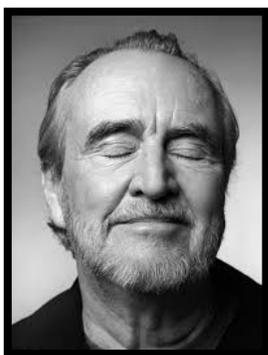


11. ANEXOS

11.1 Los maestros del cine *slasher*

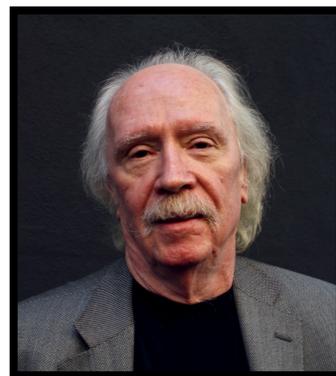
No podemos terminar nuestra investigación sin referirnos a las grandes personalidades del mundo *slasher*. Varios directores, han dedicado gran parte de su carrera a la dirección y realización de películas del subgénero. Uno de los más destacados en éste ámbito es sin duda alguna Wes Craven, cuya carrera siempre ha estado ligada al cine de terror y más concretamente al *slasher*. De su mente han salido dos de los *boogeymans* más famosos del cine *slasher*, siendo creador y director de las sagas *A Nightmare on Elm Street* y *Scream*. A pesar de ser sus más famosas creaciones, también estuvo al frente de películas como *The Hills Have Eyes* (Las colinas tienen ojos, 1977) o *The Last House On The Left* (La última casa a la izquierda, 1972).



Craven se interesó por el cine por primera vez en la universidad, ya que tuvo una estricta educación bautista en la que no estaba permitido ver películas. Ya adulto desarrolló un gusto especial por las películas de Fellini. Trabajando como profesor en una universidad tuvo la primera ocasión de colaborar en un rodaje que varios de sus estudiantes iban a llevar a cabo, lo que despertó en él el interés por formar parte del mundo cinematográfico. Tras varios intentos un joven Sean Cunningham le ofreció la oportunidad de trabajar en un pequeño metraje llamado *Together* (Juntos, Sean Cunningham, 1971). Fue el primer crédito de Craven.

Los productores de la película les ofrecieron a ambos 50.000 dólares para hacer una película de terror, que Craven escribiría, dirigiría y editaría mientras Cunningham se haría cargo de la producción. La película que Craven escribió fue *The Last House on The Hill*, que obtuvo muy buena respuesta por parte del público, siendo así como Wes Craven se inició en el cine de terror. Tras la experiencia, escribió y dirigió *The Hills Have Eyes*, que lo colocó como uno de los directores de referencia en el cine de terror, aunque no sería hasta 1984 con *A Nightmare on Elm Street* que terminaría de asentarse como uno de los grandes del subgénero. Durante toda su carrera Craven ha obtenido el reconocimiento a su labor con nueve premios y tres nominaciones, la mayoría de ellas por *A Nightmare on Elm Street* y *Scream*. Craven es junto a David Cronenberg y John Carpenter parte del grupo llamado “las tres C” del cine de terror contemporáneo.

Su amigo Carpenter fue a su vez el padre de una de las figuras más reconocidas del cine *slasher*, Michel Myers. La filmografía de Carpenter destaca, como no podía ser de otra manera por su amor hacia el cine de terror. Su carrera como director despegó precisamente gracias al éxito que *Halloween* obtuvo. Gracias a ésta cinta podemos bautizar a Carpenter como el padre del cine *slasher*. En la misma línea que Craven, Carpenter decidió centrar sus esfuerzos en



El cine de terror: las sagas *slasher*

Saioa Eslava Garrués

dirigir películas de terror y en 1980 lanzó “La niebla” inspirada en cómics de terror. Dos años más tarde dirigió la famosa “La Cosa”, que pasaría a convertirse en una de las obras más conocidas del director.

