

# El horror cósmico en la trilogía de *Alien*

EDGAR MERITANO CORRALES  
(UNAM)

## Abstract

El presente trabajo representa el capítulo 1 de la tesis de maestría «El Horror Cósmico en la trilogía de Alien». Contempla en el primer la diferencia entre horror natural y arte horror, posteriormente discurre sobre el origen del horror como género encontrando sus raíces en la literatura, específicamente en la literatura gótica así como la naturaleza del entorno específico donde el género de horror se gesta y que no se da en ninguna otra época. Así mismo se describen las características del horror, es decir: los elementos necesarios que una ficción debe de tener, los cuales son: El horror ocurre de acuerdo a tres factores esenciales que una ficción de horror debe contener: Debe en primer lugar existir un monstruo; una criatura cuyo comportamiento o naturaleza sea anormal. En segundo lugar este monstruo debe ser amenazante para la vida y finalmente debe ser completamente impuro, una aberración; debe generar la sensación de repulsión, es decir, querer alejarnos de él y que bajo ninguna circunstancia nos toque.

«El horror es un género donde las respuestas emotivas de la audiencia están en paralelo con aquellas emociones de los personajes»- Noël Carroll. Las reacciones que este monstruo genere debe tener ambas dimensiones mencionadas con anterioridad; la dimensión física, desencadenada por la dimensión cognitiva del objeto horroroso. Si el monstruo no existe, no hay horror, pero puede darse el suspenso, el cual consiste en crear una sensación de misterio en la mente del espectador, muy similar al horror, sin embargo en el suspenso el monstruo esta ausente; la ausencia de monstruo deja sólo el suspenso, esto se puede ver claramente en la película *Vértigo* (1958) o en *La Ventana Indiscreta* (1954) de Alfred Hitchcock. Dónde la estructura visual genera un misterio por resolverse pero no existe ningún monstruo que nos horrorice.

Posteriormente se analiza al monstruo en su dimensión ontológica y se propone una tipología de acuerdo a su origen; la cual es: Asesinos seriales, Hillbillies (lugareños), Aberraciones de la naturaleza y horror ambiental, Monstruos de ciencia ficción, Muertos vivientes, Fantasmas, Demonios y Satanás, Vampiros y hombres lobo

Una vez establecida la tipología del monstruo se describe los mecanismos mediante los cuales una ficción de horror nos asusta, planteando la pregunta ¿cómo es que algo que sabemos que no es real, puede horrorizarnos?

Finalmente se trata el estilo del horror en el cine; es decir, las circunstancias de la construcción y lenguaje cinematográficos que crean la emoción de horror en el cine. Los detalles, movimientos de cámara, construcción y naturaleza de los monstruos, iluminación, tipo de encuadres, tipo de lentes y de enfoques y desenfoques que intervienen en la cognición del horror en el cine.

### **Hipótesis**

La construcción del Horror ocurre cognitivamente en la mente del espectador mediante emociones paralelas con la víctima y sus circunstancias de peligro frente a la maldad

### **Planteamiento del problema**

El género de horror se ve con reserva dada su naturaleza específica y es menospreciado como producto cultural al reflejar la maldad de la naturaleza humana, espejo donde nadie quiere observarse.

### **Justificación**

El horror es por lo general ignorado como producto cultural, el horror es el reflejo del alma humana, reflejo de lo monstruoso del ser humano, el cine es capaz de captar la realidad y reflejarla, pero de la misma manera, es capaz de captar lo sobrenatural, lo quimérico y lo oscuro; lo monstruoso, y es esta captura de lo monstruoso que convierte al cine de horror en un cine que no se quiere ver o se ve con reserva. Esto es posiblemente porque no nos gusta vernos identificados con lo monstruoso, ni mirar a lo desconocido, tal vez no sea el temor a lo desconocido, sino el temor a verse reflejado y desconocerse. Lo que en realidad nos asusta es la sensación del mal infinito de la que el ser humano es capaz. El horror cósmico postula el miedo al vacío, a la inmensidad desconocida repleta de entidades malévolas capaces de consumirlo todo.

El cine no ha captado todavía su verdadero sentido, sus posibilidades reales... Estas consisten en su capacidad singularísima para expresar, con medios naturales y con una fuerza de convicción incomparable, lo quimérico, lo maravilloso, lo sobrenatural (Walter Benjamin. El Arte en la Era de la Reproducción Mecánica. Edit. Taurus 1973).

Alien es la primera película que logra hibridar los géneros de horror y de ciencia ficción, usando a la ciencia ficción como escenario del horror cósmico; donde se introducen nuevos conceptos que no son comunes al horror ordinario o «clásico», los personajes del horror cósmico son parte de otras dimensiones o mundos desconocidos y oscuros. El cine de horror representa lo peor del alma humana, un espejo donde nadie quiere verse porque en realidad los monstruos habitan en el ser humano.

La misma palabra Alien se define como extraño o fuera de lugar.

La ciencia ficción funciona, en este caso, como escenario del horror cósmico. El viaje espacial posibilita el entorno para la manifestación del horror cósmico, un horror que rodea y permea todos los aspectos, que rodea al ser humano en un entorno de vacío avasallador y consume todo a su alrededor.

«In space no one can hear you scream»-Alien tag line 1979

«You have been in my life so long I can't remember anything else»-Ripley, Alien 3 1993

Ash: «You still don't understand what you're dealing with, do you? Perfect organism. Its structural perfection is matched only by its hostility».

Lambert: «You admire it.»

Ash: «I admire its purity. A survivor... unclouded by conscience, remorse, or delusions of morality.» Conversación entre el asistente «sintético» (androide) Ash y Lambert en *Alien* el 8º pasajero 1979

Es la perfección motivo de horror o es la imperfección lo que nos hace humanos, la conciencia, el remordimiento, o la moralidad lo que nubla la perfección; es posible que en la idea de perfección se concentre lo desconocido y lo horroroso; el horror trata también de la impotencia humana ante un poder superior.

## EL HORROR EN EL CINE

«*The Horror, The Horror...*»- Coronel Kurtz<sup>[1]</sup>.

