

El cine de terror en la era de la hipermodernidad cinematográfica

Q

uizá es preciso comenzar con una consigna: el cine de terror ya lo ha mostrado todo. Y parece que la industria del cine estadounidense actual (donde el género encontró su carta de naturalización como tal, allá por la década de los treinta) está consciente de esa idea, de modo que trabaja bajo la lógica de la regresión: presentarnos en nuevas (y estilizadas) versiones lo que ya hemos visto. Un caso entre muchos disponibles es el de *Noche de miedo* (*Fright Night*, 2011), de Craig Gillespie, la historia de un adolescente que descubre en su nuevo vecino a un vampiro, quien diariamente se prepara un manjar con el resto de los habitantes del suburbio.

Lo que sigue al desarrollo de este planteamiento es obvio. Por ello el realizador debe trabajar con un elemento básico del terror actual: la sucesión de imágenes violentas. El asunto es tal vez de aparente simpleza, pero si miramos más de cerca encontraremos suficientes guiños a un cine existente desde la etapa del expresionismo alemán, y que en pleno siglo XXI intenta regresar a través de la alusión, del guiño. Se escucha en la música, se observa en el argumento, se lee en el diálogo, incluso en la reformulación de figuras míticas, como, en este caso, el vampiro.

El filme de Craig Gillespie es una puesta al día de la película realizada en 1985 por Tom Holland, director que también nos entregó la graciosa figura de Chucky (*Child's Play*, 1988). El argumento es el mismo. La nueva versión únicamente nos muestra un vampiro más atractivo (pálido, musculoso y seductor, encarnado en la apariencia de Colin Farrell), más sangre, mejores efectos

visuales; pero empleando (y criticando) los códigos que animan la concepción de los vampiros. En la versión original, el agua bendita, las cruces y el ajo funcionaban de maravilla. En la modernidad, el vampiro guapo se burla de ellos, excepto de uno inamovible (en este filme): la luz del sol.

Éste es el carácter del cine de terror actual nacido en la hipermodernidad, una era del cine configurada al término de los años ochenta, que se desarrolla hasta la actualidad, en donde “tenemos trastocadas todas las dimensiones del universo cinematográfico (la creación, la producción, la promoción, la distribución, el consumo), al mismo tiempo y de arriba abajo” (Lipovetsky y Serroy, 2009: 22).

LAS CUATRO EDADES DEL CINE¹

<p>Modernidad primitiva</p> <p>La época del cine silente, que data de 1888 con el lanzamiento de <i>La escena del jardín de Roundhay</i>, de Louis de Prince, hasta 1927 con el estreno de <i>El cantante de Jazz (The Jazz Singer)</i>, de Alan Crosland.</p>	<p>—————▶</p>	<p>El cine busca una condición y una definición artísticas. Su primera referencia es el teatro y posteriormente recurre a la literatura novelesca para comenzar el trazo de los géneros en el cine. La técnica de filmación se va perfeccionando hasta el triunfo del cine sonoro y la búsqueda de un lenguaje cinematográfico.</p>
<p>Modernidad clásica</p> <p>Comienzos de la década de 1930 hasta la de 1950.</p>	<p>—————▶</p>	<p>La edad de oro de los estudios. El cine se convierte en el principal motor de entretenimiento masivo, por ende, en el ocio popular por excelencia. La industria comienza una etapa de organización económica y artística; se asientan los géneros canónicos del cine que muestran esquemas narrativos fluidos y el uso de sistemas de valores universales.</p>
<p>Modernidad vanguardista y emancipadora</p> <p>Entre las décadas de 1950 y 1980.</p>	<p>—————▶</p>	<p>Los creadores de peso se oponen al sistema industrial, por ello establecen un camino artístico diferenciado de las convenciones genéricas (Orson Welles, Jean Renoir). La transformación radical viene con movimientos como la <i>Nouvelle Vague</i> (Francia), <i>Free Cinema</i> (Inglaterra), <i>Cinema Novo</i> (Brasil). Se impone a la juventud como valor y ello se refleja en su sistema de estrellas (James Dean, Marlon Brando).</p>
<p>Hipermodernidad</p> <p>La nueva modernidad que se construye desde el término de la década de 1980.</p>	<p>—————▶</p>	<p>Todas las dimensiones que constituyen el fenómeno cinematográfico se trastocan (la creación, la producción, la promoción, la distribución, el consumo).</p>

1 Resumen de las cuatro edades del cine según Gilles Lipovetsky y Jean Serroy, quienes realizan esta división para plantear el contexto de la hipermodernidad que se construye desde finales de los ochenta y se mantiene vigente en el siglo XXI (Lipovetsky y Serroy, 2009).

