

UNIVERSIDAD POLITECNICA DE VALENCIA

ESCUELA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA

Grado en Comunicación Audiovisual

---



UNIVERSIDAD  
POLITECNICA  
DE VALENCIA



ESCUELA POLITECNICA  
SUPERIOR DE GANDIA

# “El cine de terror: las sagas slasher”

***TRABAJO FINAL DE GRADO***

Autor/a:  
**Saioa Eslava Garrués**

Tutor/a:

**José Pavía Cogollos**

***GANDIA, 2015***

## **RESUMEN**

Desde hace más de treinta años el cine de terror está plagado de historias de asesinos en serie que persiguen a jóvenes adolescentes para aniquilarlos, temática común del subgénero *slasher*. Varias de las sagas *slasher* que se estrenaron hace muchos años, continúan apareciendo en nuestra pantalla con previsiones de nuevas entregas. El presente documento recoge una investigación del subgénero *slasher*, así como el análisis de sus más exitosas y populares sagas: Halloween, Pesadilla en Elm Street, Viernes 13 y Scream. A su vez se pretende perfilar sus elementos característicos y averiguar la fórmula de su éxito. El proceso de investigación se lleva a cabo mediante el visionado y análisis de las citadas sagas y sus componentes.

**Palabras clave:** cine, terror, sagas, slasher

## **ABSTRACT**

It's been more than thirty years that the horror movies have been riddled with serial killer's stories that chase teenagers to slaughter them, common topic of the slasher subgenre. Nowadays, a lot of slasher sagas that were released many years ago, continue to appear in our screens with new deliveries expected. The following document gathers an investigation of the slasher subgenre, as well as an analysis of its' most successful and popular sagas: Halloween, A Nightmare on Elm Street, Friday the 13th and Scream. We also intend to outline the most characteristic elements and find out the formula of its' success. The investigation procedure it's carried out by the view and analysis of the mentioned sagas and its' components.

**Key words:** movies, horror, sagas, slasher.

## **ÍNDICE DE CONTENIDOS**

<b>1. Introducción</b>	<b>pg.</b>
1.1 Presentacion.....	5
1.2 Objetivos.....	5
1.3 Metodologia.....	5
1.4 Etapas.....	6
1.5 Problemas.....	6
1.6 Definicion.....	6
<b>2. Historia del cine <i>slasher</i></b>	
2.1 Los comienzos.....	7
2.2 Precedentes.....	8
2.2.1 Psycho y Peeping Tom.....	8
2.2.2 Giallo y Krimi.....	9
2.3 Los primeros pasos.....	10
2.4 La edad de oro.....	11
2.5 La decadencia.....	13
2.6 El renacer.....	15
<b>3. Componentes y características</b>	
3.1 Personajes principales.....	17
3.2 Personajes secundarios.....	22
3.3 Lugares y fechas.....	23
3.4 Estructura recurrente.....	24
3.5 Sexo y moralidad.....	24

<b>4 Las sagas mas exitosas</b>	
4.1 Halloween.....	25
4.2 Viernes 13.....	30
4.3 Pesadilla en Elm Street.....	34
4.4 Scream.....	38
<b>5 Éxito y polémica.....</b>	<b>42</b>
<b>6 Psicología del terror.....</b>	<b>44</b>
<b>7 Conclusiones.....</b>	<b>45</b>
<b>8 Bibliografía.....</b>	<b>47</b>
<b>9 Filmografía.....</b>	<b>48</b>
<b>10 Videografía.....</b>	<b>50</b>
<b>11 Anexos</b>	
11.1 Los maestros del cine <i>slasher</i> .....	51
11.2 Glosario.....	53
11.3 Otras películas <i>slasher</i>	
11.3.1 Sé lo que hicisteis el último verano Los ojos del mal.....	55
11.3.2 Aún sé lo que hicisteis el último verano .....	55
11.3.3 Cuando llama un extraño.....	56
11.3.4 Los ojos del mal.....	57
11.3.5 Los ojos del mal 2.....	58
11.3.6 Km 666: Desvío al infierno .....	59