### 1.1 Diferencia entre el horror natural y el arte horror

El horror existe en la realidad en muchas formas, éste apartado tiene el propósito de hacer una discriminación clara entre el horror natural y el arte horror, para establecer la diferencia entre ambos ya que se suele confundir y manejar indistintamente estos términos. Es importante para ésta investigación que la diferencia entre ambos tipos de horror quede absolutamente clara, ya que en objeto de estudio de ésta investigación se concentrará en el arte horror que se da en la cinematografía.

El horror natural<sup>[2]</sup> es aquel que se da en la realidad, una epidemia, un desastre ecológico, el horror de la guerra, el holocausto nazi, un accidente en la carretera o cualquier suceso de la realidad que nos asuste.

El arte horror es un estado emocional<sup>[3]</sup> producido por una obra, que puede estar basada en hechos reales pero en general es ficción, la obra puede ser literaria, cinematográfica, pintura, escultura o cualquier otra expresión artística que no tenga la característica de documental. Podemos ver éste tipo de horror en la literatura de H.P. Lovecraft, Clive Barker, en los trabajos de pintura de H.R. Giger o Goya, o en películas como *La Noche de los Muertos Vivientes* de George A. Romero o *Frankenstein*, cualquier versión; por poner unos ejemplos; y es este tipo de horror el que estudiaremos. Hecha esta distinción, en el resto del texto obviaré término «arte horror» refiriéndome a el simplemente como «Horror» y se estipularán sus características más adelante en el inciso 1.3.

Es pertinente definir otro término que se usa indistintamente con el horror, y es el terror. El terror se basa en temores ocultos en el subconsciente<sup>[4]</sup> y no tiene necesariamente elementos fantásticos o sobrenaturales, sino más bien con el instinto de conservación.

[1] *Apocalypse Now*. Coppola, Francis Ford. 1979 (película)

[2] Carrol, Noël (1990): *Philosophy of Horror*. Edit. Routledge. New York, USA. p. 12

[3] Ib. idem. p. 15

[4] Lazo, Norma (2004): *El Horror en el Cine y la Literatura*. Edit. Paidós. México D.F. p. 32

## 1.2 Origen del horror como género

El horror surge en una época muy específica en la historia. A pesar que desde el origen de la humanidad, el hombre pobló el imaginativo con una serie de creaturas y entes para explicarse los sucesos de la naturaleza que no podía explicarse de otra forma<sup>[5]</sup>. Estas creaturas no eran monstruos, sino dioses, hijos de dioses o simplemente creaciones de la naturaleza; creaturas místicas que el hombre creía que deambulaban por el mundo, de ésta forma, encontrarse con una medusa o una mantícora era perfectamente posible. Lo cual solamente podía generar horror de la misma forma en que lo genera un tigre o un león. Cualquier creatura que ahora se considera sobrenatural o extraña a la biología era factible de ser parte del mundo; de ésta forma un minotauro y un elefante eran igual de sobrenaturales y leyendas se escribían sobre ellos, pero no podían generar más horror que aquel que fue descrito como «horror natural» dado que estas creaturas eran parte común de la vida de las personas y parte esencial de la explicación del mundo; sin embargo, lejos de ser horror, esto es mitología<sup>[6]</sup>.

El horror nace después de la ilustración, cuando, mediante la ciencia se comienzan a desmitificar los elementos que componen nuestra realidad. Al no ser parte de la realidad ni parte de las explicaciones naturales, entonces los monstruos no tienen cabida en la naturaleza, por lo tanto son entes aberrantes<sup>[7]</sup>.

Este periodo se da cronológicamente en el siglo XVIII y es marcado por las ideas revolucionarias de gente como Descartes, Bacon, Locke, y Newton entre otros; así como la proliferación más común de la lectura y escritura.

Una de las mayores tendencias de esta época fue atacar con razón la superstición y calificar todo aquello que sea sobrenatural como producto de la imaginación. Es en contra de este trasfondo intelectual que las novelas de horror surgen como género<sup>[8]</sup>. Estos seres que son aberraciones de la naturaleza comienzan a existir en la literatura gótica. La novela de horror puede ser vista como un foro donde la superstición se sigue expresando aun en plena ilustración.

La ilustración proveyó de normas al mundo, normas que no permiten espacio para lo sobrenatural y es aquí donde el horror opera; si el lector consume productos de horror en un mundo donde las brujas, demonios, hombres lobo y otros monstruos son posibles, entonces no queda espacio para el horror ya que no hay violación de las leyes naturales. Entonces, la ilustración creó la cosmología necesaria para crear la sensación de horror<sup>[9]</sup>.

Esta es la diferencia esencial entre un cuento de horror y un cuento de hadas. En el cuento de hadas las creaturas sobrenaturales son posibles, ya que la misma obra los hace parte del entorno. De ésta forma una creatura como Bestia de la Bella y la Bestia no va a horrorizar, sino, por el contrario, hasta nos va a parecer tierno y gentil. Mientras que, virtualmente la misma creatura en sus características estéticas, nos va a parecer de lo más horroroso en un relato de horror, como puede ser un hombre lobo debido a que va en contra de la naturaleza<sup>[10]</sup>.

[5] Ib. Idem p.18

[6] Carrol, Noël (1990): *Philosophy of Horror*. Edit. Routledge. New York, USA. p. 55

[7] Ib. Idem. p. 55

[8] Ib. Idem. p. 56

[9] Ib. Idem. p. 57

[10] Ib. Idem. p. 53

### 1.3 Cognición del horror en el cine, o como nos asustamos

«Cuando el Conde se acercaba a mi y sus manos me tocaban, no pude evitar estremecerme. Pudo haber sido su aliento rancio pero una horrible sensación de náusea que no pude contener me recorrió»- Jonathan Harker<sup>[11]</sup>.

El horror tiene su rango de acción en eventos en pantalla que causan un estado emocional en la audiencia que las observa, este estado emocional tiene dimensiones fisiológicas y cognitivas. La palabra emoción viene del latín «*emovere*» que significa movimiento; es un estado mental que causa que literalmente nos movamos; es una transición mental que causa que nos movamos de un estado físico a otro<sup>[12]</sup>. En el caso del horror la emoción ocasiona que pasemos de un estado físico de relajación a un estado de agitación. Algunas respuestas fisiológicas pueden ser contracciones musculares, tensión, un estado de stress, parálisis o sensación de rechazo entre otras. Para calificar como un estado emocional, éste debe estar relacionado con agitación física<sup>[13]</sup>.

