

UNIVERSIDAD DE
MURCIA



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y DOCUMENTACIÓN

GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

TRABAJO FIN DE GRADO

La intertextualidad y el metadiscurso como medio de renovación.
Scream: el inicio del neoslasher

AUTORA: LAURA MARTÍNEZ JIMÉNEZ

Realizado bajo la tutela de la Dra. Rebeca Romero Escrivá

Julio de 2020

ÍNDICE

Resumen y palabras clave [pág. 4]

Abstract & Keywords [pág. 4]

1. INTRODUCCIÓN [pág. 5]

1.1. Presentación del objeto de estudio. La intertextualidad como medio de renovación: el caso de *Scream* y el *neoslasher* [pág. 5]

1.2. Justificación y vinculación con las competencias del título [pág. 7]

1.3. Elección del tema, objetivos y metodología [pág. 9]

2. MARCO TEÓRICO [pág. 11]

2.1. El género de terror (1910-1960) [pág. 11]

2.2. Los orígenes del *slasher* [pág. 13]

2.2.1. *Psicosis* [pág. 14]

2.2.2. *Peeping Tom* [pág. 16]

2.2.3. *Giallo* italiano [pág. 17]

2.3. ¿QUÉ ES EL *SLASHER*? [pág. 18]

2.3.1. Características formales [pág. 19]

3. EL *NEOSLASHER* [pág. 24]

3.1. Wes Craven: biografía y filmografía [pág. 24]

3.2. *Scream*: el inicio del *slasher* posmoderno [pág. 27]

3.3. Después de *Scream*. El *neoslasher*: secuelas, *remakes* y *reboots* [pág. 30]

4. ESTUDIO DE CASO: ANÁLISIS FORMAL Y TEXTUAL DE *SCREAM* [pág. 34]

4.1. Análisis de las formas narrativas [pág. 34]

4.2. Análisis estético-técnico [pág. 40]

5. CONCLUSIONES (español) [pág. 48] / CONCLUSIONS (English) [pág. 50]

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS [pág. 52]

7. ANEXO: *DÉCOUPAGE* ÍNTEGRO DE LA SECUENCIA DE ARRANQUE DE *SCREAM* [pág. 55]

RESUMEN

El presente trabajo de fin de grado tiene como objeto de estudio el *slasher*. En concreto, el proceso de renovación que ha experimentado el género debido al uso de la autorreferencialidad característica del cine posmoderno. Para ello, se tomará como referencia la película *Scream* (Wes Craven, 1996), primera entrega de la saga homónima, que supuso el nacimiento del *neoslasher* o *slasher* posmoderno, subgénero del terror que comparte ciertas semejanzas con la comedia debido al uso reiterado de la ironía y la parodia. Con este propósito, se hará una puesta en contexto de la situación histórica y social en la que se enmarca *Scream* con el fin de realizar posteriormente un análisis cinematográfico exhaustivo, ahondando en los recursos estilísticos del filme. Para ello, se realizará un *découpage* clásico de la primera escena de este. El propósito final es exponer el intertexto que se establece entre filmes, prestando especial interés a las características formales del género y, sobre todo, al uso del metadiscurso, con el objetivo de exponer las similitudes y diferencias de la saga con respecto a sus predecesoras, coetáneas y sucesoras, entendiendo por las últimas no sólo el cine, sino también la ficción seriada de temática *slasher* de la última década.

Palabras clave: Wes Craven, *slasher*, *Scream*, metacine, reflexividad cinematográfica, intertextualidad y cine de terror.

ABSTRACT

The subject of study of this bachelor's degree final project is the *slasher* genre. Specifically, the process of renovation that this genre has undergone due to the postmodern use of self-reference. To study it, we will be referring to the film *Scream* (Wes Craven, 1996), the first instalment in the homonym film series that brought with it the birth of the postmodern neoslasher or slasher genres, both of which share some similarities with comedy for the reiterated use of irony and parody. For this purpose, the socio-historic situation of *Scream* will be contextualised in order to later realise a thorough cinematographic analysis, deepening in the stylistic devices of the film. To do this, a classic *découpage* of the first scene will be done. The ultimate purpose is to expose the intertext established in between films, taking a special interest in the formal characteristics of the genre and, especially, in the use of the metadiscourse, with the idea of exposing the similarities and differences of the saga as opposed to its preceding, coetaneous and following films, the latter not only being cinematographic pictures, but also *slasher* television shows of the last decade.

Keywords: Wes Craven, slasher, *Scream*, metacinema, filmic reflexivity, intertextuality and horror film.

1. INTRODUCCIÓN

1.1. PRESENTACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO. LA INTERTEXTUALIDAD COMO MEDIO DE RENOVACIÓN: EL CASO DE *SCREAM* Y EL *NEOSLASHER*

«El terror es real. Es físico. Es la realidad que hay que afrontar. El asesino delante de uno, enseñando sus dientes de depredador a la presa, con el cuchillo en alto. El cónyuge muerto en el suelo. Es la carne flácida en el espejo y el niño corriendo tras la pelota, ajeno al camión que se acerca. Es el bicho que te sale de la oreja. Son los nazis en el poder» (Duncan y Müller, 2018, p.11).

El cine, además de un espectáculo de masas, es un medio de expresión artístico a través del que se han visto reflejados los diversos paradigmas sociales. Es por ello que, atendiendo a la cita de Duncan y Müller, resulta lógico que algo tan real y arraigado en la naturaleza humana como es el miedo, haya formado parte de las obras que conforman nuestra historia cinematográfica. Así pues, los relatos han bebido del terror desde sus inicios, reflejando los temores de la población en cada siglo y década, evolucionando paralelamente a la sociedad. En el caso del cine, este desarrollo ha traído consigo innovaciones técnicas, estéticas y narrativas que han plasmado las diferentes formas del terror en las pantallas. Dichas innovaciones fueron introducidas por filmes que trazaron las tendencias de cada década. *Nosferatu* (Murnau, 1922), *El exorcista* (*The Exorcist*, William Friedkin, 1973), *El resplandor* (*The Shining*, Stanley Kubrick, 1980), o los más recientes *The Babadook* (Jennifer Kent, 2014) y *Hereditary* (Ari Aster, 2018) son algunos filmes considerados de “culto” que han sido reconocidos por sus aportaciones no sólo al género de terror, sino a la historia del cine en toda su extensión. Sin embargo, no todas las corrientes del terror han tenido buena acogida; el cine de explotación¹ —más concretamente el *slasher*—, ha sido considerado cine “sin ninguna pretensión artística, sólo económica” y se ha dotado de “unos argumentos muy primarios que encuentran su clímax en escenas muy básicas” (García, 2012, p. 96).

La década de los ochenta supuso el cénit de este tipo de cine. Durante este periodo, una larga lista de filmes prácticamente idénticos arrasaron el panorama cinematográfico estadounidense, que exigía un mayor número de producciones como consecuencia de una sociedad cada vez más consumista. La repetición de esta fórmula, en un primer momento efectiva, derivó en el hastío del público, que pronto perdió el interés en un subgénero que se había convertido en una sucesión de mecanismos calcados principalmente de tres filmes: *Halloween* (John Carpenter, 1978), *Viernes 13* (*Friday the 13th*, Sean Cunningham, 1980) y *Pesadilla en Elm Street* (*A Nightmare on Elm Street*, Wes Craven, 1985), considerados la Santa Trinidad del *slasher*, pues trazaron las

¹ Es un tipo de cine que incluye varios subgéneros cuyas tramas, según veremos, tratan temas considerados de mal gusto o desagradables, tales como el sexo, las drogas, violencia o crímenes. En esta categoría se incluye no sólo el *slasher*, también subgéneros como el *giallo* italiano, el *gore* o la comedia *slaspstick*.

convenciones del género. El éxito de esta tríada derivó en múltiples secuelas de menor calidad cuya extensión llega hasta nuestros días. De esta forma, una de las corrientes más prolíficas del terror quedó eclipsada por otros subgéneros que aportaban tramas más novedosas y originales en filmes como *La mosca* (*The Fly*, David Cronenberg, 1986) o *Drácula, de Bram Stoker* (*Bram Stoker's Dracula*, Francis Ford Coppola, 1992).

Cabe destacar, entre los cineastas que dieron vida a esta tendencia, la figura del director Wes Craven, que consiguió hacerse un nombre en la industria cinematográfica con títulos como el ya mencionado *Pesadilla en Elm Street* o *Las colinas Tienen ojos* (*The Hills Have Eyes*, 1977). Fue él precisamente, junto al guionista Kevin Williamson, quien dio con las claves para resucitar el subgénero a través del uso de características posmodernas tales como el metadiscursos y las referencias —la mayoría en clave de humor— a películas anteriores y coetáneas, siendo el resultado la afamada cinta *slasher* *Scream*. Es por ello que, con el propósito de conocer más sobre el subgénero, resulta especialmente interesante desentrañar las rúbricas de este director.

Entre los estudios relativos a estas cuestiones de los que nos hacemos eco a lo largo de este trabajo, destacan la tesis doctoral de Alejandro Delgado Martín (2015), *El espacio del horror en Scream*, donde estudia el filme en profundidad, identificando sus elementos estéticos y la construcción del espacio en el que sucede la trama; los estudios de las características del *slasher* clásico de autores como Carol J. Clover (2002) en *Men, women, and chain saws*, y los que ahondan en la interrelación entre filmes de terror, como es el caso de Mikel Koven (2000) en su libro *La dulce muerte*, sobre las similitudes entre el *slasher* y el *giallo* italiano. Asimismo, se ha tenido en cuenta el ensayo *El universo Psycho. 'La ansiedad de la influencia' en la obra de Hitchcock*, de Rebeca Romero Escrivá, que explora la intertextualidad entre los filmes del cineasta, por el modo en que ha contribuido al desarrollo del subgénero de las *slasher movies*.

Debido a las limitaciones de este trabajo —y a la amplitud del tema mencionado—, hemos decidido acotar nuestro objeto de estudio, centrándonos especialmente en el intertexto que se establece entre *Scream* y sus precedentes, así como las rupturas formales que supone con respecto a estos, dando lugar al *neoslasher*. El motivo de la elección de este filme son las múltiples referencias que alberga el género al que pertenece, así como la fama y el reconocimiento que ha obtenido dentro del *slasher*, que nos remite a aducir que las conclusiones extraídas de su análisis serán representativas. Por lo tanto, una vez delimitado el estudio, podremos esclarecer una serie de cuestiones más concretas ligadas al objetivo principal ya referido. Es decir, a través del análisis fílmico reconoceremos los rasgos comunes que presenta el cine de esta tendencia, y a través de las rupturas formales que apreciamos estableceremos también las diferencias con respecto a sus antecesoras. Dicho de otro modo, estudiaremos las características del *slasher* clásico no con el fin

de analizarlas en profundidad, sino con el de comprender la reinterpretación que se da de estas en el *neoslasher*, planteando además una aproximación al carácter metadiscursivo del filme con motivo de mostrar la intertextualidad explícita que se establece entre este y otros filmes de la misma corriente.

Nuestro objeto de estudio tiene, por lo tanto, la pretensión de identificar los rasgos idiosincrásicos del *neoslasher* —que no son otras que las de *Scream*, puesto que la saga conforma uno de los títulos más representativos de esta tendencia—. Con tal propósito, prestaremos especial atención al aspecto formal del filme a analizar, relegando el estudio de su contenido a un segundo plano, pues el objetivo es identificar cómo se puede renovar un género en principio tan antagónico al humor —pues despierta emociones contrarias a este— a través de la parodia de sus convenciones.

1.2. JUSTIFICACIÓN Y VINCULACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DEL TÍTULO

Este trabajo de fin de grado pertenece a la línea de investigación *Intertextualidad, metadiscurso y trabajo sobre referentes históricos* ofertada por la Facultad de Comunicación y Documentación, y coordinada por la Dra. Rebeca Romero Escrivá. Se trata de un trabajo de corte teórico donde investigaremos las particularidades del *neoslasher* a través de *Scream*.

A lo largo de la elaboración de esta investigación, se han puesto en práctica diversas competencias vinculadas a los estudios de grado en Comunicación Audiovisual que enumeraremos a continuación con su respectiva justificación.

- En primer lugar, nos planteamos la necesidad de contextualizar el cine de terror —concretamente el *slasher*—, atendiendo a la escisión que sufre el subgénero a mediados de los 90, comprendiendo así el porqué de su evolución. Esta contextualización nos ha llevado a exponer los cambios sociales de la época, especialmente en cuanto a las tendencias cinematográficas se refiere, y a explorar la evolución de estas a través de la filmografía. Por lo tanto, en esta fase pusimos en práctica, más allá de ciertas competencias básicas y generales de la titulación, las específicas CET3 —“conocimiento de la historia y evolución del cine a través de sus propuestas estéticas e industriales, además de su relevancia social y cultural a lo largo del tiempo. A su vez, relacionando la evolución tecnológica e industrial con el lenguaje audiovisual y teniendo en cuenta los conceptos teórico-prácticos de las representaciones visuales y auditivas, los sistemas de comunicación y transmisión de conceptos y sus realidades, así como los valores simbólicos y culturales básicos que favorezcan una correcta interpretación y análisis de los signos o códigos de la imagen en toda su extensión”— y CEIT11 —“conocimiento del estado del mundo, así como de su evolución histórica reciente, en particular de la sociedad americana, además de sus parámetros básicos (políticos, económicos y culturales)”—.

- Debido a la necesidad de acotar el estudio, atenderemos concretamente a las transformaciones de las que ha sido objeto el *slasher*, explicándolas a través de la ficción contemporánea. Por tanto, se tendrá en cuenta el contexto actual, donde la ficción seriada se encuentra en auge y la demanda de ésta ha dado lugar a la adaptación de historias preexistentes al lenguaje televisivo. Es decir, atenderemos a la competencia específica CET44, “capacidad para percibir críticamente el nuevo paisaje visual que ofrece el universo comunicativo que nos rodea, considerando los mensajes icónicos como fruto de una sociedad determinada, producto de las condiciones sociopolíticas y culturales de una época histórica determinada”.
- La razón del estudio obedece principalmente a la necesidad de exponer de forma concreta el tema de estudio, pues diversas investigaciones lo han tratado también, pero de forma distendida, sin acotar precisamente el intertexto que se establece. Esto nos remite a la necesidad de estudiarlo y exponer los resultados obtenidos con el fin de contribuir a una mayor comprensión de los relatos audiovisuales y sus tendencias en la medida de lo posible, teniendo en cuenta las limitaciones que presenta la investigación. Así, esta cuestión se vincula con la competencia CET40, “capacidad para definir temas de investigación que puedan contribuir al conocimiento o desarrollo de los lenguajes audiovisuales o su interpretación”.
- Teniendo en cuenta los aspectos teóricos, el análisis se realizará prestando atención a los recursos estilísticos —entendiendo por estos no sólo la parte visual y la construcción de los escenarios, sino los recursos a nivel de montaje, sonido y construcción de personajes— y narrativos, estableciendo conexiones entre el filme a analizar y sus antecedentes y sucesores, remitimos pues a la competencia C35, “capacidad para discernir la historia y evolución de la fotografía, cine, radio, televisión, a través de sus propuestas estéticas e industriales”.
- Mediante el *découpage* entendemos la construcción de la escena, desglosándola plano a plano y entendiendo el porqué del uso de cada uno de ellos y de los respectivos movimientos de cámara o cambios de iluminación que los acompañan, además de saber identificar los mecanismos narrativos empleados por el autor, lo que nos remite a la competencia CET15, “capacidad para analizar relatos audiovisuales, atendiendo a los parámetros básicos del análisis de obras audiovisuales, considerando los mensajes icónicos como textos y productos de las condiciones sociopolíticas y culturales de una época histórica determinada”, y también a la CET17, “capacidad para concebir la presentación estética y técnica de la puesta en escena a través de fuentes lumínicas y acústicas naturales o artificiales, atendiendo a las características creativas y expresivas que propone el director del proyecto audiovisual”
- Por último, aunque podrían traerse a colación otras competencias de las que no damos cuenta para no extendernos en exceso, la presentación de este trabajo ha requerido una capacidad de

síntesis y de transmisión de ideas e información de forma correcta que corresponde a la competencia CET43, “habilidad para exponer de forma adecuada los resultados de la investigación de manera oral [lo cual trataremos de hacer en la defensa pública del TFG] o por medios audiovisuales o informáticos conforme a los cánones de las disciplinas de la comunicación”.

1.3. ELECCIÓN DEL TEMA, OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Elegimos el presente objeto de estudio por la falta no sólo de investigaciones relacionadas, sino por el escaso reconocimiento público hacia los filmes de terror —considerados un género menor, de acuerdo con Robin Wood (1984)— y concretamente hacia el *slasher*, sobre todo en investigaciones españolas.

Existe un amplio abanico de estudios que abarcan cuestiones relativas al subgénero que nos acontece, sin embargo, pocos profundizan en el intertexto que mantiene este con sus predecesores, especialmente en cuanto a valores formales se refiere. En su lugar, se han explorado ampliamente tanto las características del cine de terror como las del *slasher*, atendiendo sobre todo a los filmes que consolidaron la corriente y a los que nos hemos referido anteriormente: *Halloween*, *Viernes 13* y *Pesadilla en Elm Street*. Aún así, escasos estudios han puesto de manifiesto la correlación existente entre *Scream* y las obras anteriores, que a lo largo del trabajo hemos comprobado que es incluso más amplia de lo imaginado en un inicio. Por lo tanto, la hipótesis principal que sostenemos es que existe un intertexto explícito entre *Scream* y el resto de *slashers* y es precisamente esta interrelación la que ha hecho que el filme pueda considerarse de culto e incluso renovar el subgénero.