## **1. INTRODUCCIÓN**

### **1.1 Presentación**

El cine de terror ha sido desde siempre mi género favorito. Desde bien pequeña me sentaba todas las mañanas frente al televisor para ver la serie *Goosebumps* (Pesadillas, 1995-1998) pues me encantaban las historias y la sensación que me producían. Ha resultado por tanto muy sencillo escoger el tema de mi trabajo final de grado, pues siempre quise realizar una investigación sobre el cine de terror. Sin embargo, las páginas de las que disponemos para realizar el proyecto imposibilitaban abarcar tan amplio género, por lo que resultó necesario limitar la investigación. Para tomar la decisión de por dónde encaminarlo, me puse a pensar en la primera película que realmente me dejó sin dormir : Pesadilla en Elm Street. Dicha película, consiguió asustarme y sin embargo no hizo sino suscitar en mí una fascinación por ese tipo de películas. Caí en la cuenta entonces, que había algunas películas y sobre todo algunos personajes, absolutamente icónicos y reconocibles (Freddy Krueger, Michael Myers o Jason Voorhes) desde hace muchos años que contaban con una amplísima filmografía a sus espaldas, siendo ellos los verdaderos representantes del cine de terror contemporáneo. Casualmente, entre ellos tienen en común que sus películas pertenecen al subgénero *slasher*, caracterizado por su violencia y sus icónicos asesinos. Así pues, fue el subgénero *slasher* y más concretamente sus sagas más extensas y conocidas, lo que decidí que fuese el objeto de mi investigación. Además, se trata de subgénero muy conocido, pero a pesar de conocer varias de sus características, es complicado encontrar a quien sepa definirlo y caracterizarlo en profundidad, convirtiéndose esto en uno de mis objetivos.

### **1.2 Objetivos**

El objetivo principal del proyecto es definir el cine *slasher* a través del análisis de los componentes y características de sus más extensas y famosas sagas y descubrir los elementos que las han llevado al éxito.

Objetivos secundarios:

- Conocer la historia del subgénero
- Descubrir las características generales de este tipo de filmes.
- Concretar el perfil de los protagonistas y antagonistas recurrentes
- Definir las sagas más famosas
- Estudiar las particularidades de dichas sagas
- Analizar los elementos comunes
- Razonar a qué se debe el éxito de éste tipo de películas
- Indagar en la polémica tras el subgénero
- Explorar la psicología que nos lleva a disfrutar del cine de terror

### **1.3 Metodología**

La metodología empleada para la escritura del trabajo se basará en el visionado de todas las películas pertenecientes a las sagas que vamos a analizar, así como en la lectura de libros y artículos relacionados con el subgénero. Además, podremos utilizar como elemento

complementario los diversos documentales sobre dichas películas y los audio comentarios que encontramos en sus DVD.

### 1.4 Etapas

La primera etapa consistió en documentarme sobre el subgénero, leyendo acerca de sus historia, características, etc, lo que me permitió acercarme a los orígenes del cine *slasher*, así como ordenar las ideas sobre el mismo que a lo largo de mi vida cinéfila había intuido. Con dicha información redacté las primeras páginas y a continuación procedí al visionado, una por una, de las sagas a analizar, tomando notas sobre cada una de ellas y los elementos que consideraba característicos y relacionándolos con los elementos propios del subgénero para terminar completando las notas con curiosidades y datos extraídos de los documentales sobre las sagas. Seguidamente analicé su éxito y traté de encontrarle una explicación, así como de justificar fisiológicamente el gusto por este tipo de cine. Finalmente, la última etapa corresponde a la escritura de los anexos, el visionado de más películas *slasher* y la revisión del proyecto al completo.

### 1.5 Problemas

Por suerte no podemos hablar de grandes problemas durante la realización del proyecto. En alguna ocasión ha resultado costosa su realización ya que sobre todo a la hora de analizar las sagas nos encontramos con muchísimo material que visionar, analizar y resumir en muy escasas páginas. Posiblemente haya sido ese, la limitación de páginas disponibles, el mayor de los problemas encontrados, pues además de limitar la información que hubiese querido escribir, me ha llevado en varias ocasiones a tener que resumir lo ya escrito y a tratar de seleccionar lo prescindible, tarea que no ha resultado sencilla. Exceptuando este detalle, no he encontrado más problemas, pues a pesar de no encontrar apenas información sobre alguno de los puntos explorados, el haber visionado a lo largo de mi vida tantas películas de éste tipo, ha hecho que resultase en cierto modo sencillo extraer conclusiones y ponerlas sobre papel, por lo que he disfrutado mucho con la redacción del proyecto.

### 1.6 Definición

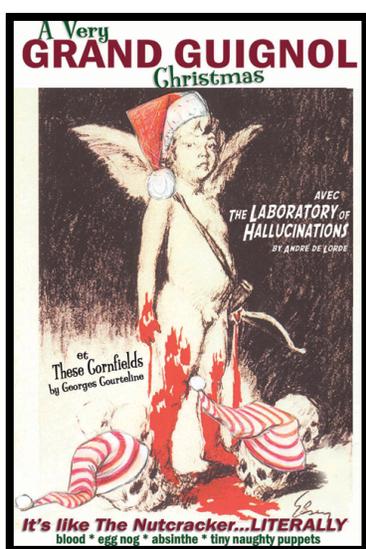
¿Qué es el cine *slasher*?