La palabra «horror» viene del latín «*horrere*» que significa estremecerse. Así que la emoción que genera el horror es de estremecimiento<sup>[14]</sup>, pero hay que notar que este estremecimiento debe ser causado por algo anormal o antinatural, como se estipulan en las definiciones anteriores, ya que esta respuesta emocional puede también ser causada por efectos de horror natural o terror.

#### 1.3.1 Características del horror

El género de horror se encuentra esencialmente ligado a la emoción que causa y que le da el nombre y todos los trabajos de horror están encausados a provocar esta emoción específica. Teniendo características muy específicas para que pueda ocurrir. A diferencia del Western que se ubica en un lugar geográfico y época específica. El horror no está limitado por una situación espacio-temporal. El horror puede darse en cualquier momento en el tiempo, histórico o no<sup>[15]</sup>; a diferencia del Western que trata de lugares y momentos específicos.

El horror ocurre de acuerdo a tres factores esenciales que una ficción de horror debe contener: Debe en primer lugar existir un monstruo; una criatura cuyo comportamiento o naturaleza sea anormal. En segundo lugar este monstruo debe ser amenazante para la vida y finalmente debe ser completamente impuro, una aberración; debe generar la sensación de repulsión, es decir, querer alejarnos de él y que bajo ninguna circunstancia nos toque<sup>[16]</sup>. La causa del horror puede ser además sobrenatural y ser estéticamente asquerosa, pero estas circunstancias pueden no cumplirse en una situación de horror; por ejemplo Drácula es una criatura impura y amenazante para la vida ya que se alimenta de la sangre viva de sus víctimas, pero está lejos de ser

[11] *Dracula*. Coppola, Francis Ford. 1994 (película)

[12] Carrol, Noël (1990): *Philosophy of Horror*. Edit. Routledge. New York, USA. p. 24

[13] Ib. Idem. p. 25

[14] Ib. Idem. p. 24

[15] Hutchings, Peter: *The Horror film*, Edit. Pearson. Inglaterra, p.6

[16] Carrol, Noël (1990): *Philosophy of Horror*. Edit. Routledge. New York, USA. p. 28

repulsivo estéticamente, al contrario, es galante y gentil, con costumbres de aristócrata. En el otro extremo se encuentra *Leatherface*, de la Masacre de Texas quien es un pueblerino impuro en sus costumbres debido a que persigue inocentes con una sierra eléctrica para comérselos y usar su cara como máscara; por lo tanto también es amenazante para la vida pero también es repugnante estéticamente, manchado de sangre con la cara de alguna víctima como máscara, sin embargo, a diferencia de Drácula, *Leatherface* no es sobrenatural en su aspecto biológico aunque su conducta si es aberrante. En cualquiera de los casos anteriores la reacción cognitiva tanto de la víctima como del espectador es de repulsión y ésta repulsión genera una respuesta física. Si acaso los factores esenciales de amenaza e impureza no se presentaran, esa situación de horror no podría darse<sup>[17]</sup>. Si Drácula no fuera impuro en su naturaleza o *Leatherface* en sus costumbres y si Drácula no chupara la sangre de sus víctimas y *Leatherface* no las destazara con su sierra eléctrica, representando ambos una amenaza, ninguno de ellos representaría una situación de horror.

Como fue mencionado con anterioridad los monstruos habitan en toda clase de ficciones y mitologías pero son parte esencial en la construcción del horror y es importante mencionar las características que los hacen horrorosos. Chewbacca y el Hombre lobo son estéticamente idénticos, pero el comportamiento del hombre lobo es impuro y amenazante, mientras que Chewbacca no representa ninguna amenaza y hasta es parte de los héroes. No genera en ningún momento la idea de repulsión ni nos sentimos amenazados por él<sup>[18]</sup>. A Chewbacca le faltan las dimensiones de un ente impuro y amenazante.

«El horror es un género donde las respuestas emotivas de la audiencia están en paralelo con aquellas emociones de los personajes»-Noël Carroll<sup>[19]</sup>.

Las reacciones que este monstruo genere debe tener ambas dimensiones mencionadas con anterioridad; la dimensión física, desencadenada por la dimensión cognitiva del objeto horroroso.

Si el monstruo no existe, no hay horror, pero puede darse el suspenso, el cual consiste en crear una sensación de misterio en la mente del espectador, muy similar al horror, sin embargo en el suspenso el monstruo esta ausente; la ausencia de monstruo deja sólo el suspenso, esto se puede ver claramente en la película *Vértigo* (1958) o en *La Ventana Indiscreta* (1954) de Alfred Hitchcock. Dónde la estructura visual genera un misterio por resolverse pero no existe ningún monstruo que nos horrorice.

El objeto de horror tiene la particularidad de que no existe, por ende no nos horroriza el hecho de que los monstruos existan, sino el hecho de pensar en ellos. La situación ontológica del monstruo es que vive, en términos de Descartes, en la realidad objetiva. La cual es una realidad creada por el imaginario y no en la realidad formal, la que se presenta a nosotros todos los días<sup>[20]</sup>. Todo objeto que nos horrorice bajo la definición de arte-horror debe provenir de

[17] Ib. Idem. p. 28

[18] Ib. Idem. p. 16

[19] Ib. Idem. p. 17

[20] Ib. Idem. p. 30

ésta circunstancia ontológica, de una realidad objetiva y no de una realidad formal, si proviene de una realidad formal y no es ficcionalizado (por lo tanto objetualizado) entonces estamos hablando de un objeto de horror natural, en términos de la teoría del arte-horror y en términos cinematográficos sería un documental.

Las emociones de los personajes en una ficción de horror marcan la pauta para las reacciones que la audiencia va a tener con respecto al monstruo. Este efecto de emociones que convergen entre el público y los personajes de la película son pieza clave en el género de horror<sup>[21]</sup>.