Guiado por la lógica del hipercine, el terror se convierte en un género reflexivo sobre su propia naturaleza argumental y estética, preguntándose a sí mismo: ¿en verdad ya lo he mostrado todo? Y si es así, ¿qué tengo ahora para mostrar? Para responder a esa necesidad se encuentra haciendo un recorrido por sus obras más clásicas —desde *Drácula* (1931), de Tod Browning, hasta *Posesión infernal* (*The Evil Dead*, 1982), de Sam Raimi—, para analizar los mecanismos narrativos, de creación de la imagen e industriales (en cuanto al sistema de producción hollywoodense) que le dieron éxito, de modo que puedan reproducirse actualmente.

Pero estando insertado en la era hipermoderna, debe añadirse alguna novedad. Lo crucial ha sido reinventar el clásico, haciéndolo *remake*. Lo nuevo es añadir imágenes excesivas, más sangre, sexo, violencia, imágenes digitales y estrellas reconocidas. Con lo anterior se matan dos pájaros de un tiro, pues a la vez que emplean y critican sus mismas fórmulas, las hacen trabajar en un contexto donde se conciben como producto mercantil global.

El terror vende y actualmente lo hace muy bien a través del *remake*. El género atraviesa ahora transformaciones de golpe: no sólo renueva sus clásicos, los convierte en filmes excesivos, pero también reflexivos. El reto es realizarlos cada vez con una creciente estética de hiperrealismo, una idea introducida ya desde los años ochenta, cuando se hablaba de la modernidad en el cine. Desde entonces, la imagen en el cine consiste en “la asunción de un modelo visual en donde el exceso de evidencias, típico de los medios de reproducción mecánicos, es el que acaba definiendo la propia idea de realidad” (Costa, 1987: 167). En el *remake* yace la clave para modificar y ampliar los modos de creación y distribución del cine de terror, orientados hacia un hiperconsumidor.



A la izquierda, el cartel promocional de *Noche de miedo* (Columbia Pictures, 1985); a la derecha, su nueva versión, *Noche de miedo* (Dreamworks, 2011).

“*Híper* porque todo crece, todo se vuelve extremo y vertiginoso, sin límite. La segunda modernidad [posterior a la posmoderna] es, pues, una modernización desmesurada” (Lipovetsky y Serroy, 2009: 49). Así pues, estamos en una era hipermoderna donde existen múltiples pantallas distribuidas globalmente, una de ellas es el cine, a él le corresponde esta cuarta etapa donde todo crece a gran velocidad; en la industria cinematográfica lo podemos ver tanto en la dinámica del mercado como en los contenidos. Por ello Lipovetsky propone tres lógicas bajo las cuales trabaja el séptimo arte contemporáneo: la imagen-exceso (saturación de la violencia visual, las imágenes digitales, la aceleración del relato), la imagen-multiplejidad (creación de relatos múltiplex e hibridación de historias) y, finalmente, la imagen-distancia (la repetición, la serie, el guiño, la cita).²

En ese sentido, de todos los géneros existentes en la actualidad, es el terror el que más se adecua y abusa de estas lógicas del hipercine. Lo proponemos así, pues es un género con diversas vertientes temáticas (el caso de la vampirización es uno entre muchos). Ello lo vuelve más autorreflexivo respecto a los códigos que operan en su nivel representativo, narrativo, y en sus dinámicas de producción. En esta era hipermoderna, el género halla salida a través de la pantalla grande, pero también en múltiples pantallas, poniéndose al servicio de una comunidad genérica formada por quienes asisten continuamente a convenciones, cineclubes y demás expresiones sólo equiparables al fenómeno de la ciencia ficción.