Planteamos, pues, una serie de objetivos que derivan de esta hipótesis principal, con motivo de responder a otro tipo de cuestiones que remiten al objetivo inicialmente planteado y que nos ayudan a comprenderlo en profundidad. Estos son:

1. Conocer la evolución del cine de terror y los precedentes directos del *slasher*, así como los filmes más representativos dentro de la tendencia para comprender el intertexto que se establece entre el género y sus antecesores.
2. Desentrañar las características formales del *slasher* clásico con motivo de entender posteriormente la ruptura de estas en el *neoslasher*.
3. Comprender el cambio que supone para el cine *slasher* el contexto del cine posmoderno.
4. Establecer las particularidades del cine de Wes Craven y exponer tanto su influencia en el *slasher* como los cambios que se sucedieron en su filmografía.

5. Llevar a cabo un análisis comparativo entre *Scream* y sus antecesores para comprender las referencias de las que bebe este.

Para alcanzar estos objetivos, hemos planteado una metodología acorde al tipo de trabajo con el fin de obtener así los resultados empíricos que acontecen a esta investigación. Se trata pues, de dos métodos, uno hipotético-deductivo basado en técnicas de investigación cualitativas, que nos permiten confrontar algunos de los objetivos del estudio, y otro interpretativo-cualitativo en relación al análisis y los resultados que obtengamos de este. Para ello, y atendiendo a los criterios mencionados, hemos delimitado una estructura en tres partes que se compone de 1) un marco teórico para comprender los antecedentes y características del *slasher*, en el que asimismo se plantea un recorrido por los filmes más relevantes dentro de este subgénero, 2) una puesta en contexto del *neoslasher*, tanto el origen de su nacimiento con Wes Craven como las obras que le sucedieron, que abarca la ficción actual y 3) una aplicación práctica mediante un estudio de caso compuesto por el análisis de la primera entrega de *Scream* [cuyo *découpage* se incluye en el Anexo] que pretende ilustrar las características de este para su posterior comparación con los filmes y corrientes mencionados. Respecto a este último punto, se ha llevado a cabo siguiendo a su vez la metodología específica de análisis fílmico establecida por Vicente Benet (1999, pp. 279-298), que pone el acento en la vertiente estética y estilística del cine, aunque sin perder de vista los elementos que lo configuran. El motivo de esta elección no es otro que la flexibilidad que supone este método, pudiendo adaptarlo a las necesidades de nuestro objeto de estudio.

Una vez delimitada la estructura, se procedió a establecer un tipo de búsqueda, en bibliotecas, catálogos, bases de datos y repositorios varios de revistas y trabajos de investigación y divulgación científica (como Dialnet, Redalyc, Academia.edu y Teseo, entre otros), basada en la documentación bibliográfica, para lograr responder a estas cuestiones planteadas por medio de diversas monografías científicas, artículos y videografía compuesta por documentales y reportajes o entrevistas a Wes Craven, entre otros directores, por su valor testimonial.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. EL GÉNERO DE TERROR (1910-1960)

Para analizar *Scream* (Wes Craven, 1996) y su impacto en el cine *slasher* posterior, es necesario contextualizar el género al que se adscribe: el terror. Para ello, entenderemos “género” como una agrupación de obras de características comunes, tal y como apunta Rick Altman (2000, p.33) en su libro *Los géneros cinematográficos*:

Según la mayoría de los críticos, los géneros aportan las fórmulas que rigen a la producción; los géneros constituyen las estructuras que definen a cada uno de los textos; las decisiones de programación parten, ante todo, de criterios de género; la interpretación de las películas de género depende directamente de las expectativas del público al género. El término abarca, por sí solo, todos estos aspectos.

No obstante, para referirnos al género de terror debemos tener en cuenta que presenta una peculiaridad frente a otros géneros cinematográficos, de acuerdo con Thomas M. Sipos (2010, p.6): “El terror es difícil de delimitar porque es un género emotivo, una masa aterradora que absorbe nuevas convenciones narrativas de cada cambio histórico y social”.

Con esto, Sipos pretende señalar que las películas de terror carecen de estructuras narrativas y estéticas concretas mediante las que se pueden establecer similitudes formales. Esto quiere decir que la conexión de filmes enmarcados dentro del terror viene dada principalmente por los sentimientos de miedo y angustia que despierta en el espectador y que, para poder analizarlos, debemos adentrarnos en los subgéneros a los que pertenecen los filmes en cuestión, pues estos sí poseen características rígidas a las que atenerse para su posterior comparación y estudio.

Pero antes de enumerar los subgéneros que constituyen el terror, es necesario comprender a qué se debe el nacimiento de cada uno de ellos, ya que lejos de ser simultáneos, han ido surgiendo y evolucionado a lo largo de las décadas, pues “el cine y el terror han crecido de la mano” (Duncan y Müller, 2018, p.19). Por tanto, para entender esta evolución del género de terror, debemos prestar especial atención a los miedos que han atormentado a la humanidad a lo largo de los últimos siglos y que han sido traducidos al lenguaje cinematográfico, formando nuevos subgéneros que se han ido sumando al imaginario colectivo.

Puesto que el objeto de estudio fijado es la saga *Scream* es especialmente interesante tratar el terror con una perspectiva cinematográfica, si bien no se debe olvidar que el origen del género se sitúa a finales del siglo XVIII con la literatura gótica. Este género literario influyó en el cine de manera directa, y es necesario tenerlo presente, pues muchas obras góticas se han visto adaptadas al cine a lo largo de toda su historia.

Debido a la relación existente entre los miedos y el cine de terror, es imposible entender los subgéneros descontextualizados, y es necesario establecer un marco histórico que trace el recorrido de este género para poder comprenderlo en profundidad. De esta forma, el inicio del cine de terror arranca con el expresionismo alemán, aunque cabe destacar que antes de este movimiento, se realizaron otros filmes como *La Mansión del diablo* (*Le Manoir du Diable*, Georges Méliès, 1896) y *Frankenstein* (J. Searle Dawley, 1910) que podrían considerarse las primeras películas de terror de la historia.

No obstante, no fue hasta los años 20, con el ya mencionado expresionismo, que el terror comenzó a forjarse y establecerse como género. De este periodo pueden destacarse obras como *El Golem* (*Der Golem*, Paul Wegener, 1920) y *Nosferatu* (F.W. Murnau, 1922), si bien la que inauguró el género y sentó las bases del movimiento (lo que algunos autores, como Sánchez Noriega, han denominado *caligarismo*) fue *El gabinete del Dr. Caligari* (*Das Kabinett des Dr. Caligari*, Robert Wiene, 1920), con sus decorados barrocos y sus tramas fantásticas y siniestras².

La primera edad dorada del cine de terror se da en Estados Unidos en la década de los 30. En el contexto de la Gran Depresión y con la influencia del expresionismo alemán y la novela gótica, Universal Pictures comenzó una serie de producciones de cine sonoro de terror entre las que destacan *Drácula* (Tod Browning, 1931) y *La novia de Frankenstein* (*Bride of Frankenstein*, James Whale, 1935), de las que posteriormente se harían varias versiones célebres, algunas incluso en clave de comedia, como *El jovencito Frankenstein* (*Young Frankenstein*, Mel Brooks, 1974).

Más tarde, tras la Segunda Guerra Mundial, los años 40 supusieron una época de transición. A pesar de que la producción de Universal Pictures se mantuvo, paralelamente surgió otra forma de crear cine de terror de la mano del productor independiente Val Newton, que propuso un nuevo camino para el género con películas de bajo presupuesto y violencia no explícita, tomando especial interés la insinuación del terror.

² El expresionismo alemán se configura como el primer movimiento cinematográfico de la historia, dejando en herencia a la estética del cine posterior (especialmente al terror) no sólo los decorados, sino la “dialéctica realidad-ficción” de la que bebe el terror. De esta forma, el primer filme de esta corriente, *El Gabinete del doctor Caligari*, aúna las características del movimiento, considerándose así el máximo exponente de este, de ahí que reciba el nombre de *caligarismo*. Con respecto a este filme, son especialmente relevantes las innovaciones estéticas y el uso de los decorados, que no embellecen (como sucedía con otros filmes), sino que crean un universo que remite a la inestabilidad mental del protagonista. Dada la abundante literatura en el tema, para más información al respecto, remitimos a los trabajos de José Luis Sánchez Noriega (2016 y 2018, pp. 266-274) y Vicente Sánchez-Biosca (1990 y 2004).

De esta década podemos destacar los filmes dirigidos por Jacques Tourneur como *La mujer pantera* (Cat People, 1942) o *Yo anduve con un zombie* (I Walked With a Zombie, 1943)³. Si bien esta nueva tendencia fue aceptada, estos años no son tan reseñables como los que llegarían con la década siguiente, conocida como la segunda edad dorada.

En el contexto de la Guerra Fría, los avances tecnológicos llevaron a una serie de producciones en las que se mezclaron el terror y la ciencia ficción, tales como *El enigma de otro mundo* (The Thing from Another World, Christian Nyby, 1951) o *La mujer y el monstruo* (Creature from the Black Lagoon, Jack Arnold, 1954). Sin embargo, a mediados de la década de los 50, se aprecia un regreso al cine de tendencias góticas con *Hammer Studios*, y se vuelve a recurrir al famoso monstruo de Mary Shelley, estrenándose así *La maldición de Frankenstein* (The Curse of Frankenstein, Terence Fisher, 1957).

A partir de esta época, y ya en un contexto más cercano al subgénero que nos acontece, en los años 60 surgen los monstruos humanos con dos filmes icónicos que trataremos en el siguiente epígrafe: *Peeping Tom* (Michael Powell, 1960) y *Psicosis* (Psycho, Alfred Hitchcock, 1960). La tendencia en aquella época exploró los temores cercanos de la población, convirtiendo a los monstruos de las historias de terror en seres humanos que podían ser tu marido, tu vecino o incluso tu propio hijo; nace así la tendencia del terror a contar historias de psicópatas y asesinos en serie que más tarde daría lugar a la creación de varios subgéneros entre los cuales se encuentra el *slasher*.

2.2. LOS ORÍGENES DEL SLASHER

El *slasher* —o *stalker*— fue el género de terror más prolífico durante la década de los 80 en Estados Unidos. Hoy en día, la palabra *slasher* es ampliamente reconocida por el público e incluso quienes no están familiarizados con el término en inglés, conocen algunas de las películas más representativas de este género o, como mínimo, han oído hablar de sus protagonistas; *Leatherface*, Freddy Krueger o Michael Myers son algunos asesinos *slasher* famosos que, gracias a las películas que protagonizan, se han convertido en parte del imaginario colectivo del terror, tal y como hicieron anteriormente personajes como Frankenstein o Drácula.

³ En el documental *Un viaje personal con Martin Scorsese a través del cine Norteamericano* (A Personal Journey with Martin Scorsese Through American Movies, 1995), el director utiliza el término “contrabandista” para referirse al cine de Tourneur (debido a que se salta las reglas establecidas por el sistema cinematográfico). El bajo presupuesto de las producciones de Val Newton y las limitaciones técnicas de la época, propiciaron que el objeto del terror no se mostrara explícitamente. Ejemplificando esta afirmación, *La mujer pantera* no muestra en ningún momento a la criatura que acecha a la protagonista sino que, en su lugar, juega con la oscuridad, las sombras y el sonido para evocar la presencia del monstruo y provocar así el terror. Véase el min 44:50’ del cap. 2 de *Un viaje personal con Martin Scorsese a través del cine norteamericano* (Martin Scorsese y Michael Henry Wilson, 1990). Recuperado de <<https://www.youtube.com/watch?v=Po1cvUePmf4>>.

Hablar del *slasher*, como ocurre con cualquier otro género, supone inevitablemente exponer las características formales que lo conforman; pero tratarlas sin un contexto previo, o dicho de otro modo, sin conocer sus precedentes, se traduce en una pérdida de información que afecta directamente al entendimiento de estas características. Como fruto de este planteamiento, poner la vista sobre el primer filme *slasher*, *Halloween* (John Carpenter, 1978) nos remite a una pregunta: “¿Qué hay en *Halloween* que no se hallara previsto o esbozado en *Psycho*?” (Sanchez-Biosca, 2001). No son pocas las críticas a John Carpenter por *Halloween* (1978) que, a pesar de reconocer que fue el primer filme puramente *slasher*, le restan cierto mérito argumentando que el director se limitó a aglutinar —eso sí, con un profundo conocimiento de la técnica— mecanismos cinematográficos y narrativos preexistentes. Por esta razón, debemos detenernos primero en exponer los precedentes del *slasher* para realizar una puesta en contexto adecuada y poder analizar cada mecanismo desde su origen. Nos referimos concretamente a dos filmes anteriormente mencionados, *Psicosis* (*Psycho*, Alfred Hitchcock, 1960) y *Peeping Tom* (Michael Powell, 1960), y también a la influencia del *giallo* italiano.

2.2.1. *Psicosis*

Psicosis, de Hitchcock, como es sabido, cuenta la historia de Marion Crane (Janet Leigh), una oficinista que le roba cuarenta mil dólares a su jefe y se da a la fuga. En su huida, alquila una habitación en el hotel Bates, donde conoce a Norman Bates (Anthony Perkins), el propietario del establecimiento. Norman vive con su madre y mantiene una relación muy estrecha y siniestra con ella.

Esta obra del maestro del suspense, fue la adaptación de la novela homónima de Robert Bloch, escrita un año antes e inspirada en el caso verídico de Ed Gein, que más tarde también inspiró a la famosa saga *La matanza de Texas* (*The Texas Chain Saw Massacre*, Tobe Hooper, 1974). Sin embargo, el filme no es una mera adaptación cinematográfica, puesto que presenta una diferencia sustancial respecto a la obra original: el punto de vista desde el que se desarrolla la trama. De esta forma, mientras la novela escogía a Norman Bates para narrar la historia, la adaptación de Hitchcock sitúa al espectador en el punto de vista de Marion, la víctima de Norman (al menos, hasta que se produce su asesinato).

Respecto a la muerte de Marion, es especialmente relevante que suceda en el primer tercio del metraje, formando así parte de una elaborada maniobra para distraer al espectador con el *macguffin* del dinero, que no espera que la protagonista sea asesinada. Pero la famosa escena del asesinato en la ducha no sólo supone una innovación para el cine desde un punto de vista narrativo, pues el montaje, los planos y la banda sonora son utilizados de forma novedosa, dándole forma al

filme y convirtiéndolo en la obra de culto que es hoy en día, siendo clave “este contraste de la percepción visual y la impresión emocional” que se logra cuando en el filme Marion recibe nueve puñaladas que, debido al montaje, el espectador percibe como cincuenta (Sánchez, 2007 cit. en Cerdas, 2008, p.18). Hitchcock lo explica del siguiente modo:

En *Psycho*, el argumento me importa poco, los personajes me importan poco; lo que me importa es que la unión de los trozos del film, la fotografía, la banda sonora y todo lo que es puramente técnico podían hacer gritar al público. Creo que es para nosotros una gran satisfacción utilizar el arte cinematográfico para crear una emoción de masas. Y con *Psycho* lo hemos conseguido. No es un mensaje lo que ha cautivado al público. Lo que ha emocionado al público es el film puro (Truffaut, 2000, p. 264).

Por lo tanto, podemos aducir que la pretensión del director era conseguir la reacción del público mediante el empleo de una técnica depurada que transmitiera la sensación de violencia sin necesidad de filmarla explícitamente (lo que Hitchcock denomina “filme puro”)⁴. Se nos traza así el camino que posteriormente seguiría el *slasher*, donde la trama en ocasiones es mero *atrezzo* para mostrar muertes violentas e impactantes, desembocando en que a menudo el género esté plagado de personajes mal contruidos o, dicho de otro modo, estereotipados; sin embargo, a pesar de que el *slasher* ha construido sus personajes en base a arquetipos ya esbozados por Hitchcock, no podemos equipararlos, ya que los personajes de Hitchcock “se definen por ser psicológicamente más complejos, duales, con características tanto positivas como negativas que los hacen más reales” (Cerdas, 2008, p.18). Ejemplo de ello es Marion Crane, que se siente culpable desde el momento en el que roba el dinero y que, justo cuando decide devolverlo y enmendar su error, la asesinan. De hecho, la propia actriz confesó en entrevista con Mark Cousins (2002) que Hitchcock pensaba en la ducha como un elemento de purificación (de ahí la escenografía del baño, todo de color blanco). En ese momento Crane purifica su alma porque siente que ha tomado la decisión correcta, con lo cual el efecto del asesinato es aún más terrible para el público. También es conveniente señalar con respecto a este personaje, la utilización de su sexualidad como algo pernicioso. Este recurso continuaría vigente en el cine, siendo esta la razón por la que la mayoría de personajes femeninos son asesinados en el *slasher*. Por otro lado, también debemos resaltar al asesino, Norman Bates, un personaje tremendamente complejo por su relación con las mujeres y

⁴ Por poner un ejemplo ilustrativo, Hitchcock emplea 78 planos en tan solo 45 segundos; en ninguno de ellos se ve penetrar el cuchillo en la piel de la víctima. La excesiva fragmentación de la escena, el uso reiterado de planos cortos, el modo en que se ensamblan, su rápida cadencia, junto con los movimientos agitados de la víctima y del asesino, combinados con el sonido (los acordes hirientes de la música de Bernard Hermann, el agua y los gritos de Marion Crane) son algunos de los elementos que manipula con maestría para crear “la emoción de masas” de la que habla el cineasta. Hitchcock ha tratado de suscitar este efecto en varias de sus películas, según ha manifestado en reiteradas ocasiones, más allá de la célebre entrevista concedida a Truffaut: “Se filma y se compagina de cierta forma para provocar cierto efecto sobre el público”. Véase el min. 02:44’ de la entrevista que Fletcher Markle realiza a Hitchcock para *Telescope* (1964): <<https://www.youtube.com/watch?v=sXtdl34PTnw1>>.

sus dotes antisociales. Este personaje sería posteriormente imitado en el *slasher*, especialmente por su obsesión con su madre, su tendencia *voyeur* y por cometer los asesinatos ocultando su identidad tras un disfraz, entre otras cuestiones que podrían ser objeto de análisis. Con Norman Bates se inició una larga lista de asesinos psicópatas o *psychokillers* menos complejos que protagonizarían las *slasher movies*.