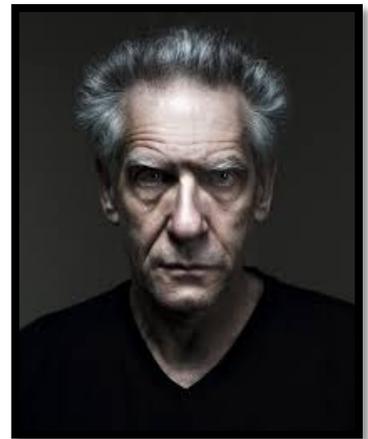
Si por algo se distinguen también las películas de Carpenter es por su iluminación minimalista, el uso de la steadycam y su música sintetizada, normalmente compuesta por él mismo, llegando en el caso de *Halloween* a convertirse en un icono totalmente reconocible.



Respecto a Sean S. Cunningham, su obra más famosa es *Viernes 13*, que generó trece secuelas. Ésta fue su obra maestra como director, pero Cunningham ejerció la mayor parte de su carrera como productor, durante la que también estuvo unido al cine de terror. Como productor estuvo ligado a Wes Craven, Tobe Hooper o John Carpenter, tomando parte en gran número de películas icónicas del subgénero.

Finalmente, a pesar de no destacar por su producción de cintas *slasher*, no podemos dejar de mencionar a David Cronenberg, quien como hemos mencionado anteriormente, se le consideraba parte del grupo de “Las tres C” de los maestros del cine de terror contemporáneo.

Su obra se caracteriza por mezclar constantemente lo fantástico con el terror, con temáticas tales como las modificaciones del cuerpo humano. Posiblemente su película más reconocida es *The Fly* (La mosca, 1986) en la que un científico falla en su experimento y acaba por convertirse en una terrorífica y monstruosa mosca gigante.



11.2 Glosario

Slasher: película en la que normalmente un grupo de jóvenes es acechado y liquidado por un asesino. Las muertes son ejecutadas de forma rápida y efectiva con la ayuda de un arma blanca. Las víctimas suelen encontrarse alejadas de figuras adultas y en contextos propios de su edad. La primera película oficialmente denominada *slasher* fue Halloween de John Carpenter en 1978.

Protoslasher: cintas precursoras del cine *slasher*. Cuentan con algunos de los elementos que más adelante emplearía el cine *slasher*, como el uso del POV o los asesinos en serie enmascarados pero no se ajustan por completo a la fórmula *slasher*.

Exploitation: categoría cinematográfica que basa su atractivo en los temas socialmente escandalosos como la sexualidad, las drogas o la violencia. Pone su énfasis en el efecto morboso mucha más que en la trama. Se divide en diferentes subcategorías según el tema recurrente explotado en cada una de ellas.

Spoof: película de comedia que parodia a un género cinematográfico. Uno de los *spoofs* más conocidos es Scary Movie, que parodia el género de terror recreando escenas de diferentes películas y añadiendo elementos cómicos.

Blackslasher: subgénero del cine de explotación que se caracteriza por el protagonismo de personajes de raza negra, que pretendía su integración en el mundo cinematográfico, cuyos papeles protagonistas eran habitualmente representados por actores de raza blanca.

Final girl: Mujer joven de abundantes recursos que será la única capaz de enfrentarse exitosamente al asesino y derrotarlo. Destaca por su inocencia, responsabilidad y su condición virginal.

Boogeyman: asesino en serie que actúa movido por la venganza. Suele ocultar su rostro tras una máscara y en varias ocasiones posee cualidades sobrenaturales como la omnipresencia o la fuerza sobrehumana. Su objetivo principal es acabar con la *final girl*.

Leitmotiv: tema musical recurrente en una obra cinematográfica, normalmente asociado a la aparición o presencia de alguno de sus personajes.

Body count: describe el número de asesinatos que tienen lugar en la película. En algunas ocasiones, como en Viernes 13, el bodycount se utiliza como método promocional, poniendo sobre aviso respecto al número de cadáveres que dejará el asesino en la cinta. Para poder considerarse *slasher* el body count debe ser superior a tres, siendo precisamente éste uno de los mayores reclamos de éste tipo de cine.