A nivel emocional, las aberraciones de la naturaleza son tan repugnantes que frecuentemente producen en los personajes la convicción de que solo el contacto físico con ellas puede ser letal y pone en peligro real la vida. Esta convicción que ocurre en el personaje de ficción de horror, se encuentra en convergencia con las sensaciones de la audiencia quienes están convencidos de lo mismo. Por lo tanto ocurren las reacciones a nivel cognitivo y físico causando un estremecimiento. Este estremecimiento se encuentra conectado con el miedo, la emoción del horror y el deseo de evitar cualquier contacto con el monstruo.

El monstruo es esencialmente un compuesto de peligro y repugnancia<sup>[22]</sup>.

### **1.3.2 El monstruo**

«*Dreams of war, dreams of lair, dreams of dragon's fire and that things that will bite*»<sup>[23]</sup>.

Como ya se estableció anteriormente, para que el horror pueda ocurrir se requiere de un monstruo. Este monstruo debe ser necesariamente impuro y repugnante en su concepción y amenazar con su comportamiento o costumbres la vida humana. Este monstruo debe causar un efecto de estremecimiento a nivel del pensamiento el cual causa diversos efectos a nivel físico y los monstruos pueden ser o no sobrenaturales y pueden o no ser estéticamente repugnantes, el monstruo puede existir a partir de un marco antropológico el cual se puede dar en cuanto a su forma, o en cuanto a su comportamiento por ejemplo El Monstruo de la Laguna Negra de Jack Arnold (1954) el cual tiene dos brazos dos piernas y una cabeza pero es una aberración, o bien, por el otro lado Jaws de Steven Spielberg (1975) el cual, claramente es un tiburón gigante y sin embargo pareciera que posee inteligencia y comportamiento humanos. El monstruo puede, por otra parte, ser verdaderamente aberrante a todas las leyes de la naturaleza, y ser virtualmente imposible de describir o de concebir<sup>[24]</sup>: ajeno a la humanidad y tener un comportamiento no de inteligencia, sino de aniquilación como La Mancha Voraz (1958). Algunos autores como H.P. Lovecraft, usan descripciones vagas para crear la ilusión de que el monstruo no tiene forma, características como ésta son cruciales en la idea de horror, el monstruo es capaz de horrorizar desde la misma idea de que no podemos definirlo en sus características formales. Los monstruos son antinaturales de acuerdo a una concepción cultural de naturaleza; no solo no encuadran en el esquema de sentido común, lo violan; por lo tanto no solo son amenazantes

[21] Ib. Idem. p. 18

[22] Ib. Idem. p. 52

[23] «Enter Sandman», Metallica, *Black album*. Elektra 1991

[24] Carrol, Noël (1990): *Philosophy of Horror*. Edit. Routledge. New York, USA. p. 33

físicamente sino también cognitivamente. No se supone que los monstruos existan bajo los cánones científicos actuales.

La geografía también puede influir en las características monstruosas, como ya se dijo anteriormente, los monstruos pueden tener características sobrenaturales y la geografía puede contribuir a producirlas, como en el caso de que el monstruo provenga de un entorno alienígena o de un continente desconocido, de debajo de la tierra o del fondo del mar. Casi siempre un entorno fuera de los entornos comunes a los que estamos acostumbrados los humanos<sup>[25]</sup>.

Esto nos deja dos categorías estructurales principales del monstruo. Los monstruos de fusión y los monstruos de fisión.

Los monstruos de fusión tienen una raíz biológica y estética formal muy claras y son monstruos compuestos por características aberrantes en conflicto con características normales en un mismo individuo al mismo tiempo<sup>[26]</sup>. Esta unión muchas veces es forzada y da resultados estéticamente aberrantes y repugnantes como en el caso de *La Mosca* de David Cronenberg (1986)<sup>[27]</sup>. Los zombis son también monstruos de fusión ya que se encuentran atrapados entre la vida y la muerte, en una misma circunstancia espacio-temporal.

Por otra parte los monstruos de fisión son aquellos monstruos cuyas condiciones físicas monstruosas se encuentran más difuminadas y discretas;<sup>[28]</sup> si su apariencia es humana, su monstruosidad será dada por el comportamiento monstruoso. Una figura de fusión es una composición que une atributos categóricamente distintos culturalmente con aquellos que si son comunes en una misma entidad en un mismo tiempo<sup>[29]</sup>. Tal es el caso del Dr. Hannibal Lecter de *El Silencio de los Inocentes* (1987) quien es en su forma estética humano, pero su comportamiento es impuro y repugnante y sin duda amenazante para la vida humana ya que es un caníbal. Los monstruos de fisión cuya apariencia es humana, muchas veces dan la impresión de ser sobrenaturales, en sus sentidos, agilidad y comportamiento. Siguiendo con el ejemplo del Dr. Lecter en *Hannibal* (2001) quien ya nos había demostrado en *El Silencio de los Inocentes* su increíble agilidad y sentidos aumentados aparte de su sobrenatural inteligencia. En la segunda entrega, el Dr. Lecter se libra sin inmutarse de una piara de cerdos hambrientos los cuales, no obstante, si atacan al resto de los humanos circundantes y pareciera que Lecter tuviera poderes para ocultarse cuando la agente Starling lo busca en la plaza comercial. Drácula es, de la misma manera, un monstruo de fisión ya que sus características monstruosas se encuentran de una forma más discreta, colmillos, ojos rojos y se alimenta de sangre; a pesar de ser un ente que vive entre la vida y la muerte, este estado ocurre de una forma más discreta que aquel en el que se encuentra el zombi. El monstruo de fisión también puede estar dado por una diferencia temporal de transformación de un estado humano a otro monstruoso como el hombre lobo, muchas veces estas transformaciones serán dolorosas.

Para crear un monstruo solamente hace falta generar alguna característica impura de fusión o fisión. En el caso de la fusión podemos introducir un demonio al cuerpo de una niña

[25] Ib. Idem. p. 35

[26] Ib. Idem. p. 44

[27] Ib. Idem. p. 39

[28] Ib. Idem. p. 43

[29] Ib. Idem. p. 43

y ver que pasa como en *El Exorcista*: o bien de fisión teniendo características impuras discretas como el comportamiento, o bien, características ontológicas contradictorias en un mismo cuerpo pero no al mismo tiempo.