Por lo tanto, *Psicosis* (*Psycho*, Alfred Hitchcock, 1960) supone el comienzo de una nueva etapa del terror debido a las múltiples novedades que introdujo, entre las que es necesario destacar la ausencia de elementos sobrenaturales. Sin embargo, con todas las similitudes que comparte con el *slasher* —según explican autoras como Romero Escrivá (2014 pp. 60-71)—, y a pesar de la existencia de sus secuelas, que podrían enmarcarse dentro del subgénero, este primer filme no puede considerarse un *slasher*, ya que las diferencias que presenta nos hacen pensar en él como un precedente, según veremos.

2.2.2. Peeping Tom

La historia narra la vida de Mark Lewis (Carl Boehm), un fotógrafo obsesionado con filmar la expresión de horror de las personas al asesinarlas debido a traumas infantiles provocados por su padre; para ello elige como víctimas a mujeres jóvenes a quienes engaña con su apariencia amable.

Este filme del director británico Michael Powell, titulado *El fotógrafo del pánico* en castellano, nos remite a la mirada *voyeur* que caracteriza al cine *slasher*. El título original hace referencia a la figura del mirón. Esto es especialmente revelador, ya que desde la primera escena, a través de la cámara del protagonista, vemos cómo sigue a una prostituta hasta su apartamento y la asesina con un punzón escondido en una de las patas de su trípode. De esta forma, el director plasma desde los primeros minutos del filme la subjetividad que le acompañará: “Casi dos décadas antes de que el *slasher film* comenzara a usar el punto de vista subjetivo para indicar la presencia del asesino, *Peeping Tom* estaba jugando con esta convención” (Rockoff, 2002, p. 29).

La cámara de Mark guía al espectador a través del filme, colocándole en el punto de vista del asesino y consiguiendo que se convierta en un *voyeur*. Por lo tanto, podemos hablar de *Peeping Tom* como un “metafilme de terror” (Clover, 1992, p.169) que convierte el miedo en un espectáculo a través del uso de la subjetividad. Carol J. Clover señala que la cámara de Mark —y los planos subjetivos que vemos a través de ella— es el elemento que une la mirada del espectador y la del protagonista; sin embargo, en *Halloween* (John Carpenter, 1978) se utilizan planos subjetivos sin necesidad de que el asesino emplee una cámara, estableciendo así una conexión directa entre el espectador y el asesino, lo que se traduce en que el propio espectador se convierta en el asesino (Clover, 1992). Esta subjetividad que nos remite al *slasher* nos hace comprender las

similitudes entre el filme y el género que nacerían poco después; es por ello que a menudo se habla de *Peeping Tom* como un *proto-slasher*, ya que la película muestra la emoción de acechar y matar desde el punto de vista del asesino, siendo el acecho precisamente una de las claves en el *slasher*, género que Vera Dika rebautizaría como *stalker*.

Podemos, por lo tanto, extraer la conclusión de que *Peeping Tom* (Michael Powell, 1960) supone un pilar fundamental en cuanto a la creación del cine *slasher*, no sólo por la subjetividad que impregna al filme, sino por el protagonismo que adquiere el asesino, Mark Lewis, que junto a Norman Bates sería decisivo para marcar las características del *psychokiller*.

2.2.3. El Giallo Italiano

El *giallo* es un género cinematográfico originado en Italia que se popularizó especialmente durante la década de los 70; *giallo* es una palabra italiana que significa amarillo; este nombre se debe a una serie de novelas de misterio publicadas por la editorial Mondadori cuya carátula era de dicho color. La colección dio lugar a la popularización del término para referirse a las novelas de misterio y posteriormente al cine. El primer filme de este género data de la década de los 60: *La muchacha que sabía demasiado* (*La ragazza che sapeva troppo*, Mario Bava, 1962) inauguró esta nueva tendencia cinematográfica que ya había comenzado a gestarse en el neorrealismo con filmes como *Ossessione* (Luchino Visconti, 1942). Sin embargo, el *giallo* no tuvo su edad dorada hasta la llegada del cine de Darío Argento, que se convirtió su máximo exponente con filmes como *El pájaro de las plumas de cristal* (*L'uccello dalle piume di cristallo*, 1970).

Debido a que inicialmente la clasificación del *giallo* abarcaba toda obra de misterio, es innegable la estrecha relación que guarda con las novelas convencionales de dicho género; sin embargo, tratarlo como tal es un error, ya que el *giallo* es un género en sí mismo con características claras y delimitadas dentro del cine de terror: “Las novedades en esta nueva etapa del horror fueron los asesinatos explícitos filmados desde una cámara subjetiva, homicidas vestidos con ropa y guantes oscuros y tramas vistas desde los ojos del héroe” (Lazo, 2007, p. 105). En el *giallo*, el héroe suele ser una persona corriente que, por cuestiones azarosas, se ve involucrada en un brutal asesinato. La premisa se ve acompañada por ciertos elementos narrativos y estéticos que construyen el ambiente sórdido que envuelve a este tipo de cine. Con este propósito, los escenarios representados son a menudo suburbios, y los personajes recurrentes periodistas corruptos o prostitutas. Además, los cuerpos de la ley suelen representarse como poco profesionales e ineficaces, por lo que cabe destacar la dura crítica que se realiza a las fuerzas del orden.

Son muchos los estudiosos que han relacionado este género con el *slasher*; Mikel J. Koven en su libro *La Dolce Morte* (2000), divide el *slasher* en tres tipos: “cuentos de terror”, para referirse a los que parten de mitos preexistentes, “estudios de psicópatas” que siguen al personaje en cuestión mientras comete múltiples asesinatos y “*Scooby-Doo*”, cuya narrativa se centra en descubrir quién es el asesino. Koven establece una relación entre este último y el *giallo*, proponiendo además un término alternativo, *gialli norteamericano*:

Sabemos quiénes son los asesinos en las películas de “estudios de psicópatas” porque son los protagonistas de los filmes. Pero en los *gialli norteamericanos*, donde parte del argumento del filme es el misterio de quién es el asesino, necesitamos algunos sospechosos. Y la mayoría de estos personajes provienen del *giallo* (Koven, 2000, p.165)⁵.

Respecto a estas figuras, cabe destacar la introducida por Argento en *El pájaro de las plumas de cristal*: el doble asesino, que sería imitada en el cine posterior, concretamente en la primera entrega de *Scream*.

2.3. ¿QUÉ ES EL SLASHER?

Los antecedentes del *slasher* brindaron al género una serie de mecanismos narrativos y estilísticos que se aunaron por primera vez en *Halloween* (John Carpenter, 1978); si bien ya hemos mencionado que varios críticos acusan a John Carpenter de no haber creado nada nuevo, es cierto que utilizó dichos mecanismos con dominio y el resultado fue una película puramente *slasher* que marcó un camino claro al cine posterior. A partir de este filme, se produjeron otros metrajes con características similares que convirtieron al género en una sucesión de tópicos predecibles, gracias a los que llegó a ser un éxito de masas.

Las películas *slasher* se caracterizan por narrar la historia de un grupo de jóvenes que muere a manos de un asesino psicópata, a menudo sin rostro o cubierto con una máscara. La premisa sencilla y la baja calidad de las producciones, consideradas cine de explotación, han dado lugar a pocos estudios sobre el género. Sin embargo, entre los existentes, destacan los ya citados de Vera Dika y Carol J. Clover, que en varios libros y artículos han expuesto y analizado las características del *slasher*.

Es conveniente señalar, antes de explicar las características formales del género, que este ha evolucionado a lo largo de la historia, desde *Halloween*, hasta nuestros días. Por ello,

⁵ Traducción propia; en el original: “We know who the killers are in the ‘psycho-character study’ movies because they are the films’ protagonists. But in the North American *gialli*, when part of the film’s plot is the mystery element of *who* the killer is, we need some suspects. And most of these dramatis personae come right out of the *giallo*”.

distinguiremos dos periodos, el *slasher* clásico y el *neoslasher*, también conocido como *slasher* posmoderno:

El *neoslasher*, como la mayoría del cine postmoderno, se caracteriza por la autoconsciencia del género, reutilizando los tópicos del *slasher* de los setenta y los ochenta, y añadiendo vueltas de tuerca que tratan de asustar al espectador, aunque este conozca perfectamente los giros que rigen el discurso de terror (García y Raya Bravo, 2015 cit. en Raya Bravo, 2017, p. 199).

Los rasgos formales que expondremos a continuación, partiendo de la base de los estudios de Clover y Dika, hacen referencia al periodo clásico, y son imprescindibles para comprender los periodos posteriores, que se caracterizan por ciertas rupturas formales con respecto a su precedesor.

2.3.1 Características formales

Los elementos que constituyen la estructura del cine *slasher* conforman una serie de tópicos que suelen estar presentes en el filme; el público, que condena estos tópicos en el resto de géneros cinematográficos, en el *slasher* los busca y disfruta de ellos. Para enumerar estos elementos, tomaremos de referencia principalmente a las autoras mencionadas anteriormente, Carol J. Clover y Vera Dika, de las que partiremos para analizar el *slasher* en base a 1) los elementos que lo conforman y 2) su estructura narrativa. Para Carol J. Clover, son seis los elementos imprescindibles en un *slasher*: el asesino, la *final girl*, el arma, las víctimas, el lugar terrible y el *shock*.

- El asesino

Hemos esbozado ya, al hablar de los antecedentes del género, los orígenes de la figura del *psychokiller*. Sin embargo, la importancia que adquiere este personaje en el *slasher film* requiere que profundicemos aún más en sus características. Exponer el discurso cinematográfico es imposible sin comprender los precedentes sociales, es decir, el temor de la sociedad a los asesinos en serie, término acuñado por el agente Robert Ressler en 1970. Es indiscutible la influencia de los asesinos en serie reales en el género, ya que muchos de ellos inspiraron filmes, tal y como hemos señalado con el caso de Ed Gein, que dio lugar a filmes como *Psicosis* (*Psycho*, Alfred Hitchcock, 1960) y *La Matanza de Texas* (*The Texas Chain Saw Massacre*, Tobe Hooper, 1974).

Además de señalar el discurso social en torno al que se forma el *psychokiller*, es necesario resaltar otro aspecto antes de adentrarnos en las características del personaje: su género. Los asesinos de los filmes anteriormente mencionados son hombres, sin embargo, que el asesino sea de género masculino no es un requisito necesario en el *slasher film*. Esto no quiere decir que no tenga importancia su género. De hecho, al referirnos al término *psychokiller*, se evoca una figura

masculina: “No es un *psychokiller* porque es un hombre, es un hombre porque es un *psychokiller*” (Clover, 1998, p. 13). Con esto nos estamos refiriendo a que los rasgos del *psychokiller* se manifiestan en los personajes masculinos, siendo las asesinas otro tipo de personaje con motivaciones diferentes. La figura de la asesina femenina en el *slasher* no es tan recurrente, y no tiene un término acuñado como su contraparte masculino. Por lo tanto, al hablar de este personaje debemos tener en cuenta algo clave, sus motivaciones. Tomando como ejemplo la afamada cinta de terror *Viernes 13* (*Friday the 13th*, Sean Cunningham, 1980) —que a pesar de utilizar a Jason Vorhees como *psychokiller* en sus secuelas, se inauguró con una asesina femenina—, podemos apreciar que la asesina, la señora Vorhees, se mueve motivada por sus deseos de vengar la muerte de su hijo.

Huelga decir que el resto de asesinos masculinos no son idénticos; sin embargo, sí que responden a los mismos patrones que Clover identifica como problemas psicosexuales. Es decir, el asesino presenta una serie de preocupaciones con respecto a su identidad de género y a su sexualidad. Fruto de ello es la estela de víctimas, en su mayoría mujeres, que deja a su paso. Por lo tanto, el asesino se define como un hombre solitario, con problemas a la hora de relacionarse con otras personas y con algún tipo de trauma o problema de identidad. Respecto a esto también cabe señalar otra característica, y es que el asesino, a pesar de no ser un ser sobrenatural, a menudo se comporta como si lo fuera. Si bien hay filmes considerados del género que poseen protagonistas con cualidades verdaderamente sobrenaturales, como por ejemplo *Pesadilla en Elm Street* (*A Nightmare on Elm Street*, Wes Craven, 1984) o las secuelas de *Viernes 13*, por lo general, el *slasher* se caracteriza por los ya mencionados monstruos humanos y muchos académicos se niegan a incluir estas cintas con seres sobrenaturales en el género, a pesar de que la velocidad, fuerza, capacidad de evasión u omnisciencia del *psychokiller* pueden resultar, en ocasiones, inverosímiles para el público y le otorgan cierto carácter sobrenatural.

- El arma

Una vez expuestas las características del asesino, es necesario hacer hincapié en algo fundamental para llevar a cabo los crímenes que caracterizan al género: el arma. Si algo define al arma utilizada en un *slasher*, es que debe ser un objeto punzante: garfios, puñales, machetes..., es decir, objetos que suponen muertes más violentas y que dan lugar a secuencias de persecución que crean tensión al espectador. Clover (2002) considera el arma punzante como un símbolo fálico que penetra los cuerpos femeninos; esta forma de concebir el arma en el *slasher* ha dejado huella, tanto que algunos filmes de *slasher* postmoderno hacen referencia a ello: “El garfio es solo un símbolo fálico, al final [el asesino] acaba castrado” (Julie James en *Sé lo que hicisteis el último verano*, Gim Gillespie, 1997).

- La *final girl*

Pero el asesino necesita un adversario, de modo que en contraposición a él tenemos la figura de la *final girl*, término acuñado por Carol J. Clover en su libro *Men, Women and Chain Saws*, donde define a este personaje como una mujer que conduce la acción del filme y que finalmente acaba derrotando al asesino por casualidad. Como su nombre indica, es una chica que sobrevive y llega hasta el final de la película. Por ello, el protagonista de un *slasher* suele ser femenino.

La *final girl* es la que encuentra los cuerpos mutilados de sus amigos y percibe el alcance del peligro en el que se encuentra. Es perseguida, acorralada, herida, es a la que vemos gritar, tambalearse, caer, levantarse y gritar de nuevo. Ella es el terror abyecto personificado (Clover, 2002, p. 35).⁶

Este hecho ha suscitado múltiples teorías feministas que analizan el filme desde una perspectiva de género, en muchas ocasiones tildándolo de misógino por la cantidad de muertes femeninas que lo impregnan. Esto se sustenta además en un hecho que ya apunta Clover (2002) en su libro, y es que el *target* de este tipo de cine suele ser masculino. Además, la autora también habla de una “heroína-víctima”, o más bien superviviente, en vez de hablar del término héroe que suele atribuirse a los hombres protagonistas en la ficción.

En síntesis, la *final girl* tiene unas características muy concretas en el *slasher*, aunque iremos viendo que se flexibilizan con el paso del tiempo a la par que cambia la moral de la sociedad. En cualquier caso, la protagonista siempre presenta una moral correcta, en contraposición al resto de adolescentes de la película, que se drogan, tienen sexo y desobedecen las normas. Es por esta razón que el hecho de mantenerse virgen, o como mínimo, no ser sexualmente activa, es lo que la salva.

- Las víctimas

Todas estas acciones, los asesinatos, no pueden ocurrir sin una serie de personajes secundarios imprescindibles: las víctimas. Entre ellas hay varias figuras estereotipadas, pudiendo destacar las amigas de la *final girl*, sexualmente activas, muy femeninas y alocadas, los policías patanes incapaces de atrapar al asesino, y los novios de las chicas en cuestión o de la *final girl*. Estos personajes suelen morir prácticamente siempre, y sus muertes son parte de una regla, el *bodycounting*: no pueden pasar quince minutos sin una muerte, porque si no la película sería aburrida. Asimismo, debemos tener en cuenta que como estas muertes forman parte de la diversión del espectador, este debe considerar a los personajes no aptos para sobrevivir, siendo las películas

⁶ Traducción propia; en el original: “She is the one who encounters the mutilated bodies of her friends and perceives the full extent of the preceding horror and of her own peril; who is chased, cornered, wounded; whom we see scream, stagger, fall, rise, and scream again. She is abject terror personified”.

“una trituradora de fracasados, una metáfora capitalista en la que la exclusión social se expresa a través de una serie de muertes dolorosas y violentas” (Pérez Ochando, 2013).

- Las localizaciones: un lugar terrible

En el cine *slasher*, los asesinatos suceden en una pequeña comunidad: un pueblo, un campamento o un tranquilo barrio residencial. En definitiva, lugares comunes que por sí solos no nos remiten al terror. Es interesante señalar este punto, ya que el terror está plagado de escenarios como castillos góticos u hospitales abandonados; es decir, localizaciones alejadas de la realidad cotidiana del espectador. Por lo tanto, al trasladar el horror a un lugar común, el público identifica el espacio representado como si de su propio barrio se tratase: “las localizaciones de las películas de este Nuevo Horror eran familiares: la playa, el hospital, el baile de promoción, la autopista, la puerta de al lado. Pero lo ordinario se convierte en algo ambiguo, confuso y repulsivo. [...] El mensaje central del Nuevo Horror es que no hay mensaje. El mundo no tiene sentido. El mal existe y no hay nada que puedas hacer. (Zinoman, 2011, cit. por Delgado Martín, 2015 p.159).

- El *shock*

Los elementos mencionados se aúnan para conseguir impactar al espectador. Desde la famosa escena de la ducha de *Psicosis*, el género de terror y concretamente el *slasher* ha buscado nuevas formas de mostrar en pantalla escenas desagradables; para ello, el cine ha hecho uso de tecnologías cada vez más avanzadas: “La perfección de los efectos especiales ha permitido mostrar mutilaciones y desmembramientos con detalles extraordinariamente creíbles” (Clover, 2002, p. 41). Gracias a estos efectos se han podido mostrar en pantalla asesinatos cada vez más imaginativos.