El cine de terror: las sagas *slasher*

Saioa Eslava Garrués

Reboot: Relanzamiento de una historia cinematográfica conservando únicamente sus elementos más importantes y variando otros muchos. Ignora la continuidad previa y la reemplaza con nuevos elementos.

Remake: Adaptación de una cinta audiovisual previa, reproduciendo fielmente los elementos marcados por la película anterior.

POV: punto de vista subjetivo de una cámara que muestra la acción desde los ojos del asesino para incomodar al espectador. Es uno de los recursos más explotados del subgénero *slasher*.

11.3 Otras películas *slasher*

11.3.1 Sé lo q hicisteis el último verano

I Know What You Did Last Summer

I Know What You Did Last Summer (Sé lo que hicisteis el último verano, Jim Gillespie, 1997)



Un cuatro de julio por la noche, cuatro jóvenes borrachos atropellan sin querer a un hombre en mitad de una carretera. Pensando que está muerto, deciden arrojar su cuerpo al mar y guardar el secreto. Un año después los jóvenes comienzan a recibir mensajes anónimos de alguien que dice saber lo que hicieron el último verano. A partir de ese momento, un hombre con vestimenta de pescador y un garfio comienza a perseguir y asesinar a los adolescentes.

Éste filme, fue idea de Kevin Williamson, guionista de *Scream* y a quien la película debe su éxito. Explotando el tirón de *Scream* la cinta recaudó 125 millones de dólares. La cinta cuenta con muchos de los elementos clásicos del cine *slasher*, gargantas degolladas, primeros planos que rebosan hemoglobina, un asesino enmascarado en busca de venganza y un grupo de adolescentes como víctimas de los sucesos. Cabe destacar que al contrario a lo que nos tienen acostumbrados las películas *slasher*, en *I Know*

What You Did Last Summer no sólo no encontramos escenas de relaciones sexuales sino que carece además de desnudos. Por otro lado, la *final girl*, no será la única que sobreviva, salvando su vida gracias a la ayuda de su coprotagonista masculino.

Sin ninguna aportación novedosa pero con algún que otro susto y una dosis de suspense. Entretenida.

11.3.2 Aún sé lo que hicisteis el último verano

**

I Still Know What You Did Last Summer

I Still Know What You Did Last Summer (Aún sé lo que hicisteis el último verano, Danny Cannon, 1998)

Un año después de los asesinatos, la *final girl*, Julie, continúa sufriendo pesadillas con el pescador. Una llamada de una estación de radio informa a su mejor amiga de que ha sido galardonada con un viaje a las Bahamas para cuatro, al que Julie decide acudir. Una vez allí comienza a ver señales sospechosas de la presencia del pescador en la isla. Poco después

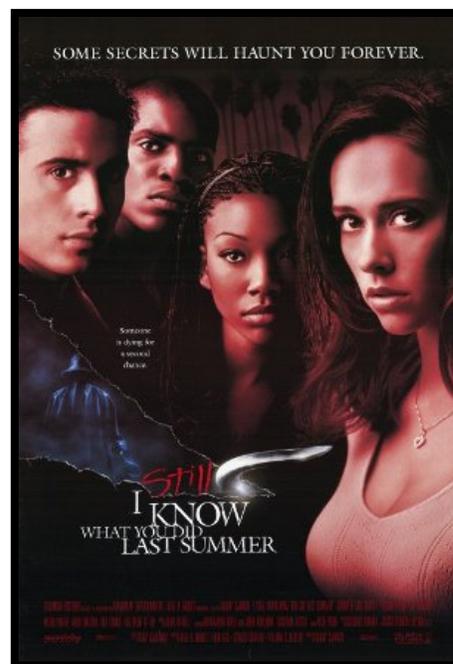
los cuerpos sin vida encontrados en el hotel les pondrán sobre aviso de que no se trata de imaginaciones suyas y que el pescador ha vuelto en busca de venganza para terminar lo que empezó.