### ***1.3.3 Tipos de monstruo***

Una vez establecidas estas categorías principales de monstruos, a continuación se establecerá una tipología de acuerdo a su naturaleza o entorno, donde pueden intervenir indistintamente las categorías establecidas con anterioridad.

Los monstruos se dividen por su tipo principalmente en<sup>[30]</sup>:

- Asesinos seriales
- *Hillbillies* (lugareños)
- Aberraciones de la naturaleza y horror ambiental
- Monstruos de ciencia ficción
- Extraterrestres
- Muertos vivientes
- Fantasmas
- Demonios y Satanás
- Vampiros y hombres lobo

**Asesinos seriales.** Los asesinos seriales son monstruos de características físicas humanas, pero costumbres monstruosas, se ubican en la rama del horror psicológico<sup>[31]</sup> ya que la característica impura que los define se encuentra en su mente. Son monstruos de fisión de acuerdo a su categoría estructural debido a que en sus dimensiones formales parecen humanos comunes, casi siempre simpáticos al trato con los demás, lo cual les facilita obtener víctimas; pero su comportamiento se encuentra definido por una patología que los lleva a una conducta monstruosa que puede ser generada por un trauma de la infancia; esta conducta monstruosa los lleva siempre al asesinato de un tipo específico de víctimas, por ejemplo mujeres de un grupo étnico, y con un modo particular de asesinar, casi siempre los asesinatos tendrán un propósito o un mensaje específico, nunca aleatorio, aunque la selección de las víctimas si puede ser aleatorio dependiendo del propósito. El asesino serial también puede ser motivado por la venganza, asesinando a un grupo específico de personas que de alguna forma le agravió. En esta tipología se encuentran Hannibal Lecter o Norman Bates.

***Hillbillies* (Lugareños).** Los *hillbillies* o lugareños son gente que vive apartada del resto de la civilización, en lugares remotos, con costumbres extrañas a los cánones comunes que pueden ser de varios tipos, como son relaciones sexuales consanguíneas que derivan en monstruosas deformidades o costumbres como el canibalismo<sup>[32]</sup>. Lo que define a estos monstruos es la situación geográfica apartada, un sentido de comunidad fuerte y que siempre verán a los inocentes extraños como una amenaza a su modo de vida, siendo estos, víctimas

[30] Penner, Jonathan (2000): *Horror Cinema*, Edit. Taschen. Los Angeles, USA. p.5

[31] Ib. Idem. p.18

[32] Ib. Idem. p. 36

potenciales; por lo general los lugareños rechazarán lo desconocido. Los lugareños son, por su categoría estructural, monstruos de fusión debido a que por lo general están deformes en sus dimensiones formales, llevando la impureza de forma física, que marca lo aberrante de su concepción, generalmente producto del incesto. Ejemplo de estos monstruos están *Leatherface*, o los montañeses de Amarga Pesadilla.

**Aberraciones de la naturaleza y horror ambiental.** Esta es una tipología muy particular de monstruo ya que involucra por lo general animales, insectos o fenómenos naturales<sup>[33]</sup>. Estos animales muchas veces son consecuencia de la tecnología o simplemente mutaciones aberrantes de la naturaleza, enjambres, pirañas voladoras, tiburones gigantes con inteligencia propia, arañas u hormigas gigantes y también incluye paranoia microbiológica; donde el monstruo no se presenta físicamente, sino que solamente se ven sus consecuencias en forma de epidemias y enfermedades que pueden erradicar a la humanidad marcando el comportamiento monstruoso de los virus o las bacterias. En esta tipología a veces también están incluidos fenómenos naturales que son vistos como una amenaza para la humanidad y que tienen un «comportamiento» monstruoso pero por lo ambiguo de la naturaleza de los monstruos pueden rayar solo en el misterio ya que no siempre se cumple la condición monstruosa de impureza. Estos monstruos pueden ser tanto de fisión al tener sus características impuras más difuminadas o se confunden con sus características animales; o de fusión cuando se notan sus características monstruosas evidentes físicamente, como un tiburón gigante, o pirañas voladoras. Una característica de fisión en el caso de estos monstruos es que a veces pueden mostrar o aparentar voluntad propia tanto los animales como los fenómenos, dimensión altamente impura y aberrante: Un animal o un fenómeno con voluntad. Ejemplos de películas que contienen estos particulares monstruos son Tiburón, Epidemia, Enjambre y El Final de los tiempos.

#### **Monstruos de ciencia ficción.**

Este tipo de monstruo es creado, por lo general por la intervención de tecnología y la mano del hombre<sup>[34]</sup>. En esta categoría pueden estar incluidos, monstruos de aberración natural, alterados por el hombre y que quedaron fuera de control como animales diseñador genéticamente, así como enfermedades. También pueden ser resultados de experimentos. En cualquiera de los casos, los monstruos tendrán un comportamiento aberrante e impuro, generalmente que involucre una aniquilación total y pueden darse ambas categorías formales, tanto de fisión como de fusión. En cualquiera de los casos, la tecnología será la responsable del enfrentamiento del monstruo con el ser humano, y es en muchas ocasiones la tecnología la que le agregará las características de impureza al monstruo. Aunque estas pueden ser dadas, también por el entorno desconocido donde el monstruo viva. Un ejemplo de este tipo de monstruo es Frankenstein.

**Extraterrestres.** Este es el tipo de monstruo al que pertenece el objeto particular de estudio de la presente tesis. Proviene del espacio exterior y por lo general poseen características

[33] Ib. Idem. p. 54

[34] Ib. Idem. p. 70

físicas que les permiten una adaptación natural a entornos hostiles, su naturaleza aberrante se da al no pertenecer a nada conocido en la tierra y por tanto la dificultad para deshacerse de ellos. Alien, el monstruo al cual nos referiremos más adelante en esta tesis pertenece a este tipo de monstruos, sin embargo, dadas sus características especiales, se abundará sobre él en el capítulo 2.