Estos elementos mencionados se encuentran vigentes en todas las películas de *slasher* clásico y se enmarcan dentro de una serie de estructuras narrativas que Vera Dika expone en su libro *Games of Terror: Halloween, Friday the 13th, and the Films of the Stalker Cycle* (1990), dividiendo la trama en dos partes, pasado y presente:

EVENTO PASADO

1. La comunidad joven es culpable de una acción injusta.
2. El asesino ve una lesión, falta o muerte.
3. El asesino experimenta una pérdida.
4. El asesino mata a los miembros culpables de la comunidad joven.

EVENTO ACTUAL

5. Un evento conmemora la acción pasada.
6. La fuerza destructiva del asesino se reactiva.
7. El asesino reidentifica a los culpables.
8. Un miembro de la comunidad anterior advierte a la comunidad joven (opcional).
9. La comunidad joven no hace caso.
10. El asesino acecha a los miembros de la comunidad joven.
11. El asesino mata a miembros de la comunidad joven.

12. La heroína ve el alcance de los asesinatos.
13. La heroína ve al asesino.
14. La heroína lucha con el asesino.
15. La heroína mata o somete al asesino.
16. La heroína sobrevive.
17. Pero la heroína no es libre⁷.

Para ejemplificar esta sucesión de eventos planteados por Vera Dika, desglosaremos la trama de *Halloween* (1978) con el fin de exponer los paralelismos entre su narrativa y la clasificación de Dika.

El arranque de *Halloween* nos sitúa en la casa de los Myers, con el protagonista del filme, Michael Myers, con tan solo 6 años de edad (hecho pasado). Durante esta secuencia Michael presencia cómo su hermana tiene sexo. Es por ello que, cubierto con la máscara de su disfraz y ataviado con su cuchillo, irrumpe en la habitación de esta y la mata salvajemente. Aquí concluiría la secuencia que correspondería al evento pasado, con el asesino matando a quienes considera culpables, en este caso a su propia hermana. Posteriormente, el filme nos sitúa en el presente y, por lo tanto, en el segundo bloque planteado por Dika. En el comienzo de esta segunda parte, Michael Myers se escapa del hospital psiquiátrico donde había estado recluso durante años ante los ojos de su psiquiatra, el Dr. Loomis, en el día de Halloween (evento que conmemora la acción pasada). Es esta huida y la posterior llegada de Myers a su pueblo lo que reactiva su sed de sangre, por lo que comienza a matar y a acechar a sus próximas víctimas, entre las que se encuentra Laurie, por la que siente especial fijación —en las secuelas, descubriríamos que Laurie es la hermana pequeña de Michael—. Todos estos eventos suceden mientras el Dr. Loomis intenta advertir sobre los asesinatos que pueden sucederse con Michael suelto, siendo ignorado por las autoridades pertinentes. Finalmente, tras ver morir a sus amigos, la *final girl* derrota al asesino después de una larga secuencia de persecución.

En conclusión, de acuerdo a los elementos comentados en este apartado, las *slasher movies*, aunque pueden presentar diferencias —especialmente en el *slasher* postmoderno— suelen estar sujetas a características rígidas que deben estar presentes.

⁷ Traducción propia; en el original: “PAST EVENT 1. The young community is guilty of a wrongful action. 2. The killer sees an injury, fault or death. 3. The killer experiences a loss. 4. The killer kills the guilty members of the young community. PRESENT EVENT 5. An event commemorates the past action. 6. The killer's destructive force is reactivated. 7. The killer reidentifies the guilty parties. 8. A member from the old community warns the young community (optional). 9. The young community takes no heed. 10. The killer stalks members of the young community. 11. The killer kills members of the young community. 12. The heroine sees the extent of the murders. 13. The heroine sees the killer. 14. The heroine does battle with the killer. 15. The heroine kills or subdues the killer. 16. The heroine survives. 17. But the heroine is not free”.

3. EL NEOSLASHER

3.1. WES CRAVEN: BIOGRAFÍA Y FILMOGRAFÍA

Scream, escrita por Kevin Williamson, no sería la película que es hoy si su dirección no hubiese estado a cargo de Wes Craven. Si bien la idea original no era suya, su conocimiento, fruto de años de experiencia trabajando el género y asistiendo a los cambios de los que había sido objeto, convirtieron al filme en un clásico del terror. Por lo tanto, con motivo de comprender la evolución del *slasher*, se vuelve imprescindible trazar un recorrido por la filmografía de Craven, pues fue uno de los directores más prolíficos del género debido a su capacidad de reinención y adaptación a las nuevas tendencias, como bien refleja su extensa filmografía (Zinoman, 2011).

Wes Craven (2 de Agosto de 1939) nació en Estados Unidos, concretamente en Cleveland, Ohio, en el seno de una familia fundamentalista Baptista. Este estilo de vida conservador no le permitió tener una infancia convencional, hecho que afectó considerablemente a su concepción del cine de terror, tal y como él mismo señaló en numerosas declaraciones:

Crecí en una familia muy religiosa y me pasé toda la vida controlando mi comportamiento. No podías decir malas palabras ni beber alcohol, y creo que las películas de terror son un poco lo contrario, la libertad de ser salvaje y hablar de cosas que los buenos chicos no hablan. (cit. en Scarpellini, 2011).

Por lo tanto, su educación baptista le ligó inexorablemente al terror, impulsándole a dirigir películas sin apenas conocer el género, tal y como afirmó en una entrevista:

Recuerdo una conversación con Sean [Cunningham, productor de *La última casa a la izquierda*] en la que le dije: 'No tengo ni idea de cómo hacer una película de terror', y Sean me dijo: 'Bueno, te educaron como fundamentalista, así que solo tienes que sacar todos los esqueletos de tu armario' (cit. en Mufson, 2015)

Pero su educación no fue lo único que marcó su infancia. También los acontecimientos inexorables de la vida. Cuando Craven tenía 5 años de edad, su padre falleció; esto hizo que desde muy joven se sintiese conectado a la muerte. Por otro lado, según Craven en declaraciones a una entrevista para *The New York Times*, cuando tenía 11 años vivió una experiencia que marcó su infancia y que años después recordaría. Contó que, de madrugada, se levantó de la cama, se asomó a la ventana y observó a un hombre que había en la calle. El hombre le devolvió la mirada, lo que causó que Craven se escondiese asustado. Un rato más tarde volvió a asomarse y el hombre seguía en la misma posición, mirándole fijamente (Muir, 1998). Este hecho lo describe como una “pesadilla” y contribuiría a su posterior obsesión por el mundo onírico, que exploró más tarde al estudiar psicología en el Wheaton College e influyó notablemente en su cine, concretamente en una de sus obras más famosas ya citadas *Pesadilla en Elm Street* (1984).

Respecto a su formación, además de psicología, Craven estudió filosofía y literatura en la Universidad Johns Hopkins. Finalmente ejerció de profesor, y durante su periplo docente filmó lo que sería un *spoof* o parodia de 45 minutos de *Misión Imposible*, que gozó del éxito suficiente como para recuperar todo el dinero invertido en la producción. De esta forma, abandonó la carrera docente y comenzó a trabajar como editor de sonido, donde pudo conocer el cine en mayor profundidad.

Finalmente, en 1972, Craven estrenó su controvertida y provocativa ópera prima, *La última casa a la izquierda* (*The Last House on the Left*), cuya trama gira entorno a dos jóvenes que son secuestradas, torturadas, violadas y asesinadas por una banda de criminales que por cuestiones azarosas acaban cenando en la casa de los padres de una de ellas. En este filme, basado en la obra sueca *El manantial de la doncella* (*Jungfrukällan*, Ingmar Bergman, 1960), ya quedaba plasmada la tendencia del director de fusionar el humor y el terror, con un argumento escabroso, muertes explícitas en pantalla y una clara intertextualidad con relatos anteriores —pues además de ser una adaptación, encontramos similitudes con cuentos populares como *Caperucita Roja*, ya que el horror sucede en el bosque, propiciado porque las jóvenes desobedecen las advertencias de sus padres— (Martín, 2011). Sin embargo, este primer filme no tuvo una buena acogida por parte de la crítica, que consideró su argumento de mal gusto teniendo en cuenta que tan sólo tres años antes habían sucedido los asesinatos de la familia Manson⁸. Aún así, *La última casa a la izquierda* acabó recaudando más de 3 millones de dólares (frente a una inversión de 90 mil) convirtiéndose en un filme que serviría de precedente para otras películas de terror, y especialmente, para el *slasher*. El cartel publicitario ya adelantaba el argumento que acompañaría a la obra, “Can a movie go too far?” (véase fig. 1) cuestionaba la publicidad de la película. Hasta el momento, pocas obras habían explorado de forma tan cruda la violencia, tema que los acontecimientos sociales de entonces habían puesto sobre la mesa debido a la proliferación de asesinos en serie y a los horrores de la guerra de Vietnam. Lowenstein (2005, p. 115) lo explica así:



Fig. 1. Cartel publicitario de *La última casa a la izquierda*.

⁸ La familia Manson fue una secta formada a finales de los 60 liderada por Charles Manson. Entre los siete asesinatos (conocidos) que cometieron, destaca el de la actriz Sharon Tate, esposa de Roman Polanski. Para más información remitimos a las memorias de Polanski (2017).

La película trata las nefastas consecuencias de estos profundos disturbios sociales —a lo que el aviso de exención de responsabilidad del anuncio se refiere como "la violencia sin sentido y crueldad inhumana que se ha convertido en parte esencial de los tiempos que vivimos"— en el cuerpo de una adolescente. Es este cuerpo, imaginado como inocente y expuesto al riesgo de violación, el que sirve como foco de ansiedades en relación con la nación como feminizada y susceptible a violación en la era de Vietnam⁹.

Por otro lado, debemos señalar la fuerte crítica hacia la ineficacia del movimiento pacifista que impregna al filme, y también la dicotomía entre clases sociales representada, que contrapone dos modelos de familia opuestos: una tradicional de clase media-alta y otra de marginados sociales, lo que nos lleva a deducir que Craven prestaba especial atención a los cambios sociales y a la cultura popular, plasmándolos de forma cruda en su cine. Más tarde, el estreno de *Las colinas tienen ojos* (*The Hills Have Eyes*, Wes Craven, 1977), reafirmó este hecho, pues la obra volvía a enfocarse en el núcleo familiar y en la desemejanzas entre familias de diferentes clases. Además, también bebía de un relato anterior, en este caso de una leyenda sobre caníbales.

Posteriormente, Craven escribió y dirigió una de sus obras más famosas, varias veces citada, *Pesadilla en Elm Street* (1985), donde se consagró como director de terror. En esta obra, inspirada en una noticia que leyó en el periódico sobre tres jóvenes que murieron en sueños, se desprende su preocupación por el mundo onírico, ya que como bien es sabido, el villano del filme ataca a los adolescentes mientras duermen. Además, el propio título constituye una referencia, pues alude a un acontecimiento social que marcó a Estados Unidos años atrás, el asesinato de John Fitzgerald Kennedy, producido en la calle del mismo nombre. Este filme supuso un punto de inflexión en el cine de Craven, tal y como señala Muir (1998, p.2):

Al darse cuenta de que tal vez había cambiado el futuro del cine de terror, la trayectoria de Craven se mantuvo estable en los años 80. Cada película que hizo en la década posterior a *A Nightmare on Elm Street*, incluyendo *Deadly Friend*, *The Serpent and the Rainbow* y *Shocker*, presentó secuencias alucinantes que tuvieron lugar en el mundo de las pesadillas y los paisajes oníricos.

Por lo tanto, a partir de este filme el director exploró el mundo onírico que tanto le angustiaba, continuado además, con la tendencia de interrelacionar relatos y sucesos anteriores con sus obras, lo que nos remite a pensar que el director utilizaba estas herramientas mucho antes de dirigir *Scream*, que como ya hemos mencionado, se caracteriza por sus referencias a otros filmes de terror.

⁹ Traducción propia; en el original: "The film locates the grim consequences of these profound social upheavals —what the ad's disclaimer refers to as "the senseless violence and inhuman cruelty that has become so much a part of the times in which we live"— on the body of a teenage girl. It is this body, imagined as innocent and exposed to the risk of rape, which serves as the focus for anxieties concerning the nation as feminized and susceptible to violation in the Vietnam era".

Sin embargo, esta no fue la única evolución que sufrió su cine, una vez llegó la década de los 90, y con ella el inicio de la sociedad posmoderna, marcada por acontecimientos como la caída del muro de Berlín y la posterior disolución de la Unión Soviética, su cine sufrió una nueva transformación. El cambio de paradigma social se reflejó en sus películas, primero al introducir el metacine en *Wes Craven's New Nightmare* (Wes Craven, 1995), obra que pasó algo desapercibida, y posteriormente en la saga *Scream*, donde volvió a recurrir al metacine y a una gran variedad de referencias que lo convirtieron en la obra que abrió el camino al *slasher* posmoderno. Además, la década se caracterizó por el inicio de la diversidad cultural, la televisión por cable y nuevas tecnologías como la telefonía móvil. Todos estos aspectos quedaron vigentes en una saga plagada de referencias a la cultura popular y a trabajos anteriores de Craven —y del cine de terror en general—. Por lo tanto, para una completa comprensión y disfrute del filme, el espectador debe tener conocimientos previos sobre la cultura de la época y el cine de terror, concretamente el de Craven, ya que de lo contrario pasarán desapercibidas ciertas referencias.

Como conclusión de este apartado, podemos decir que Wes Craven fue un director que desde el inicio de su carrera estableció correlaciones entre sus filmes y relatos anteriores, y que se adaptó a lo largo de los años a las diversas tendencias que proliferaban, sabiendo acomodarlas con maestría al terror adolescente. Sus últimos filmes fueron prueba de ello, pues junto a Williamson, consiguió aplicar el humor posmoderno al cine de terror, según veremos en los siguientes epígrafes.

3.2. SCREAM: EL INICIO DEL SLASHER POSMODERNO

El *slasher* posmoderno o *neoslasher* nace con Wes Craven en la década de los 90, siendo *Wes Craven's New Nightmare* (1994) y *Scream* (1996) dos de los filmes más representativos de esta tendencia en el género. Si bien películas como *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) ya reunían los requisitos del posmodernismo en el cine, esta investigación pretende poner de manifiesto los cambios paradigmáticos que se produjeron en el *slasher* a raíz del estreno de *Scream*. Por lo tanto, debemos conocer las características del cine posmoderno, ya que nos dará las claves para comprender esta nueva tendencia y poder analizar *Scream* correctamente.

Llegados a este punto, conviene señalar que el cine posmoderno no se conforma únicamente de mecanismos narrativos que responden a una tendencia estilística, tal y como explica Pérez Ochando (2013, p.64) en su tesis *La ideología del miedo*: “Si *Scream* u otros *slashers* pueden considerarse posmodernos no será debido a su carácter autotélico —o sea, porque hagan referencia a su propia textualidad— sino porque sus protagonistas viven inmersos en una cultura popular posmoderna, que forma parte de sus charlas y experiencias”.

Dicho de otro modo, la interpretación del espectador y la propia cultura posmoderna en la que se enmarca *Scream*, son decisivas a la hora de concebir el filme dentro de esta corriente. Aun así, de acuerdo con Zavala (2005, p.3), “aunque podríamos llegar al extremo de afirmar que no existen textos posmodernos, sino tan sólo lecturas posmodernas de textos, sin embargo, es necesario señalar la existencia de un conjunto de rasgos que distinguen a un corpus específico de películas, especialmente a partir de la segunda mitad de la década de 1960”.



Fig. 2. Máscara de *ghostface* en *Scream*.

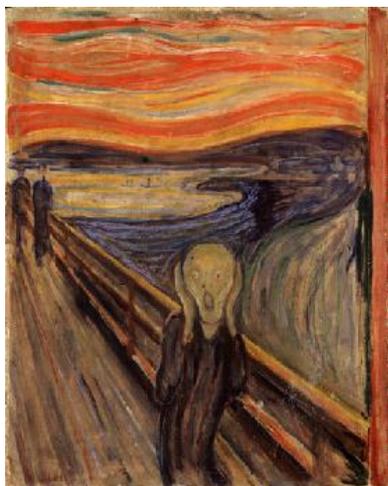


Fig. 3. *El Grito*, Edvard Munch.

Por lo tanto, hay mecanismos presentes en el filme que obedecen a la lógica del cine posmoderno, tales como el montaje itinerante, la metanarración, la fusión de géneros o el uso de la parodia, rasgo especialmente relevante junto con la metanarración a la hora de analizar *Scream*. Más allá de las características formales, a nivel temático, destaca la crítica a la tecnología —en contra del valor de progreso que le da la mentalidad moderna—, ya que en *Scream* la telefonía móvil se convierte prácticamente en un instrumento de tortura.

Con respecto al argumento del filme, *Scream* es la primera entrega de la saga homónima que relata una serie de asesinatos en el pueblo ficticio de Woodsboro, que parecen estrechamente vinculados con la muerte de la madre de Sidney Prescott (Neve Campbell), la protagonista. El asesino, ataviado con un disfraz cuya máscara (véase la Fig. 2) nos remite a *El Grito* (1893), de Edvard Munch (cfr. con la Fig. 3) y un cuchillo, llama a las víctimas por teléfono y les hace una pregunta relacionada con el cine de terror. Sea cual sea la respuesta, acabará asesinandolas.

Una vez explicada la premisa, no es descabellado concluir que no difiere demasiado de la de cualquier *slasher* clásico, por lo que para resaltar lo que caracteriza a la saga —y por lo tanto, marcaría el camino del *neoslasher*— debemos poner el foco en el uso de la ironía y la autorreferencialidad, tanto a la propia

película como al género al que pertenece. Estas características convierten al filme en una comedia en algunos puntos del metraje, especialmente para los espectadores que conocen en profundidad el género. El humor en *Scream*, según Duncan y Müller (2018, p. 602) viene dado por numerosos factores:

El humor del aficionado que sabe que el asesino muerto se alzar  de nuevo al final; el humor de Wes Craven, que hace una breve aparici n como celador y lleva el jersey a rayas de Freddy Krueger (...) y el humor del conocedor del arte burgu s: la m scara se basa en el grito de Munch.