Una pregunta más sale a la luz: ¿el cine de terror actual es en realidad terror? Sin plantear el regreso al cuestionamiento ontológico de ¿qué es el cine de terror?, pensemos en el presente, marcando una diferencia: el terror y el horror como ejes fundamentales de este género. El terror evoca un sentimiento de angustia, miedo. El horror, al caracterizarse por las imágenes violentas, está más cercano a una experiencia sensorial al brindar una sensación de repulsión. ¿Es posible combinar el miedo y la repulsión? Al menos el género actual lo intenta a través de la sorpresa; el suspenso radica en esperar cómo morirá la siguiente víctima; cuando atestiguamos su muerte, estamos ante la repulsión.

Lo anterior nos lleva a una característica fundamental del hipercine: el cine sensación (del cual el terror es parte al utilizar estos mecanismos). Al emplear este marco proponemos que las lógicas del hipercine en el terror pueden leerse a través de ciertas cuestiones fundamentales: una tendencia de producción (el *remake*), la reformulación iconográfica y estereotipada de sus figuras míticas, y hacia dentro, en el argumento, más detalladamente, en el diálogo.

Retomando nuestro ejemplo inicial, *Noche de miedo*, hablamos de una película que pone en marcha el carácter de la imagen-distancia al ser una

2 La imagen-distancia: es característica del hipercine hacer cine del cine; es decir, las películas toman distancia respecto de ellas mismas para realizar alusiones, citas, guiños y de ese modo entrar en un proceso de autorreflexión e, incluso, parodia. El *remake* es parte fundamental de esta tendencia: recuperar películas de antaño para presentarlas a públicos nuevos.

reelaboración. Tal vez la cita ha estado presente en la historia del género. Después de todo, la original *Fright Night* intentaba ser una modernización de las reglas expedidas por Tod Browning en *Drácula*, haciéndolas operativas para la actualidad de 1985. Lo mismo sucede en la versión de 2011, pero con la diferencia de que el terror es consciente: sabe de sus lugares comunes, conoce sus esquematismos y la apariencia regular de su puesta en escena. Todo ello se hace evidente en las imágenes y, por ello, es pertinente revisar los clásicos con afán de actualización. Una pertinencia que no se debe del todo a la mera conciencia del hipermodernismo, sino a la transformación que desde los años setenta se ha manejado como un estilo cinematográfico en vías de ser la representación más firme del Hollywood posmoderno (en los setenta y ochenta):

La estética del *remake* parece dominar el cine de los últimos años, sobre todo en Hollywood, pero también sirve como inspiración para muchas expresiones de la *video music*, en cuyo ámbito conviven las más sofisticadas técnicas electrónicas y una atención casi obsesiva por la iconografía y la sintaxis (montaje rítmico) del cine del pasado (Costa, 1986: 162).

Es una tendencia de producción que posee las características enumeradas por Antonio Costa, pero de un modo intensificado, excesivo. Como buen ciclo productivo, la industria ha localizado en el *remake* una fuente de ingresos bastante confiable: he ahí la razón de ya haber disfrutado (o sufrido) actualizaciones de *Halloween* (2007), de Rob Zombie; *Pesadilla en la calle del infierno* (*A Nightmare on Elm Street*, 2010), de Samuel Bayer; *Masacre de Texas* (*Texas Chainsaw 3D*, 2013), de John Luessenhop, y muchas otras. Pero a pesar de tratarse de una decisión industrial —la de reproducir estas películas continuamente—, son los creadores quienes hacen vigente el proceso de reflexión dentro de los filmes. A la novedad de utilizar más violencia se debe introducir el guiño como saber popular para retar al espectador, tanto si es conocedor o no de la historia del género.

La reformulación de sus figuras míticas es un aspecto importante. El zombi, el fantasma, el asesino serial, el hombre lobo, las brujas y demás monstruos representativos del género han experimentado esa transformación. En el caso del vampiro, las apariencias antes monstruosas han dado paso a la perfección física: la monstruosidad se refleja en lo moral (salvo en excepciones donde se sufren mutaciones corporales, como el zombi). En el caso de *Noche de miedo*, Jerry Dandridge, en la piel de Colin Farrell, refleja un cambio estético en la concepción del vampiro, al mismo tiempo que es consciente del cliché de ser un hijo de la noche.³

3 La transformación de personajes míticos dentro del cine de terror también es posible gracias al uso de la imagen-distancia: a la vez que trabajan como un ejercicio intertextual de la imagen, también cuestionan los lugares comunes de su personalidad y reelaboran su iconografía para adecuarla a los tiempos modernos.