**Muertos vivientes.** La característica impura y antinatural de este tipo de monstruos es que se encuentran atrapados entre la vida y la muerte. Este es uno de los tipos de monstruo más icónicos ya que su sola existencia implica una violación explícita de las leyes naturales, lo muerto no puede estar animado<sup>[35]</sup>. Existen distintas circunstancias en las que éste tipo de monstruo se den, como un entorno de ciencia ficción donde un cuerpo se reanime por medio de tecnología, donde el cuerpo sea reanimado como resultado de la exposición a algún microorganismo que impida la muerte definitiva y que aparte sea contagioso el contacto con estos monstruos, o un entorno mágico, donde como parte de algún ritual o pacto con entidades demoníacas o sobre naturales, el cuerpo sea reanimado. Estos monstruos son monstruos de fusión en su categoría estructural, debido a que se encuentran atrapados permanentemente entre la vida y la muerte y esta característica es visible físicamente, su comportamiento también es aberrante e impuro debido a que por lo general se alimentan de carne humana contagiando su estado impío a otras personas. Frankenstein, los zombis y la momia son ejemplos de estos monstruos.

**Fantasmas.** Los fantasmas son monstruos esenciales en el género de horror, su característica impía es que han dejado el mundo de los vivos pero aun no han pasado completamente al mundo de los muertos y aunque han dejado el mundo material, aun tienen cierto tipo de presencia física en el, se pueden manifestar con cierto estado físico en la forma de ectoplasma, la cual es una materia gelatinosa que secretan al entrar en contacto con el mundo terrenal, aunque pueden nunca mostrarse en el plano físico<sup>[36]</sup>; generalmente están atados a alguna persona, lugar u objeto. El lugar puede ser una casa o un pueblo y pueden buscar venganza contra algún vivo que les agravió, que les dio muerte de una mala forma, o simplemente defender el territorio que les pertenece, por lo general reaccionan a alguna circunstancia que impide su eterno descanso, como que profanen su sepulcro. Estos monstruos son monstruos de fusión debido a que también se encuentran atrapados entre dos planos de existencia, pero carecen de forma física consistente. Su naturaleza es impura solo por el hecho de existir en este estado lamentable y su comportamiento tiene a ser agresivo contra los vivos. Ejemplo de estos monstruos son Freddy Krugger, Candyman, y películas como El Resplandor y Juegos Diabólicos.

**Demonios y Satanás.** La representación misma del lo impuro, de lo que está mal, de lo opuesto a puro y bueno, los demonios, su misma concepción es una aberración. Muchos demonios eran dioses paganos que la iglesia católica relacionó con el infierno y Satanás al no tener lugar en su cosmogonía, prohibiendo sus cultos y persiguiéndolos. Sin embargo su origen va

[35] Ib. Idem. p.94

[36] Ib. Idem. p. 110

más allá de la historia de la iglesia católica<sup>[37]</sup>. Desde el principio de los tiempo ha habido una idea de bien y mal y deidades que representaban lo oscuro, impío y lo maligno. Son entidades que gozan del sufrimiento, dolor y pesadillas de los seres humanos y se alimentan de ellas. Los demonios han existido en el imaginario desde antes de que el horror como genero existiera y han plagado de pesadillas a la humanidad por su sadismo y crueldad con el ser humano, lo más amenazante de los demonios es que no solo ponen en peligro la vida humana, si no su mera existencia ontológica, tanto física como espiritualmente. No es de sorprenderse que el mero pensamiento de su existencia produzca un escalofrío. Satanás es por excelencia el representante de todo lo malo, impío, y oscuro. Los demonios no pueden manifestarse por si mismos en el plano terrenal, tienen que buscar un vehículo humano. Alguien que preste su carne para que puedan existir en el mundo físico. Esta manifestación impura puede darse en la forma de una posesión. Cuando ocupan el cuerpo de un ser humano, por lo general un inocente; esta manifestación ocurre en la categoría de fusión donde el demonio posee en contra de su voluntad a una persona y la posesión es notoria de forma física, o pueden encarnarse en la forma del anticristo. En cuyo caso su manifestación impura ocurrirá en la forma de fisión; mucho más sutil. En ambos casos serán evidentes sus poderes sobrenaturales e impuros. Ejemplos de estos casos son Reagan en *El Exorcista* y Damián Thorn en *La Profecía*.

**Vampiros y Hombres Lobo.** Este tipo de monstruos, aunque cada uno podría pertenecer a una tipología distinta (muertos vivientes y aberraciones de la naturaleza) se ha ganado un lugar especial en la ficción de horror. Primero, existiendo como leyendas de la antigua Europa occidental, el vampiro viviendo en las montañas y en la aristocracia y el hombre lobo como leyenda de los bosques<sup>[38]</sup>. El vampiro alcanza la popularidad con la novela de Drácula en 1897 abriendo amplio camino para la novela de horror. Posiblemente el monstruo favorito de la ficción de horror, con innumerables representaciones; muchas muy lejanas de la novela original y en el cine pareciera que tiene el mismo grado de inmortalidad que en la ficción. Por el otro lado el hombre lobo representando el monstruo interior y el salvajismo del ser humano y su relación con los ciclos de la luna. Ambos monstruos llevados de la mano por una maldición, el vampiro por su parte inmortal y perfecto, condenado a nunca ver la luz del día y a alimentarse de la sangre viva y fresca de sus víctimas, repelido por la fe y las cosas sagradas y puras como la luz del sol; el vampiro es la representación del mal. «Consorte de Satán»<sup>[39]</sup> según el profesor Van Helsing, y tiene la característica particular de que siempre, no importa la muerte que haya tenido, siempre regresa<sup>[40]</sup>. Por otro lado la maldición de la licantropía que obliga al ser maldito a actuar por sus instintos según la fase de la luna y a convertirse en un monstruo, de la misma forma repelido por cosas puras como la plata y la fe. El hombre lobo se encuentra destinado a matar a todo el que se le enfrente y a condenar a su maldición a todo el que muerda y sobreviva. Ambos monstruos de fisión impuros por sus respectivas maldiciones, la fisión del vampiro siendo más sutil y mostrando los efectos físicos de su maldición solo en sus colmillos

[37] Ib. Idem. p. 124

[38] Ib. Idem. p. 154

[39] *Dracula*. Coppola, Francis Ford. 1994 (película)

[40] Hutchings, Peter: *The Horror film*, Edit. Pearson. Inglaterra, p. 40

y en la palidez de su piel mientras que el Hombre lobo siendo una fisión con la característica temporal que separa a la creatura impía del hombre por medio de una transformación. Ejemplo de películas de estos monstruos son: Bala de Plata, todas las versiones de Drácula, El Hombre lobo, Entrevista con el Vampiro e Inframundo.