Por lo tanto, el rasgo diferenciador de la saga con respecto a sus predecesoras, es la utilizaci n de m ltiples referencias a la cultura popular y al cine de terror, lo que se traduce en un fuerte metadiscurso¹⁰ que en ocasiones lleva a situaciones que el espectador identifica como c micas. Sin embargo, no se debe confundir *Scream* —y el cine *neoslasher*— con una parodia al uso cuyo  nico objetivo es el humor, puesto que sigue funcionando como una pel cula de terror (P rez Ochando, 2013)

Es conveniente se alar, con respecto a estas referencias a las convenciones del g nero, que el hilo conductor del metadiscurso se establece con el personaje de Randy Meeks (Jamie Kennedy), un adolescente cin filo que trabaja en el videoclub de Woodsboro. La mayor a de intervenciones de Randy contribuyen a elaborar el car cter metadiscursivo del film, bien porque remite a otras pel culas del g nero o porque remite a la propia pel cula en la que  l se encuentra, hablando de los asesinatos de sus compa eros de clase como si los estuviesen cometiendo en una pel cula (v ase la Fig. 4): “La polic a siempre va despistada en estos casos, si vieran *Prom Night* se ahorrar an tiempo, hay una f rmula para todo esto, una f rmula muy sencilla  Todo el mundo es sospechoso!” (Randy Meeks en *Scream*, Wes Craven, 1996).

Por lo tanto, una de las claves de *Scream* es que este personaje, siendo conocedor del g nero del terror m s famoso en aquella d cada, predice todo lo que va a ocurrir a lo largo de la saga. Esto hace que el espectador aficionado al g nero se sienta r pidamente identificado con  l, y tambi n aporta la clave del  xito del *film* y del *neoslasher* posterior: el espectador disfruta adivinando todos los elementos predecibles y, en contra de lo que ocurre con otros g neros, los espera. A pesar de que Randy muere en la segunda entrega de la saga, su funci n sigue vigente en las dos pel culas posteriores. En *Scream 3* (Wes Craven, 2001) mediante un video que grab  por si *ghostface* le asesinaba, donde da las claves para comprender qu  ocurrir  en el filme. Por su parte, la cuarta entrega de la saga, estrenada varios a os despu s de su antecesora, supone un salto generacional.

¹⁰ Patricia Waugh (1988, p. 6) apunta que “la metaficci n es crear una ficci n y simult neamente hacer una declaraci n sobre la creaci n de esa ficci n”. Por otro lado, seg n Gerstenkorn (1987), el metacine puede dividirse en dos categor as: “reflexividad cinematogr fica” y “reflexividad f mica”, entendiendo la primera como la reflexi n sobre los procesos de creaci n de una pel cula y la segunda sobre la historia del cine. *Scream* har a hincapi  sobre todo en la segunda de estas reflexividades por la cantidad de alusiones que incluye a otras pel culas del g nero de terror. Por tanto, podemos considerar que el metacine deriva de la intertextualidad, que de acuerdo con Kristeva (1980), est  presente en todos los textos, pues constituyen “la absorci n y transformaci n de otro”, pero cuyo significado ha sido transformado hasta llegar a considerarse un acto voluntario de referenciaci n de otras obras. Para m s informaci n sobre las diversas formas que existen de abordar la pr ctica metacinematogr fica, remitimos al ensayo de Fernando Canet (2014), en el que plantea una propuesta de clasificaci n de las diferentes pr cticas metacinematogr ficas.

Por esta razón, el personaje de Randy queda obsoleto y es sustituido por un grupo de adolescentes que tienen un club de cine. De esta forma, a pesar de matar al personaje, su función en la película se recicla a través de otros personajes que descifran a la par que el espectador lo que va ocurriendo gracias a su cultura cinematográfica.



Fig. 4. Fotograma (captura de pantalla) de *Scream*. Escena en que Randy Meeks habla de los asesinatos como si formasen parte de una película.

En síntesis, el carácter posmoderno del filme no surge por el deseo de crear una *slasher movie* con tales características, sino de la propia mirada posmoderna del autor, sobre todo con respecto a las convenciones del género y la cultura popular de la época. De esta forma, *Scream* inaugura la época posmoderna del *slasher* —a pesar de que, como hemos señalado al inicio del epígrafe, *Wes Craven's New Nightmare* le precede—, estableciendo una serie de rupturas formales e incorporando nuevos elementos tales como el metadiscurso, la intertextualidad (entendiéndola en un sentido más amplio) y la parodia del género al que pertenece.

3.3. DESPUÉS DE SCREAM. EL NEOSLASHER: SECUELAS, REMAKES Y REBOOTS

Una vez explicadas las principales características del *slasher* posmoderno a través de *Scream*, conviene señalar la trascendencia que tuvo esta nueva tendencia en la industria audiovisual, es decir, hacer un repaso cinematográfico que nos revele a través de los filmes que sucedieron a *Scream*, el impacto que este produjo en la ficción norteamericana.

Debido al éxito que cosechó la primera entrega, la producción de la segunda se inició muy rápido, estrenándose *Scream 2* (Wes Craven, 1997) tan sólo un año después. La siguiente secuela, *Scream 3* (Wes Craven, 2000), se produjo tres años más tarde, cerrando así la trilogía planteada por Williamson. Estos filmes se caracterizan no sólo por continuar con las fórmulas trazadas por su predecesora, sino por ampliar aún más el metadiscurso y la autorreferencialidad de esta. Ejemplo de ello es el inicio de *Scream 2*, que transcurre en una sala de cine donde se proyecta una réplica de la primera escena de *Scream*: el asesinato de Casey (Drew Barrymore), interpretado por

otra actriz. Por otro lado, con respecto a la tercera entrega, el metadiscursivo va un paso más allá, ya que el horror sucede en los platós de cine donde están rodando *Stab*¹¹. Durante los años siguientes —tal y como sucedió en las décadas anteriores con *Halloween*— se produjeron varios filmes de menor calidad que prácticamente calcaron la fórmula metadiscursiva de *Scream*. *Sé lo que hicisteis el último verano* (I Know What You Did Last Summer, Jim Gillespie, 1997) escrita también por Kevin Williamson, y *Cherry Falls* (Geoffrey Wright, 2000) son algunos ejemplos de películas autorreflexivas influenciadas por *Scream* que se produjeron durante esta época y que, a pesar de no lograr el mismo éxito, deben ser mencionadas, ya que formaron parte de una nueva oleada de producciones de *slasher movies* que llevó al subgénero a vivir su segunda edad dorada. La clave de este éxito fue la creación de películas que referenciaban al género y a sus convenciones, dado que el público poseía una cultura cinematográfica que lo hacía conocedor de estas referencias, como explica Pérez Ochando (2013, p.63):

Los guionistas y productores del terror contemporáneo saben que el suyo es un público avisado y, a menudo, subrayan las convenciones que sazonan sus películas. El filme se plantea como un juego entre las citas Textuales y el saber espectral o, más bien, como una reflexión lúdica en torno a las propias reglas del juego.

Por lo tanto, el *neoslasher* establece una intertextualidad explícita con los *slashers* clásicos, siendo precisamente esta la razón de su éxito comercial. Para ejemplificar esta afirmación, basta con fijarnos en cualquiera de los filmes posmodernos mencionados. En *Cherry Falls* (Geoffrey Wright, 2000), la autorreferencialidad viene dada directamente por la premisa: un asesino tiene como objetivo a los adolescentes vírgenes del pueblo. Es decir, la sinopsis supone una contradicción con una de las convenciones más arraigadas del género: las adolescentes sexualmente activas mueren. De esta forma, se usan y parodian las características del género, consiguiendo así sorprender al espectador. Asimismo, tal y como sucede en *Scream*, *Cherry Falls* referencia a *Psicosis*, de Hitchcock, ya que el asesino lleva a cabo los crímenes disfrazado de su madre.

Scream, que como hemos mencionado anteriormente estaba planteada como una trilogía, estrenó años más tarde *Scream 4* (Wes Craven, 2011). Esta película supuso el inicio de una nueva trilogía¹² y es relevante resaltar el salto generacional que conlleva con respecto a sus antecesoras, pues se desarrolla ya en un contexto mucho más cercano al actual donde, al contrario de lo que

¹¹ *Stab* es una saga cinematográfica dentro del mundo ficticio de *Scream*, inspirada en los sucesos que ocurrieron en Woodsboro. Es mencionada por primera vez al inicio de *Scream 2*.

¹² Debido a la poca recaudación que obtuvo la película, no se continuó con esta trilogía, de modo que actualmente solo se conoce *Scream 4*, aunque está previsto el estreno de *Scream 5* para el año 2021.

ocurre en las tres primeras entregas, la telefonía móvil ya está completamente normalizada y comienzan a cobrar importancia las redes sociales. El estreno se produjo en un periodo en el que la producción de *slasher movies* había vuelto a decrecer —a pesar del estreno de algunas películas como *La cabaña en el bosque* (*Cabin in the Woods*, 2012) o *Feliz día de tu muerte* (*Happy Death Day*, Christopher B. Landon, 2017), entre otras, tuvieron buena acogida por el público—. Sin embargo, el *slasher* ha continuado produciéndose mediante otras formas de explotación. Nos referimos concretamente a la ficción seriada.

La demanda global de series televisivas ha dado lugar al reciclaje de ideas, es decir, a la proliferación de *remakes* y adaptaciones del cine a la ficción seriada. Este recurso ha suscitado la reticencia de algunos críticos, ya que se puede considerar algo meramente comercial; un método por el cual el éxito de la producción está asegurado, puesto que la historia y personajes ya son conocidos —y aceptados— por el público (Raya Bravo, 2017). Las adaptaciones seriales se han producido a partir de diversos géneros cinematográficos, entre los que podemos resaltar el terror, el tema que nos concierne. De este modo, filmes como *Psicosis* han tenido su adaptación a la ficción seriada con *Bates Motel* (Universal Television: 2013-2017), que narra la adolescencia de Norman Bates. Por otro lado, también se han producido series originales que juegan con las convenciones del terror; es el caso de *American Horror Story* (FX: 2011-) formada por nueve temporadas autoconclusivas de las que podemos destacar la última, *1984*, inspirada en los *slashers* clásicos. No obstante, a la hora de ilustrar el trasvase de este subgénero a la televisión, nos detendremos a explicar dos series clave: *Scream* (MTV:2015-) y *Slasher* (Chiller: 2017-).

Scream (MTV: 2015-) es una serie de la franquicia homónima que adecúa la premisa de la saga original a la actualidad, lo que supone un ejercicio de adaptación tanto temporal como formal. Además, es necesario tener en cuenta que más que como un *remake*, la serie se concibe como un *reboot* —dado que toma como premisa general la de la serie original que adapta, pero reescribe su propia historia—, por lo que ésta y las películas originales presentan diferencias sustanciales. Con respecto a estos cambios, resaltaremos la utilización de personajes ajenos a la saga —aunque es cierto que responden a los patrones y características de los ya esbozados—. Es decir, el papel de la *final girl* pasa de Sidney Prescott a Emma Duval (Willa Fitzgerald), que aunque poseen ciertos rasgos comunes en cuanto a personalidad, presentan vidas diferentes. Por otro lado, el personaje de Noah Foster (John Karna) sustituye a Randy, que, como hemos mencionado en el epígrafe anterior, es primordial para conducir el metadiscorso del filme. Además, Noah se convierte en un personaje que no sólo nos recuerda las convenciones del género en sus discursos, sino que ya desde el primer capítulo afirma que no es posible trasladarlos a la ficción seriada, contradiciendo la propia existencia de la serie en la que se encuentra. Asimismo, también hay personajes que, a pesar

de ser similares a otros de la saga, rompen las reglas establecidas por esta. Es el caso de Brooke (Carlson Young), que podría compararse con personajes de la saga original como Tatum (Rose McGowan):

Este tipo de personajes suelen ser castigados en la tradición *slasher* por vivir su sexualidad libremente, pero en el texto televisivo no sucede así, manteniendo al espectador en constante sorpresa ante su capacidad de subsistencia (Raya Bravo, 2017 p. 200).

Además de los personajes y, por consiguiente, del lugar donde se desarrolla la trama, se modifican aspectos consolidados por la franquicia tales como la máscara de *ghostface*, que aunque es sustituida por otra similar, nos confirma la escisión de la serie con respecto a la saga.



Fig. 5: Máscara de *ghostface* en la serie *Scream*.

Por otro lado, fuera de la franquicia *Scream* se han desarrollado otras series pertenecientes al género. Es el caso de la canadiense *Slasher* (Chiller, 2017-), que consta de temporadas autoconclusivas cuya temática nos remite al género. Sin embargo, cabe destacar una diferencia sustancial con respecto a las películas *slasher*, y es que los protagonistas de esta ficción no son en su mayoría adolescentes. De esta forma, se incluyen personajes de todas las edades que perecen bajo el yugo de la justicia moral del asesino, rompiendo así con una convención arraigada en el género y ampliando además el *target* de audiencia.

Por lo tanto, podemos concluir con respecto a este punto que *Scream* abrió paso al *neoslasher*, que en los años posteriores se caracterizó por abrazar estas convenciones de género y reinventarlas; especialmente en la ficción seriada, donde las tramas de los personajes deben dilatarse, dando lugar a más personajes relevantes dentro de la historia además de la *final girl*.

4. ESTUDIO DE CASO: ANÁLISIS FORMAL Y TEXTUAL DE *SCREAM*

Para analizar en profundidad *Scream* e identificar los elementos distintivos que presenta con respecto a los *slashers* clásicos, es necesario un visionado exhaustivo de toda la saga con el objetivo de conocer en profundidad no sólo su trama, sino los elementos representativos que la conforman a nivel estético y narrativo. Por lo tanto, considerando las secuelas como extensiones de la primera película que repiten fórmulas trazadas por esta, se hace especialmente relevante tratar la primera entrega con el fin de acotar el análisis.

Con el propósito de realizar dicho análisis e identificar las características formales del filme, tomaremos como referencia la metodología de Vicente Benet (1999) en su libro *La cultura del cine*, cuyo método se basa en la división del análisis en un aspecto textual y otro formal —que divide a su vez en un análisis narrativo y estilístico— y que aplicaremos adaptándola a las necesidades del trabajo. De esta forma, la pretensión de este epígrafe es analizar los aspectos más relevantes del filme y realizar un *découpage* [incluido en el Anexo] de una de las escenas más notables y características de este: la primera.

El guion de *Scream*, escrito por Kevin Williamson, llegó a manos de Wes Craven a través de Miramax, que lo compró para su productora Dimension Films por 400.000 dólares en 1995. Inicialmente, el manuscrito recibía el nombre de *Scary Movie* y narraba la historia de una serie de jóvenes inmersos en la cultura popular y las películas de terror de los 90 que son acechados por un asesino que utiliza los mecanismos clásicos del cine *slasher*. Finalmente, la película se llamó *Scream* (en España se tituló como *Scream: vigila quién llama*) y se produjo un año después, cosechando un gran éxito.

Craven mencionó en una entrevista con Charlie Rose en *PBS night time show*¹³ que sólo le había bastado leer las primeras páginas —relativas a la primera escena del filme— para saber que quería dirigir aquella película, de ahí que esta primera escena sea especialmente relevante de analizar, no sólo desde el punto de vista estético, sino también desde el narrativo, por lo que profundizaremos en ella a lo largo del siguiente apartado.

4.1. ANÁLISIS DE LAS FORMAS NARRATIVAS

Para comenzar el análisis, es necesario prestarle especial atención a la construcción del principio del relato, pues la secuencia inicial nos remite al presente —en contra de la teoría de Dika que sostiene que un *slasher* comienza siempre con un hecho pasado (epígrafe 2.3.1)—. Sin embargo, esto no significa que no exista tal acontecimiento, ya que durante toda la película está vigente el

¹³ Recuperado de <<https://www.youtube.com/watch?v=FySvPeZWpB4>>.

asesinato de la madre de Sidney, sucedido un año antes. Por lo tanto, la diferencia sustancial que guarda respecto a otros filmes es la construcción de este inicio, dándonos a lo largo de la película las claves para reconstruir el suceso anterior sin necesidad de mostrarlo en pantalla.

El arranque del filme nos sitúa en la casa de Casey, que se dispone a ver una cinta de terror cuando recibe una llamada telefónica. Durante esta escena de 15 minutos (la más larga del metraje) la joven cree que conversa con alguien que ha marcado el número equivocado. Sin embargo, Casey está siendo acechada por su interlocutor, que posteriormente irrumpirá en su casa y la matará. De este modo, esta primera escena funciona como una introducción de *ghostface* y su *modus operandi*, remitiéndonos así a la trama: un asesino enmascarado se dedica a matar adolescentes en el pacífico pueblo de Woodsboro. El personaje de Casey se presenta como una víctima potencial desde el inicio, puesto que es una adolescente despreocupada que obedece al estereotipo de “rubia tonta” característico del *slasher*; sin embargo, la duración de la escena y la utilización de una actriz conocida, inducen al espectador a pensar que no va a morir, pues la identifica como a la protagonista.

A lo largo de la escena, los personajes hacen múltiples menciones a relatos anteriores, como *Halloween*, *Pesadilla en Elm Street* o *Viernes 13*. El asesino le pregunta a Casey cuestiones relacionadas con estos filmes (véase la Fig. 6), castigándola finalmente por fallar la respuesta. Esto nos proporciona dos claves en la lectura de la historia: 1) la introducción de referencias cinematográficas, apelando a la propia cultura del espectador, y 2) que el propio asesino está inmerso en la cultura popular de la época. Con respecto al resto de la escena, podemos destacar la persecución de Casey, que se prolonga en el tiempo logrando la espectacularización de la violencia típica de las muertes del *slasher*, sobre todo las femeninas, pues Steve, el novio de Casey, muere de forma rápida, escandalizándola más a ella que al espectador.