A la izquierda, Bela Lugosi en *Drácula* (1931). Fotograma: Universal Pictures. A la derecha, Colin Farrell es un drácula modernizado en *Noche de miedo* (2011). Fotograma: Dreamworks.

También está presente la cita en el diálogo. Siendo consciente de su lugar común, Jerry se burla de las tradiciones vampíricas ancestrales. Antes de atacar a su víctima, quien lo amenaza con una cruz, él le pedirá piedad en una forma sarcástica, para después tomarla entre sus manos y decirle a su interlocutor que no está en una película. Asimismo, es reflexivo ante la naturaleza híbrida característica del género: pone en marcha la imagen-multiplejidad al utilizar imágenes propias de historias de hombres lobo, diciendo que ello no es funcional en un relato donde la estrella es el vampiro: él puede aguantar el dolor de las balas de plata, pero no el efecto del agua bendita.

Muchos de estos cuestionamientos se han implementado a lo largo de una década que ha generado nuevas revisiones de películas de terror setenteras u ochenteras, pero también la realización de filmes que adaptan la tradición mítica a los tiempos modernos: películas que a pesar de no ser *remakes* están plagadas de citas a modelos narrativos e iconográficos de antaño. *La marca de la bestia* (*Cursed*, 2005), de Wes Craven,⁴ actualiza las convenciones de la licantropía mostradas en *El hombre lobo* (*The Wolf Man*, 1941), de George Waggner, del mismo modo que *Resident Evil* (2002), de Paul W. S. Anderson, revitaliza el papel del hombre en la creación de otros seres monstruosos, tal como lo hiciera *Frankenstein* (1931), de James Whale, pero adaptando el debate a un contexto de bioética.

Así, el *remake* no es sólo un clon del modelo, también puede funcionar en cintas “que hurgan en la historia del cine para reinterpretar películas, releerlas a la luz de la actualidad, léase, lanzar sobre la obra original una luz que permite verlas de un modo inédito” (Lipovetsky y Serroy, 2009: 127). También se ve afectado el carácter argumental. En un principio, la trama gira en torno a un elemento propio del terror inaugurado desde *Sexto sentido* (1999), de M. Night Shyamalan, y que es funcional hasta la fecha: la vuelta de tuerca.

4 *La marca de la bestia* constituye una revisión del mito del hombre lobo dentro del género contemporáneo. Kevin Williamson (guionista) repasa la serie de normas que animan las historias de hombres lobo en el cine: una maldición familiar que se activa con la luna llena y sólo puede romperse al morir el creador de tal condena. La plata también está presente. El filme se sitúa en Hollywood, precisamente para remarcar el uso tan frecuente y esquemático que el cine le da a éste y otros mitos, como el vampirismo.

En el caso de *Noche de miedo*, ésta resulta obvia pero muy graciosa al ver el trastocamiento de la tradición vampírica. En la usanza regular, no hay regreso de la muerte. Pero aquí, la condición de vampiro puede revertirse y evitar la muerte eterna. Y la muerte ha sido un viaje doloroso, lleno de torturas, vejaciones al cuerpo y repercusiones en el estado mental de los personajes. No lo vemos únicamente aquí, sino también en *Juego del miedo* (*Saw*, 2004), de James Wan; *Hostal* (*Hostel*, 2005), de Eli Roth, y cualquier otro título popular. En ello radica el abuso de la imagen-exceso:⁵ la muerte es prolongada y siempre dolorosa. En el caso de *Noche de miedo*, Charley (nuestro héroe adolescente) le propina al cuello de su amigo Adam tremendos machetazos para separar la cabeza de su cuerpo, antes de que la vida lo abandone por completo.



Hostal: Parte II (*Hostel*, 2007). Fotograma: Lions Gate Films.