#### **1.3.4 El horror en la mente**

El género de horror supone una paradoja esencial: como es que nos asustamos cuando sabemos que lo que estamos viendo no es real. Cuando asistimos al cine, sabemos que vamos a ver una ficción a menos que, expresamente lo que se nos presente sea un documental. Esta ficción puede estar basada en hechos reales, pero lo que nosotros sabemos y creemos es que lo que se nos presenta en la pantalla en realidad no existe. ¿Cómo es que algo que no existe, que no actúa en nuestro mundo y que sabemos de antemano que no es capaz de salirse de la pantalla y lastimarnos, puede, de facto, hacer sentir que nuestra vida se encuentra amenazada?

Como ya se mencionó, para que el horror exista se necesita que exista un monstruo, que dicho monstruo sea amenazante para la vida, impuro y aberrante. También se necesita un estilo cinematográfico del cual se hablará más adelante; pero aunque todo esto exista, si el horror no ocurre en nuestra mente, simplemente no existirá y podría causar cualquier otra emoción excepto horror, muchas veces emociones opuestas al horror, nuevamente tenemos la paradoja: ¿Cómo hace el horror para ocurrir en nuestra mente cuando nuestro sistema de creencias, sabe de antemano que estamos viendo una ficción?

Una explicación sencilla sería que la construcción del monstruo, junto con la estructura cinematográfica, nos hace creer que algo que no creíamos que existía, de hecho existe; es decir, la ilusión cinematográfica cambia nuestra creencia; pero esto supone consecuencias más complicadas, porque si al entrar a la sala creemos que «las arañas gigantes no existen» y a media película nuestra creencia cambia a «las arañas gigantes existen y nos están atacando» entonces saldríamos corriendo del cine a refugiarnos o a alertar a la policía o ejército de lo que está sucediendo. Además de que esto solo aplicaría a productos de horror audiovisuales; pero hay que recordar que el horror nace en la literatura. Otra explicación podría ser que cuando entramos al cine, nos dejamos engañar por la película y por su estructura, pero una suspensión temporal y voluntaria de creencias supone el mismo resultado: la experiencia horrorífica es tomada como real. Sin embargo nosotros no podemos simplemente suspender nuestras creencias a voluntad, el sistema de creencias es algo que ocurre, y es posible cambiarlo pero requiere de un largo proceso<sup>[41]</sup>.

Podríamos también pretender que la ficción horrorosa que estamos observando es verdadera pero, esta pretensión no sería capaz de generar emociones reales, solo emociones pretendidas, en cuyo caso fingiríamos estar asustados; pero la emoción de horror no es una pretensión, es una emoción real<sup>[42]</sup>.

La emoción de horror no tiene que ver con la creencia de que lo que vemos es real, de hecho para apreciar una ficción de horror, debemos saber que es una ficción porque si lo

[41] Carrol, Noël (1990): *Philosophy of Horror*. Edit. Routledge. New York, USA. p. 66

[42] Ib. Idem. p. 66

tomamos como real saldríamos corriendo de la sala de cine. La emoción de horror se genera desde la concepción misma. Es el hecho de concebir en la mente a las arañas gigantes es lo que desata la emoción de horror y todas sus consecuencias físicas, no la creencia de que existen<sup>[43]</sup>. Nos podemos asustar por eventos que no han ocurrido y que pueden ser muy poco probables de ocurrir, nos puede asustar el solo pensamiento de ser atropellados y nos asusta el evento mismo de ser atropellados, sino el hecho de concebirlo en la mente. Posiblemente es la imagen mental la que nos asusta, haciendo la emoción real, esto ocurre con la ficción de horror<sup>[44]</sup>. La estructura cinematográfica y la construcción del monstruo ayudan a hacer posible que ocurra esta concepción horrorífica.

#### 1.4. El poética del horror en el cine

El estilo en el cine se define como la práctica fílmica<sup>[45]</sup>, es la elección de elementos técnicos que definen una película. Cuando algunos de estos estilos coinciden a la hora de contar ciertas historias, definen un género. Los elementos a elegir están contenidos en las etapas de la producción las cuales son: preproducción, producción y post-producción. Durante la preproducción que es todo el proceso que lleva a la puesta en escena se deciden el guión, el cast, la dirección de arte, diseño de personajes, vestuario, maquillaje, locaciones, se planea la iluminación, posibles emplazamientos de cámara y los ejes de acción.

En la producción ocurre la puesta en cámara, es propiamente el rodaje; aquí se lleva a cabo la iluminación, emplazamientos de cámara, movimientos de cámara, enfoques y desenfoces, encuadres, sobre y subexposiciones, profundidad de campo, composición estética del encuadre, dirección actoral, efectos especiales ópticos y de cámara y temperatura de color.

En la postproducción ocurre el montaje de la imagen, el *rapport* del movimiento entre toma y toma, la idea de continuidad, el plano contra plano, el diseño de sonido, la musicalización, y los efectos especiales.

El estilo se encuentra marcado también por las posibilidades de la tecnología.

El estilo del horror comienza desde el guión. El cual debe de contener un monstruo, El monstruo, como se definió anteriormente debe ser repugnante en su estética o en sus costumbres y se define en sus dimensiones formales a nivel de diseño de personaje; el monstruo y su entorno definen la locación y el casting. La situación espacio-temporal define también el vestuario. El proceso de preproducción debe tomar en cuenta la biología y costumbres del monstruo ya que muchas veces ocurren transformaciones ya sean instantáneas o graduales a lo largo de la película.

Las elecciones del estilo de la preproducción para la puesta en escena del horror pueden ser: La estética y situación biológica del monstruo, repugnante en su forma o en su comportamiento. Las locaciones son por lo general oscuras e intrincadas, llenas de texturas y con una apariencia extraña y poco acogedora, más bien deben dar la impresión de incomodidad al estar en ella. El diseño de personajes va a depender de las costumbres del monstruo y a responder

[43] Ib. Idem. p. 80

[44] Ib. Idem. p. 80

[45] Directed by Steven Spielberg: Poetics of the Contemporary Hollywood Blockbuster, Buckland, Warren. Continuum International Publishing Group. P.1

directamente a ellas, un aspecto constante en el diseño de personajes es que debe de existir al menos un sobreviviente, un personaje que valiéndose de sus habilidades o inteligencia logren escapar con vida del monstruo. Las elecciones de maquillaje son muy importantes en la definición del estilo, tanto en el monstruo, si es estéticamente repugnante en su forma, como en sus víctimas, quienes muchas veces quedarán bañadas en sangre; es la dirección de arte la que se encarga de mantener una coherencia en todos estos aspectos.