Fig.6. Fotograma de *Scream*. Escena en la que Casey contesta a las preguntas sobre cine de terror que le hace *Ghostface*.



Fig.7. Fotograma de *Scream*. Escena en la que los padres de Casey escuchan a su hija a través del teléfono.

Al final de la escena, mientras Casey agoniza en el jardín víctima de varias puñaladas, sus padres, que acaban de llegar a casa, descuelgan el teléfono —para llamar a la policía— y escuchan los lamentos de su hija por la otra línea (véase la fig. 7). De esta forma, el teléfono se utiliza como

un medio de transmisión del horror, en primer lugar con Casey cuando habla con el asesino y este la amenaza (fig. 6) y, en segundo lugar, cuando sus padres presencian telefónicamente el brutal asesinato de su hija (fig. 7).

Es la escena más violenta del film y después, a medida que la película avanza, hay cada vez menos violencia, pues el recuerdo de este primer asesinato basta para hacer angustiosos los momentos de suspense que vendrán después (Truffaut, 2000, p. 242)

Esta cita de Hitchcock en referencia al asesinato de Marion en *Psicosis*, resulta acertada aplicada al contexto de esta escena. De esta forma, se establece una correlación entre ambos filmes, pues *Scream* toma prestado este mecanismo de *Psicosis* para producir el mismo efecto en el espectador que su predecesor o hipotexto (aplicando la nomenclatura de Gérard Genette).

Las siguientes escenas que conforman la parte expositiva del filme nos presentan a los personajes más relevantes, entre los que se encuentra Sidney, la protagonista, a quien conocemos en la intimidad de su habitación antes de ser interrumpida por Billy, su novio, que entra por la ventana (véase fig. 8). A través de la conversación advertimos que Sidney es virgen, a pesar de las múltiples insistencias de Billy para que tengan sexo. De esta forma, conocemos rasgos significativos de la personalidad de ambos y sobre todo de su relación, identificando así a Sidney como *final girl* y a Billy como potencial sospechoso, debido a su carácter invasivo y victimista, que manifiesta en varias ocasiones a lo largo del metraje. Además, durante esta conversación vuelve a hacerse alusión al cine, esta vez refiriéndose a la calificación de edades en relación al sexo. Así se introduce la idea de que Sidney está dentro de una película y es víctima de las reglas de un juego narrativo que no controla, siendo este un aspecto clave a lo largo del metraje.



Fig. 8. Fotograma (captura de pantalla) de *Scream*. Billy Loomis entra en la habitación de Sidney a través de la ventana.

Siguiendo con la fase expositiva, la siguiente escena nos sitúa en el instituto, donde conocemos al resto de personajes. Respecto a los amigos de Sidney, apreciamos que muchos de ellos obedecen a los estereotipos de las víctimas, como es el caso de Tatum (amiga sexualmente activa) o Dewey, que interpreta el papel de ayudante del *Sheriff* patán. Por lo tanto, durante estas primeras escenas advertimos que ya se han cumplido la mayoría de características del cine *slasher*:

la acción se desarrolla en una pequeña comunidad, hay diversos personajes estereotipados que se conforman como víctimas potenciales y un asesino enmascarado junto a su contraparte femenina de moral correcta.

Concluyendo con la exposición, la secuencia en la que Sidney llega a casa actúa como detonante de la fase de desarrollo del filme, pues constituye el primer acercamiento entre la protagonista y el asesino. Sidney se encuentra en el sofá esperando a su amiga Tatum—ya que su padre se encuentra de viaje por trabajo y no es conveniente que se quede sola—, cuando recibe la llamada de *ghostface*, que durante la conversación le pregunta: “¿Quieres morir como tu madre?”. En este punto del metraje ya se nos ha revelado que es el aniversario de la muerte de Moreen Prescott, la madre de Sidney, por lo que la frase del asesino relaciona ambos asesinatos, vinculando así a la protagonista a las nuevas muertes que se están sucediendo. Al final de la escena, Billy aparece con un teléfono móvil y es arrestado como sospechoso (véase la fig. 9). Este recurso induce a pensar que Billy no es el asesino, a pesar de que durante las siguientes escenas el filme trata de dejarnos claro que sí lo es —de hecho el propio Randy comenta que lleva la palabra asesino escrita en la frente, según las reglas clásicas del *slasher*—.



Fig. 9. Fotograma (captura de pantalla) de *Scream*. Billy siendo arrestado como sospechoso de cometer los asesinatos.



Fig. 10. Fotograma (captura de pantalla) de *Scream*. Conversación entre Sidney y Gale sobre el asesinato de Moreen Prescott.

Tras esta escena, el peso de la resolución del conflicto recae en Sidney, que como *final girl* no sólo debe sobrevivir, sino también descubrir quién es el asesino de su madre, consiguiendo así ser un personaje más complejo que los de otras películas del género, cuyo único objetivo es la supervivencia. Por otro lado, un aspecto narrativo a destacar es cómo se construye el relato del “hecho pasado” a través del personaje de Gale Weathers (Courteney Cox), una periodista ambiciosa y sin escrúpulos que está convencida de que Cotton, acusado de matar a Moreen Prescott, es inocente. Las conversaciones entre Gale y Sidney (véase fig. 10) son decisivas a la hora de reconstruir este suceso.

Tras la liberación de Billy por falta de pruebas, se produce una conversación entre Sidney y él donde Billy vuelve a sacar a relucir su carácter victimista, en ese caso comparando la muerte de la madre de Sidney con el divorcio de sus padres —hecho que más tarde se revelará como

catalizador de los asesinatos—. Al terminar la conversación, el instituto, que se había configurado como un lugar seguro, se convierte en el nuevo escenario de *ghostface*, que intenta atacar a Sidney en el baño y finalmente asesina al director (previamente presentado como una persona con mala relación con los alumnos). Este suceso no obedece únicamente a la regla del *bodycounting*, pues a pesar de no ser un personaje relevante, la muerte del director del instituto se vuelve clave en la escena final, ubicada en casa de Stu, ya que tras recibir la noticia de que el director ha muerto, la mayoría de adolescentes de la fiesta se marchan al instituto a ver su cadáver, dejando la casa prácticamente vacía y vía libre para que *ghostface* mate a Sidney.

Durante dicha fiesta se suceden dos asesinatos que sí obedecen a esta regla, en primer lugar el de Tatum y en segundo el de Kenny, el cámara de Gale Weathers. Además, en el transcurso de la fiesta, Randy —que como hemos explicado, conduce la mayor parte del metadiscurso del film— menciona las reglas para sobrevivir en una película de terror: 1) no practicar sexo, 2) no beber o tomar drogas y 3) no decir “ahora vuelvo” porque no volverás. De hecho, él mismo atribuye más tarde su propia supervivencia al cumplimiento de estas reglas, pues tras ser agredido por uno de los asesinos y ser encontrado en el suelo por Sidney, menciona que nunca se ha alegrado tanto de ser virgen. Por otro lado, precisamente el hecho de que estas reglas se enumeren paralelamente a la pérdida de virginidad de Sidney, configuran a la protagonista como una víctima potencial, convirtiendo su supervivencia en un desafío directo a las convenciones del género.



Figs. 11, 12 y 13. Fotogramas (capturas de pantalla) de *Scream*, secuencia en la que Randy le grita a la actriz de la película que mire detrás de él mientras él mismo tiene al asesino detrás.

Siguiendo con la línea metadiscursiva del filme, destaca la escena donde Randy está viendo *Halloween* y le repite en varias ocasiones a la pantalla “Jamie, detrás de ti”¹⁴, mientras el propio asesino está detrás de él. Por otro lado, todo lo que sucede en el salón está siendo grabado por una cámara que previamente Gale Weathers ha introducido debajo del televisor, y cuya señal llega a su furgoneta. De esta forma, Sidney y Kenny ven cómo *ghostface* está detrás de Randy y le gritan a la pantalla “Randy detrás de ti”, constituyendo así una de las escenas donde mejor queda plasmado el metadiscurso en clave de comedia del filme (Figs. 11, 12 y 13).

¹⁴ Se refiere a la actriz protagonista de *Halloween*, Jamie Lee Curtis. Sin embargo, el actor que encarna al personaje de Randy también se llama Jamie.

Llegando al final del metraje, es necesario volver a resaltar que la resolución del conflicto está ligada al descubrimiento de la identidad del asesino (en este caso los asesinos) y la derrota de este. Mantener en secreto la identidad de *ghostface* es uno de los motivos que mantienen atento al espectador, por lo tanto, hasta el final del filme no se revela que Stu y Billy son quienes están detrás de la máscara. Al desvelarse su identidad, el espectador (y la propia Sidney) se preguntan cuáles son sus motivos, a lo que Billy contesta: “Yo no necesito ningún motivo, ¿crees que Norman Bates tenía alguno? ¿Descubrieron por qué le gustaba a Hannibal Lecter comerse a la gente? Yo creo que no. Resulta más escalofriante cuando no hay motivo” (Billy Loomis en *Scream*, Wes Craven, 1996).

Sin embargo, acto seguido y para sorpresa de su compañero Stu, Billy revela que su motivo es la venganza, ya que debido a la infidelidad de su padre con Moreen Prescott, su madre se fue de casa, abandonando no sólo a su esposo, sino también a su hijo. Se nos revela así un motivo propio del cine *slasher* de la época, cuyos espectadores ya no aceptaban la psicosis como móvil para cometer los asesinatos.



Fig. 14. Fotograma (captura de pantalla) de *Scream*. Escena en la que Sidney mata a Billy.



Fig. 15. Fotograma (captura de pantalla) de *Scream*. Escena en la que Gale da la primicia sobre el desenlace de los asesinatos sucedidos en Woodsboro.

Finalmente, la resolución del conflicto principal recae en Sidney matando a Billy mientras pronuncia la frase “En mi película no”. Asimismo, el final nos remite a la diferencia que supone este filme con respecto a otros, ya que la supervivencia no queda relegada únicamente a la *final girl*, sino que también salen con vida Gale, Randy y Dewey. Además, Sidney no sólo cumple el objetivo de sobrevivir, sino que también supera el trauma de la muerte de su madre, consiguiendo así recuperar el control de su vida. Por otro lado, la *final girl* no es la única que consigue su objetivo, ya que Gale Weathers obtiene su deseada exclusiva. En síntesis, el metraje nos muestra a varios personajes estereotipados, pero le da cierta profundidad a otros, algo insólito en el *slasher*, y que dota al filme de mayor calidad.

4.2. ANÁLISIS TÉCNICO-ESTÉTICO Y DÉCOUPAGE

La primera secuencia de *Scream* es especialmente relevante por la cantidad de valores formales y estéticos representativos que se aúnan en ella. Por esta razón, se hace necesario analizarla en profundidad, sobre todo en cuanto a la construcción del terror se refiere, ya que durante el transcurso de estos primeros minutos, un espacio aparentemente seguro y cotidiano se transforma en un escenario terrorífico. El *découpage* completo de la primera secuencia puede consultarse en el Anexo 1; en este punto expondremos una selección de los planos más representativos para ilustrar el análisis.

En primer lugar, el filme no puede comprenderse estilísticamente sin atender a sus predecesores; dicho de otro modo, la de *Scream* es una estética prestada de películas anteriores como *Halloween*, especialmente por el uso de la cámara subjetiva, y más concretamente por la cámara acosadora, que a través del seguimiento de los personajes convierte al espectador en *voyeur* (véanse Figs. 16-21).



Figs. 16, 17 y 18. Fotogramas de *Halloween*. Escena en la que Laurie mira por la ventana y durante un segundo ve a Michael Myers observándola.



Figs. 19, 20 y 21. Fotogramas de *Scream*. Escena en la que Casey recibe una segunda llamada de *ghostface*.

La secuencia de arranque comienza con un primer plano del teléfono (véase Fig. 22), que está sonando, seguido de un movimiento de cámara vertical con el que se muestra, también en primer plano, a Casey contestando (Fig. 23). Durante esta breve conversación, se nos introducen dos elementos clave: el teléfono y la víctima, a la que el espectador conoce a través de planos cerrados (por medio de un montaje constructivo), restringiéndose así la información que recibe sobre el lugar donde transcurre la acción, que va mostrándose poco a poco, comenzando por la puerta del jardín que se ve cuando Casey cuelga el teléfono (Fig. 24). Esta sucesión de planos cerrados no sólo favorecen la identificación del espectador con Casey, sino que también la sitúan en un primer momento como protagonista del filme, tal y como sucede más tarde con Sidney (Figs. 25 y 26).



Figs. 22, 23 y 24. Fotogramas de *Scream*. Teléfono, Casey contestando y puerta del jardín.



Figs. 25 y 26. Fotogramas de *Scream*. Primera aparición de Casey y de Sidney, respectivamente.

No es hasta más tarde que no obtenemos un plano general de la fachada de la casa para ubicar la acción en el espacio (alterando así el orden de presentación típica del espacio narrativo que presenta primero el escenario con un plano general, véanse las Figs. 27 y 28).



Fig. 27. Fotograma de *Scream*. Exterior de la casa de Casey



Fig. 28. Fotograma de *Halloween*. Exterior de la casa de los Myers

Inmediatamente volvemos al interior de la casa con un primer plano de Casey colocando un envase de palomitas en un fogón (Fig. 29). Esto es especialmente relevante porque 1) se nos introduce la primera referencia al cine por medio del *snack* típico en las salas de cine y 2) las palomitas conducirán visualmente la acción, estallando conforme la tensión aumenta, paralelamente a la trama (Figs. 30 y 31).



Fig. 29, 30 y 31: Fotogramas de *Scream*. Casey coloca unas palomitas en el fuego que a medida que avanza la trama van estallando, quemándose finalmente.

A lo largo de la conversación entre Casey y *Ghostface*, la cámara acecha a la joven a través de la cocina y el salón, indicando que está siendo observada —aunque los planos no se plantean como un punto de vista subjetivo del asesino, pues él se encuentra fuera de la casa y los planos son desde dentro—. Esto sucede a lo largo de la película con otros personajes (Figs. 32-33).



Fig. 32: Fotograma *Scream*. Casey va desde la cocina hasta el salón hablando por teléfono.



Fig. 33: Fotograma de *Scream*. Tatum coge unas cervezas de la nevera.

Sin embargo, este recurso no es el único que se utiliza en cuanto a la subjetividad de la cámara, ya que también se alternan plano y contraplano de la cámara acechando y el punto de vista del personaje acechado en cuestión (véanse Figs. 34-37). De esta forma, por medio de la mirada de Casey y de Sidney, se nos muestran los espacios oscuros que las rodean y que remiten a la incertidumbre, confusión y miedo que siente el personaje. Además, la iluminación en las escenas de acecho también desempeña un papel fundamental, siendo estas en clave más baja para evocar el terror, asociado usualmente con la oscuridad.



Figs. 34 y 35. Fotogramas de *Scream*. Casey mira a través de la puerta del jardín.



Figs. 36 y 37. Fotogramas de *Scream*. Sidney comprueba que no hay nadie en el porche.

En cuanto a los aspectos técnicos relacionados con la cámara, hemos mencionado los movimientos de esta que siguen a los personajes y también la utilización de planos cortos, pero también debemos destacar la angulación empleada, pues cobra un papel fundamental en el filme. En *Scream* se utilizan planos picados y contrapicados para ilustrar la dicotomía dominante/dominado de los personajes. Esto puede apreciarse cuando *ghostface* tira una silla del jardín, rompiendo así la puerta —la barrera que le separaba de Casey— y dejando a la joven en una posición totalmente vulnerable (véase Fig. 37). También sucede en la escena del asesinato de Tatum, donde se muestran plano y contraplano del asesino y de la joven con una angulación que responde a la dominación de un personaje sobre otro (véase Fig. 38).



Fig. 37. Fotograma de *Scream*. *Ghostface* rompe la puerta del jardín.



Fig. 38. Fotograma de *Scream*. Tatum habla con *ghostface* creyendo que es Randy gastándole una broma.



Fig. 39. Fotograma de *Scream*. La madre de Casey retira el envase de palomitas, que está ardiendo.



Fig. 40. Fotograma de *Scream*. Billy destroza la casa de Stu buscando a Sidney.

Con respecto al escenario donde transcurren los asesinatos, hemos comprobado que se presentan como espacios cotidianos, concretamente casas. Sin embargo, el horror transforma estos escenarios, convirtiéndose en lugares terribles tras la sucesión del asesinato. Esto sucede al final de la primera escena, y también durante la última, ya que son las partes más violentas del filme. En el caso de la localización donde transcurre la muerte de Casey, inicialmente se trata de una casa familiar de clase media norteamericana que finalmente acaba destrozada (Fig. 39), rodeada del humo que nos remite al horror que se ha llevado a cabo allí. Lo mismo ocurre en la casa de Stu (Fig. 40).

Durante el desarrollo del filme (y también parte de la fase expositiva que sucede en el instituto), se suceden diversas escenas cuyo objetivo no es el terror. Durante estas escenas, transcurridas a la luz del día, se utilizan planos abiertos y la iluminación es de clave alta. De esta forma, durante estos minutos del metraje, la estética es similar a la de cualquier filme de comedia adolescente. Es en estos espacios donde visualmente se delimita el tinte cómico del filme. A medida que avanza el metraje, vemos cómo estos espacios oscuros se reservan únicamente para los momentos de tensión, siendo los planos generales en un primer momento signo de alivio (Fig. 41).



Fig: 41. Fotograma de *Scream*. Sidney y sus amigos charlando en la puerta del instituto.

Continuando con la fase de desarrollo, nos encontramos con una gran variedad de referencias visuales que nos remiten a otras películas de terror, pudiendo destacar los cameos: John Whipp, actor que interpreta al *Sheriff* Burke, también interpreta al sargento Parker en *Pesadilla en Elm Street*; Linda Blair, protagonista de *El Exorcista*, aparece brevemente como periodista, y el propio Wes Craven interpreta a un celador cuya vestimenta nos recuerda a Freddy Krueger (Figs. 42, 43 y 44). Además, respecto al carácter metadiscursivo del filme, tal y como los mencionados *proto-slashers* hacían, se utiliza el metacine no sólo referenciando a los filmes textualmente, sino visualmente a través de la proyección de películas de terror en distintos puntos del metraje (véanse las Figs. 45 y 46).