Esta secuela, estrenada tan sólo un año después de la original, continúa con la historia planteada en la primera. Lamentablemente, su interés se reduce al body count , pues a pesar de los asesinatos, son muy pocas las ocasiones en las que las muertes son sangrientas o explícitas. Nuevamente prescinde de todo elemento sexual, e incluso se ríe de ello como podemos ver en la escena en la que Julie oye jadeos y una cama moviéndose y asume que sus amigos están manteniendo relaciones, para comprobar en el siguiente plano que lo que realmente sucede es que están saltando en la cama.

También destaca el número de sobrevivientes, pues además de los dos supervivientes de la cinta anterior, también la mejor amiga de Julie vive para contarlo, un número de personajes vivos al final de la cinta al que el cine *slasher* no nos tiene acostumbrados.

Podemos decir a su favor que ofrece un giro que sorprende al espectador, cuando se descubre que uno de los amigos es ni más ni menos que el hijo del pescador asesino y está colaborando con él.

Se deja ver.



11.3.3 Cuando llama un extraño

**

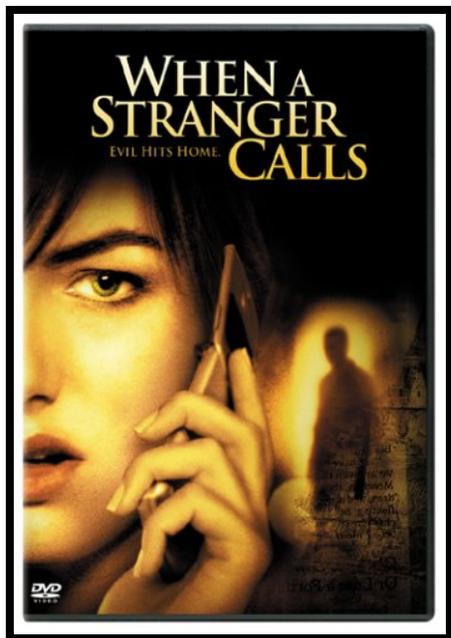
When a Stranger Calls

When a Stranger Calls. (Cuando llama un extraño) Simon West, 2006.

Jill, una estudiante del instituto, acude una noche a prestar sus servicios como niñera a una familia que vive alejada en una colina. Cuando los padres se van, Jill comienza a recibir misteriosas llamadas que le preguntan por el estado de los niños y terminan amenazándola de muerte. El pánico se desata cuando la policía informa a Jill de que las llamadas que recibe provienen del interior de la casa.

El cine de terror: las sagas *slasher*

Saioa Eslava Garrués



La película destaca casi exclusivamente por ser una representación de la famosa leyenda de la canguro, en la que una canguro recibe una llamada que le insta a comprobar cómo están los niños y acaba siendo perseguida por el *boogeyman*. Es también esta la trama de la película, un intento de volver a las historias clásicas del cine *slasher* en busca del éxito y el susto fácil. En esta ocasión el *boogeyman* no oculta su rostro tras una máscara, pero no llega a apreciarse pues se mueve en las sombras y no se le llega a ver la cara hasta el final del filme por unos instantes. El asesino, sin embargo, a pesar de que se nos da a entender que ha cometido otros asesinatos anteriormente, sólo acaba con dos vidas durante la trama, que además serán ejecutadas fuera de cámara, por lo que podemos afirmar que la violencia del filme es más bien escasa.

Debemos destacar también el final del metraje, aunque lamentablemente no de forma positiva, pues resulta confuso. Nos muestra cómo la protagonista tiene una

pesadilla en la que el asesino aparece de repente para dar un último susto y al despertar en el hospital los médicos tratan de calmarla. Confuso y decepcionante.

Mantiene el suspense a lo largo de la película pero carece casi por completo de sustos efectivos.