En la producción se llevan a cabo las elecciones de cámara previamente planeadas durante el proceso de producción. El horror tiene una particular estética visual, prefiriendo emplazamientos de cámara en interiores logrando planos cerrados, que provocan una sensación de reclusión, la falta de profundidad de campo con diafragmas abiertos, muchas veces trabajando con subexposiciones, logrando entornos muy oscuros; a veces se usan cámaras al hombro que provocan un efecto muy desorientador, usadas como tomas subjetivas, ya sea del monstruo acechando o de las víctimas huyendo. Las composiciones del encuadre casi siempre serán opresivas a las víctimas, con médium shots y contrapicados para minimizarlas y poco descriptivas del monstruo, con close ups extremos, que nos impiden tener una idea clara de su forma o identidad y solo nos permiten pensar en como podría ser. La idea de horror se construye desde los movimientos de cámara, los cuales pueden ser lentos y pausados en entornos opresivos y oscuros y de un momento a otro volverse vertiginosos y estremecedores causando sobresaltos. Aquí interviene de la misma forma la dirección actoral, ya que para el horror es indispensable que el espectador sienta emociones paralelas a aquellas de las víctimas. Una mala actuación puede echar a perder una escena bien construida.

El estilo obtiene sus toques finales en la postproducción donde se le da coherencia a las tomas y secuencias obtenidas durante la puesta en cámara, aquí es donde interviene el *rapport*, el cual le da coherencia a las tomas en cuanto a la acción y genera la idea de dirección del movimiento; intervienen de la misma forma en este proceso la musicalización que marcará el ritmo de la escena y la idea de suspenso y el diseño de sonido. El horror usa mucho los silencios para crear la sensación de alerta y en muchas ocasiones son interrumpidos esos silencios por sonidos incidentales fuertes que llegan a asustar bastante, debido a que la audiencia se encuentra a la expectativa. Aquí también intervienen los efectos especiales, los cuales pueden ser efectos de sonido, como el sonido mismo de los monstruos, o bien efectos especiales visuales que no fueron llevados a cabo ópticamente y que involucran monstruos que no fueron para la puesta en cámara.

El horror hace uso de estas técnicas para generar en el espectador diversas sensaciones, como son estremecimiento, suspenso, expectativa, más aun, involucra aspectos cognitivos, como la reconstrucción mental del monstruo y lo desagradable de no saber exactamente que es lo que pone la vida en peligro; esto se puede dar mediante reconstrucciones intuitivas en la mente del espectador, como son la reconstrucción del espacio coherente, la intuición de lo que se encuentra fuera de cuadro, intuiciones acerca de la orientación espacial, establecida por el film, intuiciones acerca de las secuencias filmicas y como se dan en el espacio tiempo<sup>[46]</sup>, así como la reconstrucción mental de lo que se encuentra fuera de cuadro, o el intento de reconstruir

[46] Buckland, Warren: *The Cognitive Semiotics of Film*, Cambridge University Press. p. 142

al monstruo que en muchas ocasiones no se muestra completo. Todo esto nos permite concebir el pensamiento horroroso en nuestra mente mediante una construcción fílmica.

### 1.7 Breve cronología del cine de horror

La siguiente es una breve cronología del cine de horror basada en su actividad monstruosa y las productoras que las realizaban<sup>[47]</sup>.

1930: Horror de la Universal- Drácula, Frankenstein, La Momia. Etc.

1940: Producciones de Val Lewton en RKO- Cat People (1942), I Walked With a Zombie (1943), The Seventh Victim (1943). etc; y una segunda oleada de monstruos de la Universal como El Hombre Lobo o La Casa de Frankenstein.

1950 principios: Horror de ciencia ficción producido en Estados Unidos: It came from Outer Space, The Thing from Another World.

1950 finales: Horror británico producido por Hammer. The Curse of Frankenstein (1957), Dracula (1958), The Mummy (1959), Curse of the Werewolf (1961).

Post 1968: Horror estadounidense contemporáneo- Rosemary's Baby, Night of the Living Dead, The Exorcist, The Texas Chainsaw Massacre.

Post 1978: El cine de asesinos- Halloween y Friday the 13<sup>th</sup>.

Post 1999: El cine digital abre un nuevo camino para el horror a partir de la película La Bruja de Blair, 1999, dadas las posibilidades económicas y ópticas de los sistemas digitales es posible asustar mejor a más bajo costo. El género de horror junto con la pornografía se vieron extremadamente beneficiados con el cine digital<sup>[48]</sup>.

## BIBLIOGRAFÍA

Carrol, Noël (1991): *Philosophy of Horror*, Edit. Routledge.

Darley, Andrew (2002): *Cultura Visual Digital*, Edit. Paidós.

Duncan, Paul (2008): *Horror Cinema*, Edit. Taschen.

Hanson, Matt (2005): *Cine Digital*, Edit. Océano.

— (2006): *End of Celluloid*, Edit. Rotovision.

Hutchings, Peter (2004): *The Horror Film*, Edit, Pearsons Longman.

Lazo, Norma (2004): *El Horror en el Cine y la Literatura: Acompañado de una Crónica Sobre un Monstruo en el Armario*, Edit. Paidós, Ciudad de México, México

Lovecraft, H.P.: *La Llamada de Ctuluh*, Edit. Tomo

VV.AA. (2003): *El Cine*, Edit Larousse.

Schneider, Steven Jay (2005): *1001 Movies You Must See Before You Die*, Edit. Barrons, New York, USA

[47] Hutchings, Peter: *The Horror film*, Edit. Pearson. Inglaterra, p. 28

[48] Hanson, Matt: *The End of celluloid*, Edit. Rotovisión. Suiza. p. 13