Figs. 42, 43 y 44. Fotogramas de *Scream*. Escena en la que el *sheriff* interroga a Sidney, Dewey detiene a una periodista que increpa a Sidney y el director se encuentra con Fred, el celador.

También debemos resaltar el uso de planos detalle para dar énfasis a ciertos elementos. Conforme la trama avanza, nos encontramos con diversas pistas que en ocasiones tienen la función de confundir al espectador; es el caso del plano de los zapatos del *sheriff* (vease la Fig. 47), que

son iguales a los de *ghostface* (Fig. 48), sin embargo, previamente se nos habían mostrado unos zapatos idénticos cuando a Billy se le cae el teléfono móvil del bolsillo (Fig. 49).



Figs. 45 y 46. Fotogramas de *Scream*. Reproducción de *Frankenstein* y de *Halloween*.

El énfasis que se le da al plano de los zapatos del *sheriff* induce al espectador a pensar que es sospechoso.



Fig. 47. Fotograma de *Scream*. El *sheriff* apaga un cigarrillo con sus botas.



Fig. 48. Fotograma de *Scream*. *Ghostface* escondido en uno de los cubículos del baño de mujeres.



Fig. 49. Fotograma de *Scream*. Billy entra en la habitación de Sidney y se le cae un teléfono móvil.

Por otro lado, a lo largo de la fase de desarrollo se emplean diversos recursos de forma reiterada, como es el caso del *zoom* para dirigir la mirada del espectador a puntos concretos (Figs. 50 y 51) y la cámara predictiva, que advierte las acciones que llevarán a cabo los personajes. Hacia el desenlace del filme, tiene lugar una escena que ilustra muy bien este recurso, pues la cámara enfoca al televisor, donde se está reproduciendo un fragmento de *Halloween* en el que la protagonista se encuentra dentro del armario. Segundos después, la propia Sidney sale de un armario vestida de *ghostface* y ataca a Billy (véanse las Figs. 52 y 53).



Figs. 50 y 51. Fotogramas de *Scream*. Tatum y Sidney hablan mientras el asesino las observa entre la maleza.



Figs. 52 y 53. Fotogramas de *Scream*. Plano y contraplano del televisor reproduciendo *halloween* y Sidney atacando a Billy.



Figs. 54 y 55. Fotogramas de *Scream*. Plano y contraplano del Sidney, Gale y Randy observando a Billy muerto.

Llegados a la resolución del conflicto, el asesinato de Billy tiene no sólo una carga narrativa potente, pues constituye el desenlace del filme, sino también visual. Observamos de nuevo que la angulación manifiesta el poder de un personaje sobre otro, en este caso de Sidney, Randy y Gale sobre Billy (Figs. 54 y 55).

Finalmente, el último plano de la película constituye un plano general de la casa de Stu, contrastando así con el arranque del filme que había comenzado la construcción de una forma cerrada, limitando la información visual. Con esta imagen se nos muestra un espacio despejado e iluminado (Fig. 57), en contraposición a la primera imagen de la casa de Stu (Fig. 56)

Tal y como hemos visto a lo largo del análisis, *Scream* bebe de diversos recursos técnicos de *slashers* anteriores, pero también innova con la utilización de otros, sobre todo en lo referente a la construcción del carácter metadiscursivo. Como conclusión, podemos decir que nos encontramos ante una película cuidada en la que prácticamente cada elemento narrativo y estético tiene correlación con otro filme de terror anterior, ya sea mediante movimientos de cámara

similares, escenarios del mismo tipo o incluso proyecciones de dichos filmes dentro la propia película.



Figs. 56 y 57. Fotogramas de *Scream*. Casa de Stu en la escena en la que llegan Sidney y Tatum a la fiesta y en la escena final.

5. CONCLUSIONES

Al inicio de esta investigación marcamos una serie de objetivos con el propósito de esclarecer ciertas cuestiones con respecto a *Scream*, entre las que destacaba la necesidad de desentrañar los mecanismos utilizados por el filme para renovar el género. De esta forma, se planteó una metodología cuya finalidad era responder a las preguntas planteadas; sin embargo, es necesario mencionar que las limitaciones de espacio del trabajo no nos han permitido obtener todos los datos deseados —aunque sí la mayoría—.

En primer lugar, nos planteamos estudiar la evolución del cine de terror con el propósito de entender el proceso a través del que nace un nuevo subgénero. La pretensión de este objetivo era poder extrapolar los resultados obtenidos al *slasher*, comprendiendo así tanto su origen como su evolución. Concluimos que el terror ha evolucionado a la par que la sociedad, y que cada corriente enmarcada en el género ha surgido como respuesta a un temor abyecto de la población. En el caso del *slasher*, se trata del miedo a los asesinos en serie que poblaban la sociedad estadounidense en la década de los 70 (cuando se acuñó el término). Estos sucesos, sumados a la influencia de filmes que habían plasmado con anterioridad a los llamados “monstruos humanos” —*Psicosis*, *Peeping Tom*, o *La matanza de Texas*, entre otros—, derivaron en la proliferación de cintas de esta temática, sentando así sus bases, que obedecían a unas características formales concretas. Por lo tanto, la decaída del género vino acompañada de la superación de este temor por parte de la sociedad, y ligado inexorablemente al agotamiento de la fórmula narrativa, que había sido usada en exceso. El hartazgo del público, por lo tanto, dio lugar a la necesidad de renovar el género. Finalmente, la clave de este resurgimiento radicó, precisamente, en utilizar dichas convenciones obsoletas, parodiándolas y adaptándolas a la sociedad y a los cambios de los que había sido objeto.

Con motivo de comprender el subgénero, otro de los objetivos planteados al principio del trabajo fue desentrañar las características formales que lo constituyen. De esta forma, a través de un proceso de documentación, hemos reunido y estudiado las características iniciales del subgénero, comprobando así que son mecanismos prestados de los filmes anteriores ya mencionados y que están presentes en la mayoría de películas enmarcadas dentro del *slasher*.

Debido a la necesidad de acortar el objeto de estudio —el *neoslasher* y concretamente *Scream*— hemos estudiado las características del cine posmoderno para entender su aplicación en el *slasher*. De esta forma, hemos obtenido resultados que nos han revelado que el nacimiento del *neoslasher* se debe principalmente a la aplicación de estas características posmodernas en el contexto del cine *slasher*.

Por lo tanto, después de trazar un marco teórico gracias al que comprendimos las particularidades del género, hemos podido realizar, mediante la metodología escogida, el análisis filmico pertinente del filme seleccionado. Tras dicho análisis, en el que se ha tenido en cuenta tanto las formas narrativas como las estilísticas, hemos aducido que el filme —que en un primer momento escogimos como objeto de estudio por su interrelación con otras obras del mismo subgénero— está conformado por una sucesión de referencias a otras películas de terror, construyendo su trama entorno a ellas. De esta forma, *Scream* bebe en cada uno de sus aspectos narrativos y técnico-estéticos de los filmes que lo preceden, pudiendo interpretarse el metraje como un homenaje al cine de terror.

Sin embargo, también hemos observado una serie de rupturas formales entre las que destacan el orden de la construcción del relato, las múltiples referencias textuales a otras obras y una mayor complejidad en los personajes, que se adaptan además a las nuevas normas sociales y a la moralidad más relajada que supone la década de los 90 frente a la de los 80 (sobre todo en cuando a los personajes femeninos y sus relaciones se refiere). También hemos encontrado paralelismos entre *Scream* y el resto de *neoslashers* citados a lo largo de la investigación (*Cherry Falls* y *Sé lo que hicisteis el último verano*), pues además de continuar en la línea metadiscursiva ya mencionada, observamos otras características significativas vinculadas a la narrativa. Así pues, fruto de la proliferación de secuelas de *slashers* famosos que poblaban la década de los 90, surgió la tendencia a explicar la motivación de los asesinos —o *psychokillers*—, por lo tanto, obedeciendo a las exigencias del público, los *neoslashers*, al contrario que sus predecesores, exponen las motivos de los asesinos. En el caso de *Scream*, el móvil es la venganza por el abandono materno; en *Sé lo que hicisteis el último verano*, la locura del asesino se desata tras la muerte de su hija y al ser atropellado por los protagonistas; y, finalmente, en el caso de *Cherry Falls*, la psicosis del asesino es fruto del maltrato materno al que ha sido sometido desde pequeño. Por tanto, aducimos que surgen nuevas tendencias narrativas, además de la mencionada parodia de las convenciones del género.

Por otro lado, por cuestiones tanto temporales como espaciales, hemos podido estudiar la filmografía de Wes Craven, pero no analizar filmes representativos, a pesar de que hubiese complementado el objeto de estudio, enriqueciendo así la investigación. Sin embargo, sí que hemos podido trazar una evolución y establecer ciertos paralelismos entre algunos de sus filmes, como *Pesadilla en Elm Street* en relación al mundo onírico representado, extrapolándolo en *Scream* al mundo del cine (es decir, al metacine).

Finalmente, como síntesis, podemos mencionar que, a grandes rasgos, el objetivo de la investigación se ha alcanzado, a excepción de ciertos puntos que podrían considerarse como futuras líneas de investigación, que complementarían lo expuesto en el presente trabajo.

CONCLUSIONS

At the beginning of this investigation, a series of objectives were established with the purpose of clarifying some issues with the film *Scream*, among which the necessity for unravelling the mechanisms used in the film to renew the genre stood out. Thus, a methodology designed to answer these questions was posed. However, it is necessary to address the limitation of the space of the dissertation, which has only allowed us to obtain most of the data, but not all.

In the first place, the evolution of the horror film has been studied with the objective of understanding the process through which a new subgenre is born. The aim of this was to extrapolate the results to the slasher subgenre, thus recognising both its origin and evolution. The conclusion is that Horror has evolved at the same time as society and every trend of it has emerged as a response to a new fear. In the case of the *slasher* genre, it was the fear of serial killers who filled the American society in the 70s (when the term was coined). These incidents added to the influence of previous films who showed the so-called “human monsters” – *Psycho*, *Peeping Tom* or *The Texas Chain Saw Massacre* – led to the proliferation of such films and laid the foundations of the genre, which obeyed to specific formal characteristics. Therefore, the decline of the genre was accompanied by the overcoming of that fear and inevitably bound to the overuse of the narrative structure. This surfeit resulted in the need for renovation. Finally, the key for its revival consisted exactly in taking these outdated conventions and parodying and adapting them to society and the changes it had undergone.

By reason of understanding this subgenre, another objective posed at the beginning was to unravel the formal characteristics that constitute it. In this way, through a documentation process, we have gathered and studied the initial characteristics of the subgenre, confirming that they were borrowed mechanisms from the films already mentioned and they are present in most *Slasher* films.

Due to the necessity of shortening the object of study – the neoslasher and specifically *Scream* – we have studied the aspects of postmodern cinema to understand its application to the *slasher* subgenre. The results we have obtained show us that the birth of the neoslasher film is due to the application of these postmodern characteristics to the context of the slasher film.

Therefore, after tracing a theoretical framework, thanks to which we understood the idiosyncrasies of the genre, we were able to conduct, by means of our previously chosen methodology, the corresponding filmic analysis for the selected film. After said analysis, in which both narrative and stylistic forms were considered, we claimed that the film – which was chosen for its interrelation with other films of the same subgenre – is composed with a series of references to other horror films, building its plot around them. Thus, *Scream*, in its narrative and techno-stylistic aspects, draws from its preceding films, allowing the interpretation of the film as a homage to the horror genre.

Nonetheless, we have also detected a series of formal breaks among which, the ones that stand out are the order of the narrative construction, the multiple textual references to other works and a greater complexity in the characters, which adapt to the new social forms and to the more relaxed morality of the 90s as opposed to that of the 80s (especially the female characters and their relationships). Furthermore, we have found similarities between *Scream* and the rest of neoslashers cited throughout the investigation (*Cherry Falls*, *I Know What You Did Last Summer*), considering that they continue in the same meta-discursive line already mentioned together with some significant characteristics associated with the narrative. This, due to the proliferation of *slasher* sequels that crowded the 90s, a trend to explain the motive of the murderers (or psychokiller) appeared. Consequently, following the demands of the audience, the *neoslashers*, contrary to their predecessors, explain the killers' motives. In the case of *Scream*, the incentive of the killer is vengeance for child abandonment; in *I Know What You Did Last Summer*, the madness of the killer is unleashed after the death of his daughter and being run over by the main characters and, finally; in *Cherry Falls*, the psychosis of the assassin is by reason of growing up with a child-abusing father. Therefore, we claimed that new narrative trends emerged along with the mentioned parody to gender conventions.

However, due to time and space restrictions, we were able to study Wes Craven's filmography, but not analyse representative films, even if it would have complemented the object of study and enrich the investigation. Nonetheless, we were able to trace an evolution and establish certain parallelisms between some of his films, like *A Nightmare on Elm Street*, in relation to the dream realm it represents, extrapolating it to the world of cinema in *Scream* (i.e. *meta-cinema*).

As a summary, we could mention that, broadly speaking, the objective of the investigation has been met, except for some issues that could be the object of study for further investigations and will complement what has been expounded in this project.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALTMAN, R. (2000). *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- ALONSO, F. (1998). *Historia del terror a través del cine*. Barcelona: Film Ideal.
- BENET, V. (2014). *La cultura del cine: Introducción a la historia y estética del cine*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- CANSINO, C (2005). Cine de Terror. “Un poco de Miedo, de Historia y de Sueños”. *La Trama de la Comunicación*, 10, 1-9. Recuperado de <<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=3239/323927060030>>.
- CANET, F. (2014). El metacine como práctica cinematográfica: una propuesta de clasificación. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 18, 17-26.
- CERDAS, D. (2008). Hitchcock y “Psicosis”: El acuchillamiento del terror clásico. *Creación y Producción en Diseño y Comunicación*, 14, 17-20. Recuperado de <https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=29&id_articulo=3888>.
- CLOVER, C. (1992). *Men, Women and Chain Saws: Gender in the Modern Horror Film*. Princeton: Princeton University Press.
- COUSINS, M. (2002). *Escena por escena*. Madrid: Ocho y medio.
- DELGADO MARTÍN, A. (2015). *Espacio del Horror en Scream* (Tesis Doctoral). Universidad Rey Juan Carlos. Recuperado de <<https://eciencia.urjc.es/handle/10115/13783>>.
- DIKA, V. (1987). The Stalker Film. En *American Horrors: Essays on the Modern American Horror Film* (pp. 86-92). Urbana: University of Illinois Press.
- DUNCAN, P & MÜLLER, J. (2018). *Cine de Terror*. Madrid: Taschen.
- ELSAESSER, T. (2002). *Cine fantástico y de terror alemán / Alemaniako fantasiazko eta beldurrezko cinema* (Programa de mano), Cinemateca, Museo de Bellas Artes de Bilbao.
- ESQUINAS, F. (2009). El Giallo italiano. *Frame: Revista de cine de la Biblioteca de la Facultad de Comunicación*, 4, 180-198.
- GUTIÉRREZ CORREA, M. (2014). El cine de autor del cine moderno al cine posmoderno. *Razón y Palabra*, 87, 288-305.
- KOVEN, M. (2006). *La dulce muerte*. Lanham, Md.: Scarecrow.
- LAZO, N. (2007). *El horror en el cine y en la literatura*. Barcelona: Ediciones Paidós.

- LOSILLA, C. (1993). *El cine de terror: Una introducción*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- LOWENSTEIN, A. (2005). UNITED STATES: "ONLY A MOVIE": Specters of Vietnam in Wes Craven's Last House on the Left. En *Shocking Representation: Historical Trauma, National Cinema, and the Modern Horror Film* (pp. 111-144). Nueva York, NY: Columbia University Press.
- MARTÍN, J. (2011). "De Caperucita Roja a las *slasher movies*: reescrituras del cuento tradicional en la ficción cinematográfica norteamericana". *Extravío. Revista electrónica de literatura comparada*, 6. Valencia: Universitat de València. Recuperado de <<http://www.uv.es/extravio>>.
- MUFSON, B. (2015). 13 citas de Wes Craven para recordar al maestro del terror. *Vice*. Recuperado de <<https://www.vice.com/es/article/4x7vjw/13-citas-de-wes-craven-para-recordar-al-maestro-del-terror>>.
- MUIR, J.K. (1998). *Wes Craven: The Art of Horror*. Jefferson, NC: McFarland & Company, Inc., Publishers.
- PÉREZ OCHANDO, L. (2013). *La ideología del miedo: el cine de terror estadounidense, 2001-2011*. Valencia: Universitat de València.
- PETRIDIS, S. (2014). A Historical Approach to the Slasher Film. *Film International*, 12(1), 76-84.
- POLANSKI, R. (2017) *Memorias*. Barcelona: Malpaso Ediciones.
- RAYA, I. (2017). Adaptando el terror cinematográfico a la serialidad televisiva. El caso de *Scream*. *Fotocinema. Revista científica de cine y fotografía*, 4, 183-204.
- RÍO, E. (2000). The Body of Voyeurism: Mapping a Discourse of the Senses in Michael Powell's Peeping Tom. *Camera Obscura*, 15(3), 115-149. Recuperado de <<https://www.muse.jhu.edu/article/7957>>.
- ROCKOFF, A. (2002). *Going to Pieces: The Rise and Fall of the Slasher Film, 1978-1986*. Jefferson, N.C.: McFarland.
- ROMERO ESCRIVÁ, R. (2014). El universo *Psycho*. 'La ansiedad de la influencia' en la obra de Hitchcock. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 18, 60-71.
- SÁNCHEZ-BIOSCA, V. (1990). *Sombras de Weimar. Contribución a la historia del cine alemán 1918-1933*. Madrid: Verdoux. Recuperado de <https://www.academia.edu/1254484/Sombras_de_Weimar>.