11.3.4 Los ojos del mal

See No Evil

See No Evil (Los ojos del mal) Gregory Dark, 2006.

Un grupo de jóvenes carcelarios son enviados a un hotel abandonado para trabajar en su restauración como trabajos a la comunidad. Lo que parecía que iba a ser una tediosa experiencia acaba convirtiéndose en algo terrorífico al descubrir que un asesino habita allí.

Una cinta *slasher* rebosante de elementos clásicos. Así pues, nos encontramos ante un asesino de fuerza sobrehumana (que fue fácilmente representada gracias a la elección de un luchador de lucha libre como actor para el papel) que no se detiene ante nada para ejecutar a sus víctimas. Además, el asesino cree estar realizando una labor divina, exterminando a los jóvenes pecadores. A todos excepto a la *final girl*, a la cual el *boogeyman* secuestra y perdona la vida por tener una cruz tatuada en la espalda. Nuevamente nos encontramos ante el clásico discurso



El cine de terror: las sagas *slasher*

Saioa Eslava Garrués

moralista en el que el asesino castiga todo comportamiento incorrecto y desinhibido y perdona exclusivamente a quien parece profesar fe religiosa.

Otra de las características destacables es la relación que el asesino tiene con su madre, tortuosa en su infancia y quien realmente le tiene controlado y obliga a cometer los crímenes. Relación materno filial que nos recuerda en cierto modo a la relación de Jason con su madre en Viernes 13.

Con elevadas cantidades de sangre en pantalla y una lograda sensación de claustrofobia, resulta bastante entretenida.

11.3.5 Los ojos del mal 2

**

See No Evil 2

See No Evil 2 (Los ojos del mal 2) Jen Soska, Sylvia Soska, 2014.



Secuela de *See No Evil*, en la que el asesino protagonista, Jacob Goodnight, revive en la morgue, donde un grupo de estudiantes de medicina se encuentra celebrando una fiesta de cumpleaños. Cuando éstos se percaten de la presencia de un vivo Goodnight, comenzará la lucha por su supervivencia.

Una muy digna secuela con una ambientación que contribuye a crear un ambiente tenso a lo largo de todo el metraje, que nuevamente nos regala la sensación de claustrofobia al presentarnos a los protagonistas atrapados en la morgue. Una de las mejores cosas que ofrece la cinta es la actuación de la scream queen Daniele Harris, protagonista de *Halloween 4* y *5* que nos ofrece una fantástica actuación como *final girl* de la cinta.

Se regodea nuevamente en la brutalidad y sanguinolencia de los asesinatos acometidos por Jacob Goodnight y nos ofrece más de un susto que hace saltar del sofá, así como un conseguido ambiente tenso y varias persecuciones que consiguen que el espectador apriete los puños.

11.3.6 Km 666: Desvío al infierno

Wrong Turn

Wrong Turn (Km 666: Desvío al infierno) Rob Schmidt, 2003

Un grupo de seis jóvenes se encuentra realizando un viaje en coche, pero en plena montaña se ven obligados a tomar un desvío al encontrar la carretera bloqueada. No tardarán mucho en perderse por los desconocidos bosques de West Virginia, donde tendrán que enfrentarse a un numeroso grupo de caníbales desfigurados que allí habitan.

Recordando en cierta medida a *The Hills Have Eyes*, nos presenta a un grupo de jóvenes perdidos en un entorno alejado de toda ayuda que pudiera socorrerles y huyendo de un grupo de caníbales. Como podemos comprobar los clichés del género son más que explotados en este metraje, que a pesar de ello, consigue mantener la atención del espectador en todo momento, comenzando desde el primer momento con la acción y con un elevado número de muertes brutales y sangrientas en pantalla. No escasean tampoco las persecuciones y secuencias inquietantes, acrecentadas por el magnífico uso de la fotografía que aumenta la tensión e inquietud a través del uso de diferentes planos.

Entretenida y muy bien ejecutada.