El funcionamiento de estas lógicas puede ser más extenso. Los breves ejemplos esbozados nos ayudan a hallar los ejes de análisis de un género gestado en una era del cine en la que el terror ha abandonado toda condición metafórica para mostrar imágenes excesivas. Quizá ésa es una buena razón para releer aquellas películas que en su momento no tenían estas posibilidades (la censura, por ejemplo, también jugaba un papel importante para la prohibición de las imágenes agresivas, aunque ello también es un tema de más complejidad).

Quisiera finalizar con una reflexión: si el terror es hipercine, ejemplo de la hipermodernidad cinematográfica, ¿cuándo comenzó la modernidad en el cine de terror? Suele consensuarse su inicio en 1968 con *La noche de los muertos vivientes* (*The Night of the Living Dead*), de George A. Romero, pues ahí se da una ruptura contracultural: se abrían las puertas para “un cine de terror

5 La saturación de violencia es parte del desbordamiento que muestran las imágenes del cine de terror actual (además de otros elementos relativos al carácter técnico de los filmes, como el sonido, los efectos digitales, etc.).

estrechamente ligado a la realidad, de una violencia gráfica brutal y un contenido crítico que trascendía la insinuación” (Fez, 2007: 15). *Psicosis* (1960), de Alfred Hitchcock, o bien *El exorcista* (*The Exorcist*, 1973), de William Friedkin, también pueden considerarse obras fundamentales en el inicio de un terror moderno, violento, donde se asentaban los modelos semánticos y sintácticos que el género habría de seguir en años posteriores, en filmes como la primera versión de *Halloween* (1978), de John Carpenter, o *La profecía* (*The Omen*, 1976), de Richard Donner.

Por mi parte, diría que la ruptura se dio en 1974 con *La masacre de Texas* (*The Texas Chainsaw Massacre*), de Tobe Hooper, dado que con dicho filme el terror realmente se muestra al mundo como un ejemplo de hiperrealidad en la imagen, dejando atrás la condición de terror para dar paso a la atemorización de las audiencias con elementos de brutalidad gráfica y representaciones tomadas del contexto social real del espectador (en Estados Unidos, un país azotado por la presencia de asesinos seriales; el panorama mexicano actual podría ser similar): “el límite de la representación de la violencia siempre está allí donde acaba una ficción [...]; al cine de terror más realista sólo le queda aceptar que en la realidad nada cesa en ningún momento; la vida, con su tranquilidad y su violencia, fluye incesantemente” (Rodríguez, 2003: 211).

Pensando en planteamientos recientes, producto de discusiones en distintos seminarios de investigación, acerca de que antes del cine digital no había cine, podríamos arrojar una última consigna: antes de la hipermodernidad, antes de la producción de nuevas versiones, ‘quizá’ no había cine de terror. En ese orden de ideas, atestigüamos una era naciente del género y que, bajo dicha afirmación, será objeto de futuras discusiones. Y tal vez, en ese sentido, el cine de terror no lo ha mostrado todo. LC

REFERENCIAS

- Costa, Antonio (1986), *Saber ver el cine*, Barcelona, Paidós.
- Fez, Desirée de (2007), *Películas clave del cine de terror moderno*, España, Ediciones Robinbook.
- Gillespie, Craig (2011) (dir.), *Noche de miedo*, cinta cinematográfica, EUA, Dreamworks, 106 min.
- Rodríguez, Hilario J. (2003), *Museo del miedo. Las mejores películas de terror*, Madrid, Ediciones JC.
- Lipovetsky, Gilles y Jean Serroy (2009), *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*, Barcelona, Anagrama.
- Losilla, Carlos (1993), *El cine de terror*, Barcelona, Paidós.

ERICK BERNARDO SUASTE MOLINA. Licenciado en Ciencias de la Comunicación por la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la Universidad Nacional Autónoma de México, institución donde actualmente cursa la maestría en Comunicación con el proyecto “Terror en la era del hipercine”. Ponente en diversos coloquios, entre los que destaca el Coloquio Nacional de Teoría y Análisis Cinematográfico, organizado por el Seminario Permanente de Análisis Cinematográfico, así como por la Asociación Mexicana de Investigadores de la Comunicación. El cine de terror es objeto central de su trabajo académico. Sus líneas de investigación también incluyen géneros cinematográficos y semiótica del cine.