—(2001). Despedazar un cuerpo: de una cierta tendencia en el cine de terror postmoderno. En Russo, E. (ed.). *Interrogantes sobre Hitchcock* (pp. 189-199). Buenos Aires: Ed. Simmurg.

—pp. 189-*Cine y vanguardias artísticas*. Barcelona: Paidós. Recuperado de <https://www.academia.edu/1162133/Cine_y_vanguardias_art%C3%ADsticas_conflicts_encuentros_fronteras>.

SANCHEZ NORIEGA, J. (2018). *Historia del cine. Teorías, estéticas, géneros*. Madrid: Alianza Editorial.

—(2016). Sobre el caligarismo y el cine expresionista alemán. En P. Aumente Rivas & M. Chaves Martín, *Estudios de Arte y cultura visual* (pp. 401-429). Madrid: Icono 14. Recuperado de <https://www.academia.edu/23206714/Sobre_el_caligarismo_y_el_cine_expresionista_alem%C3%A1n?auto=download>.

SCARPELLINI, P. (20 abril, 2011). Wes Craven: 'Evito las críticas porque te pueden destruir'. *El Mundo*. Recuperado de <<https://www.elmundo.es/elmundo/2011/04/19/cultura/1303230147.html>>.

SCORSESE, M. (1997). *A Personal Journey with Martin Scorsese Through American Movies*. Londres: Faber and Faber, Miramax Books, Hyperion, BFI.

SIPOS, T. (2010). *Horror Film Aesthetics*. Jefferson, N.C.: McFarland & Company.

TIBURCIO MORENO, E. (2016). A Nightmare on Elm Street: Una pesadilla cultural de la que era difícil escapar. *Brumal. Revista de investigación sobre lo fantástico*, 4(2), 227-246. Recuperado de <<https://doi.org/10.5565/rev/brumal.220>>.

TRUFFAUT, F. (2000). *El cine según Hitchcock*. Madrid: Alianza Editorial.

ZAVALA, L. (2005). Cine Clásico, Moderno y Posmoderno. *Razón y Palabra*, 46. Recuperado de <<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=1995/199520647003>>.

WOOD, R. (1985). An introduction to the American Horror Film. En B. Nichols, *Movies and methods: an anthology*, vol.2 (pp. 195-220). Londres: University of California Press.

ZINOMAN, J. (2011). *Shock Value: ow a few eccentric outsiders gave us nightmares, conquered Hollywood and invented modern horror*. Londres: Penguin Books Ltd.

7. ANEXO

Anexo 1: *Découpage* íntegro de la secuencia de arranque de *Scream*

Découpage completo de la primera secuencia del film. Cada plano viene enumerado, abreviando los diferentes tipos, en función de su escala, del siguiente modo: PP- Primer plano, PD - Plano detalle, PMC/A - Plano medio cerrado/abierto, PA - Plano americano, PE- Plano entero y PG - Plano general.

1- La pantalla muestra el título *Scream* (fig. 1), mientras suena música intrigante, un teléfono y gritos, el color del título cambia de blanco a rojo. 2- PM del teléfono sonando (fig. 2), una mano entra en el plano y lo descuelga, la cámara sigue el movimiento en vertical hasta llegar a un PP de Casey contestando al teléfono (fig. 3). En el segundo 35', Casey cuelga el teléfono y se aleja, la cámara sigue sus movimientos, acabando en un PMC en el segundo 39', justo cuando el teléfono vuelve a sonar (fig. 4). 5- Volvemos a ver un PM del teléfono (fig.5), Casey lo descuelga y la cámara sigue de nuevo el movimiento, aunque esta vez más rápido y acabando en un PMA con una angulación ligeramente aberrante (fig. 6). La cámara se acerca a Casey hasta llegar a un PP de ella; en el minuto 1:00' Casey cuelga el teléfono, saliendo así del plano, aunque aún se la ve a través del reflejo de la ventana (fig.7). 6- PM de un árbol (fig. 8), la cámara se mueve verticalmente y nos muestra un PG de la casa de Casey (fig.9), advertimos que es una casa solitaria y que es noche cerrada, del árbol cuelga un columpio que se está balanceando suavemente. 7- PP de un fogón encendiéndose; Casey coloca un envase de palomitas en él (fig.10). 8- PMA de las palomitas (fig.11), el plano se abre para mostrarnos a Casey, a quien seguimos mientras da vueltas por la cocina hablando por teléfono con *ghostface* (fig.12). 9- PMA de las palomitas explotando e hinchando el envase (fig.13). 10- PMC de Casey, que continúa con la conversación; la cámara la sigue a través del pasillo (fig.14), va cerrando las ventanas a su paso y finalmente llega al salón, donde en el minuto 2:32', tras un comentario de *ghostface*, comienza a sospechar que está siendo observada. En ese momento, para darle más énfasis a su mirada de terror un *zoom* acerca su cara asustada hasta PP (fig.15). Casey se aleja de la cámara en dirección a la puerta del jardín y enciende las luces. 11-PP desde el exterior, Casey está mirando el jardín a través de la puerta de cristal (fig. 16). 12- PG del jardín, la cámara da movimientos erráticos que simulan el punto de vista asustado de la protagonista; la oscuridad del exterior no nos permite distinguir demasiados detalles (fig. 17). 13- PMC de Casey de nuevo desde fuera, que se mueve hasta el interruptor de la luz del jardín para apagarla (fig.18). 14-PMA de Casey cerrando la puerta (fig.19). 15- PD de la mano girando el pestillo de la puerta del jardín (fig.20). 16- PMC de Casey, la joven mira por última vez el jardín y después cuelga el teléfono y se dirige a la cocina, saliendo así del plano (fig. 21). 17- PP del

envase de las palomitas, que echa humo y está a punto de explotar (fig. 22). 18- PE de Casey caminando hacia la cocina, en el minuto 3:04' el teléfono vuelve a sonar y la joven se detiene en seco y, tras un segundo, contesta; comienza a sonar música intrigante, cuelga en el 3:17' y continúa caminando hacia la cocina. La cámara la sigue, el teléfono vuelve a sonar y ella contesta enfadada, la cámara se acerca a ella a la vez que el interlocutor la amenaza y suena música de tensión en lo que constituye un PP de su rostro (fig.23), Casey camina hacia atrás, pero la cámara la sigue. 19- PA de Casey corriendo por el pasillo (fig.24) y cerrando la puerta de la entrada principal (fig. 25). 20- PP desde fuera de la casa en la que se ve a Casey llorando (fig. 26). 21-PG del exterior desde el punto de vista de Casey (fig.27). 22-PMC Casey habla con *ghostface* mientras llora (fig. 28), sabe que corre peligro. 23- PE de la puerta principal, suena el timbre (fig. 29). 24- PE la cámara sigue a Casey mientras se aleja lentamente de la puerta (fig.30), se alternan plano y contraplano de Casey y la puerta (figs. 31-35). 25- PM de Casey encendiendo la luz del jardín por orden de *ghostface* (fig.36). 26- PM de Casey desde fuera, a través del cristal con cara de terror ante lo que está viendo (fig. 37). 27- PE de Steve, el novio de Casey, atado a una silla, lleno de sangre (fig. 38). 28- PM de Casey gritando a través del cristal (fig. 39). 29- PD de la mano de Casey abriendo la cerradura de la puerta y cerrándola inmediatamente tras la advertencia de *ghostface* (fig. 40). 30- PMC de Casey llorando mientras toca el cristal (fig.41). 30- PM de Steve (fig. 42), se alternan plano y contraplano de Steve y Casey mirándose en PP (figs. 43-48). 31- PMC de Casey apagando la luz mientras llora (fig. 49). 32- PM de Steve, Casey ha apagado las luces del jardín y apenas se distingue su silueta (fig. 50). 33- PE Casey se agacha junto al televisor para esconderse (fig. 51) y PD desenchufando una de las lámparas (fig. 52). 34- PE de Casey (fig. 53), la cámara se acerca a ella mientras habla hasta quedar en un PP (fig. 54). 35- PM Casey se levanta de un salto para contestar a la pregunta de *ghostface*, quedando expuesta a su mirada a través del cristal (fig. 55). 36- PG subjetivo del exterior de la casa, Casey no puede ver nada porque está todo oscuro (fig. 56). 37- PP de Casey llorando (fig. 57). 38- PP de Steve, se encienden las luces y se escucha cómo *ghostface* le atraviesa con el cuchillo y suena música de tensión (fig. 58), se alternan de nuevo PP de Casey y Steve, que acaba de ser asesinado (figs. 59-61). 39- PE de Steve muerto, está cubierto de sangre y vísceras (fig. 62). 40- PP de Casey a través del cristal, que se desliza poco a poco hasta el suelo (fig. 63). 41- PM de Casey, que vuelve a su posición anterior acucillada junto al televisor (fig. 64). 42- PP de Casey cogiendo un abrecartas que hay sobre el televisor para protegerse (fig. 65). 43- PMC de Casey hablando con *ghostface* (fig. 66). 44- PE de Casey, una silla del jardín impacta contra la puerta de cristal y se hace añicos (fig. 67). 45- PG del salón, ángulo picado (fig. 68). 46- PG, Casey atraviesa el salón corriendo (fig. 69) y PM llega a la cocina (fig. 70). 47- PP de Casey mirando los cuchillos de la cocina y cogiendo uno (fig. 71). 48- PA de Casey con el cuchillo en la mano, la cocina está llena de humo de las palomitas, que están quemándose (fig.

72). 49- PP de Casey alejándose lentamente con el cuchillo en la mano (fig. 73). 50- PMC de Casey caminando hacia atrás en dirección a la puerta de la cocina (fig. 74). 51- PG de la entrada de la casa, aparece *ghostface* corriendo (fig. 75). 52- PM de Casey, que llega hasta la puerta y la abre (fig. 76). 53- PP de Casey fuera de la casa, cierra la puerta con suavidad y se esconde en una esquina (fig. 77). 54- PG del interior de la casa desde fuera, *ghostface* aparece (fig. 78). 55- PP de Casey, que se vuelve a esconder después de ver a *ghostface* (fig. 79). 56- PG de la carretera, un coche con las luces encendidas se acerca a la casa de Casey, se alterna de nuevo un PMC de Casey viendo el coche con otro PG del coche (figs. 80-83). 57- PG subjetivo del interior de la casa desde la posición de Casey, se ve a *ghostface* buscarla por el salón (fig. 84). 58- PP de Casey, que se agacha (fig. 85). 59- PMA de Casey, que camina agachada para no ser vista por *ghostface* (fig. 86). 60- PG del coche entrando en casa de Casey (fig. 87). 61- PP de Casey, que ve el coche y se incorpora (fig. 88). 62- PP de *ghostface* al otro lado de la ventana (fig. 89). 63- PP de Casey gritando a través de la ventana, *ghostface* le da un puñetazo a la ventana y la rompe (fig. 90). 64- PP de *ghostface* agarrando el brazo de Casey (fig. 91). 65- PP de Casey gritando mientras forcejea con él (fig. 92). 66- PM de *ghostface* atravesando el cristal (fig. 93). 67- PP Casey grita y le pega con el teléfono (fig. 94). 68- PP de *ghostface* recibiendo el golpe del teléfono (fig. 95). 69- PG Casey corre a través del jardín, se detiene un momento al ver a Steve muerto y continúa corriendo hacia el coche que acaba de llegar (fig. 96). 70- PP de Casey, que se detiene al ver el coche (fig. 97). 71- PG del coche (fig. 98). 72- PMA *ghostface* salta desde la ventana (fig. 99) y cae encima de Casey, ambos quedan tirados en el suelo (fig. 100) en un PE. 73- PG de Casey huyendo de *ghostface* (fig. 101), ambos se acercan corriendo a la cámara hasta quedar en un PM donde *ghostface* alcanza a Casey y le clava el puñal en el pecho (fig. 102). 74- PP de Casey en el suelo llorando (fig. 103). 75- PM de *ghostface* levantando el puñal y acercándose a Casey (fig. 104). 76- PM de Casey (fig. 105), que aparta a *ghostface* de un golpe (fig. 106). 77. PM gusano de Casey agonizando intentando darse la vuelta (fig. 107) y PG desde el punto de vista de Casey de sus padres bajándose del coche (fig. 108). 78- PM Casey se da la vuelta con dificultad y gatea en dirección a sus padres (fig. 109). PG de los padres entrando por la puerta principal (fig. 110). 79- PA de Casey corriendo hacia ellos mientras se toca la garganta intentando gritar (fig. 111). 80- PM de los padres en la puerta de la casa charlando, ajenos a la situación de su hija (fig. 112). 81- PP de Casey intentando llamar a su madre, *ghostface* se acerca a ella por detrás (fig. 113). 82. PE desde fuera de los padres entrando a Casa (fig. 114). 83- PMA de los padres dentro de la casa dándose cuenta de que algo va mal (fig. 115). 84- PMA de Casey, *ghostface* está detrás de ella (fig. 116). 85- PP de Casey, que se da cuenta de que está detrás de ella (fig. 117). 86- PM *ghostface* tira a Casey al suelo de un empujón (fig. 118). 87- PP Casey agoniza en el suelo (fig. 119), contraplano de un PP de *ghostface* encima de ella (fig. 120) y de nuevo un PM de Casey, que

levanta la mano para intentar quitarle la máscara (fig. 121). PP de *ghostface*, la mano ensangrentada de Casey le agarra la máscara y se la quita (fig. 122) la cámara se mueve en vertical para mostrar la mano del asesino, que sostiene en alto el puñal (fig. 123). 88- PM de Casey (fig. 124), que mira impotente el puñal (fig. 125), acto seguido se escucha el sonido del cuchillo clavándose. 89- PG del padre de Casey buscándola (fig. 126), la cámara se mueve en horizontal hasta un PM de la madre, que escucha el pitido de la cocina y corre hacia allí (fig. 127). 90- PA la madre de Casey entra en la cocina, la cámara la sigue mientras retira las palomitas, que están ardiendo, del fogón (fig. 128), comienza a sonar música dramática mientras la madre grita el nombre de Casey, buscándola por la cocina hasta quedar en un PM (fig. 129) y después ir hacia el pasillo, donde se encuentra a su marido en un PM (fig. 130) que le dice que llame a la policía. Ambos se mueven hasta el teléfono, la cámara los sigue (fig. 131). 91- PP de la madre de Casey descolgando el teléfono y escuchando a su hija por la otra línea (fig. 132). 92- PM de Casey siendo arrastrada por *ghostface* con el teléfono aún en la mano (fig. 133). 93- PP de los padres escuchando aterrorizados, el padre le quita el teléfono a la madre y la llamada se corta (fig. 134), el padre le dice a la madre que salga y avise a los vecinos. 94- PMA de la madre en la puerta de casa, mira al frente y comienza a chillar (fig. 135) mientras cae al suelo, el padre sale y la cámara se acerca hasta quedar en un PP de él (fig. 136). 95- PG de Casey, está colgada de un árbol cubierta de sangre (fig. 137). 96- PP del padre corriendo hacia Casey (fig. 138). 97- PM de Casey, la cámara se acerca a ella, suena un rayo (fig. 139).



Fig. 1



Fig. 2



Fig. 3



Fig. 4



Fig. 5



Fig. 6



Fig. 7



Fig. 8



Fig. 9



Fig. 10



Fig. 11



Fig. 12



Fig. 13



Fig. 14



Fig. 15



Fig. 16



Fig. 17



Fig. 18



Fig. 19



Fig. 20



Fig. 21



Fig. 22



Fig. 23



Fig. 24



Fig. 25



Fig. 26



Fig. 27



Fig. 28



Fig. 29



Fig. 30



Fig. 31



Fig. 32



Fig. 33



Fig. 34



Fig. 35



Fig. 36



Fig. 37



Fig. 38



Fig. 39



Fig. 40



Fig. 41



Fig. 42



Fig. 43



Fig. 44



Fig. 45



Fig. 46



Fig. 47



Fig. 48



Fig. 49



Fig. 50



Fig. 51



Fig. 52



Fig. 53



Fig. 54



Fig. 55



Fig. 56



Fig. 57



Fig. 58



Fig. 59



Fig. 60



Fig. 61



Fig. 62



Fig. 63



Fig. 64



Fig. 65



Fig. 66



Fig. 67



Fig. 68



Fig. 69



Fig. 70



Fig. 71



Fig. 72



Fig. 73



Fig. 74



Fig. 75



Fig. 76



Fig. 77



Fig. 78



Fig. 79



Fig. 80



Fig. 81



Fig. 82



Fig. 83



Fig. 84



Fig. 85



Fig. 86



Fig. 87



Fig. 88



Fig. 89



Fig. 90



Fig. 91



Fig. 92



Fig. 93



Fig. 94



Fig. 95



Fig. 96



Fig. 97



Fig. 98



Fig. 99



Fig. 100



Fig. 101



Fig. 102



Fig. 103



Fig. 104



Fig. 105



Fig. 107



Fig. 108



Fig. 109



Fig. 110



Fig. 111



Fig. 112



Fig. 113



Fig. 114



Fig. 115



Fig. 116



Fig. 117



Fig. 118



Fig. 119



Fig. 120



Fig. 121



Fig. 122

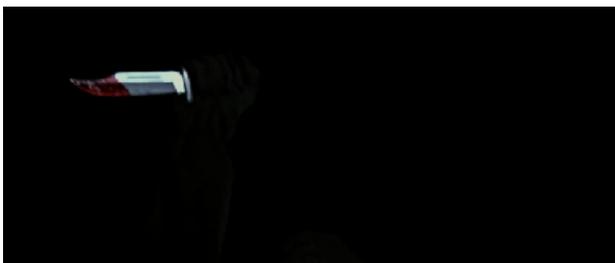


Fig. 123



Fig. 124



Fig. 125



Fig. 126



Fig. 127



Fig. 128



Fig. 129



Fig. 130



Fig. 131



Fig. 132



Fig. 133



Fig. 134



Fig. 135



Fig. 136



Fig. 137



Fig. 138



Fig. 139