El género de terror, conocido por sus emociones fuertes y por producir temor, tensión o repugnancia en los espectadores, se divide a su vez en varios subgéneros. Se diferencian entre sí por sus matices temáticos, como puede ser el *gore*, el cine de muertos vivientes, el de terror psicológico o el cine *slasher*, que puede ser traducido como “cine acuchillador”. Este último subgénero se caracteriza por la irrupción de un asesino en las vidas de un grupo de jóvenes o adolescentes a quienes acosará, perseguirá y finalmente exterminará uno a uno de forma violenta mediante el uso de armas blancas. En sus películas, las víctimas suelen estar alejadas de todo adulto que pueda socorrerlas, alejamiento que propicia que se encuentren habitualmente inmersos en situaciones que involucran consumo de drogas y alcohol o relaciones sexuales.

## 1. HISTORIA DEL CINE SLASHER

### 1.1 Los comienzos

Corría el año 1897 cuando Oscar Méténier abrió por primera vez las puertas de su *Le Théâtre du Grand-Guignol*, con capacidad para 285 personas. Anteriormente, Oscar había escrito gran cantidad de obras para André Antoine, fundador del *Théâtre Libre*, en el que representaban obras que encarnaban asesinatos, violaciones, robos y escenas violentas. Cuando el teatro clausuró por el descenso de asistentes, Oscar decidió abrir las puertas de un nuevo teatro que ofreciese lo que el público demandaba, mayor intensidad y violencia gráfica y así surgió *Le Théâtre du Grand-Guignol*.



El *Théâtre du Grand-Guignol* ofrecía dos tipos de funciones diferentes, la primera consistía en la ridiculización de las clases altas a través de funciones cómicas; y la segunda recreaba oscuros sucesos de la prensa parisina. Con títulos tales como *Le laboratoire des hallucinations* o *L'horrible passion*, las funciones solían contar con escenas caóticas, llenas de torturas y muertes, en las que se servían de efectos especiales para recrear una garganta siendo degollada, unos ojos arrancados, o caras devoradas por un ácido, por citar algunos ejemplos.

El teatro, que mantuvo sus puertas abiertas alrededor de sesenta años, gozó de su mayor popularidad en el periodo de entreguerras, llegando a convertirse en uno de los principales atractivos de la ciudad de París. Una de sus grandes figuras, que permanecen a día de hoy en la memoria, fue Paula Maxa, que fue asesinada en escena cerca de 10.000 ocasiones de sesenta formas diferentes y violada unas 3.000 veces, según *The New Yorker Magazine*, en su artículo del 18 de marzo de

1957. En 1945 la popularidad del Grand Guignol comenzó a marchitarse, al mismo tiempo que la violencia explícita aumentaba paulatinamente en pantalla, no podemos dejar de mencionar la película francesa de Georges Franju *Les yeux sans visage*, 1960, en la que un cirujano asesina chicas jóvenes y les arranca la cara con la intención de devolverle la belleza a su hija. El filme, fue una influencia para John Carpenter, que 18 años más tarde tomaría como referencia la máscara blanca que lleva la hija del cirujano para la máscara que llevaría Michael Myers. Finalmente, el teatro cerró sus puertas en 1962.

### 2.2 Precedentes

#### 2.2.1 *Psycho* y *Peeping Tom*.

Corría el año 1932 cuando tuvo lugar el estreno de dos películas que presentarían el comienzo de lo que acabaría por desarrollarse con el cine *slasher*, *Thirteen Women* (George Archainbaud), que cuenta la historia de un grupo de antiguas compañeras de instituto que van siendo asesinadas, y *Old Dark House* (James Whale), donde los protagonistas sufren el ataque de un lunático.

## El cine de terror: las sagas *slasher*

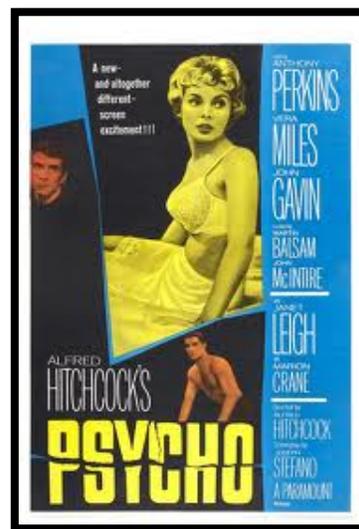
Saioa Eslava Garrués

Años más adelante, no podemos dejar de mencionar filmes como *Dementia 13* (Francis Ford Coppola, 1963) o *The Spiral Staircase* (Robert Siodmak, 1945). Pero fueron dos películas en concreto las que constituirían la base de las producciones *slasher*, *Psycho* (Psicosis, Alfred Hitchcock, 1960) y *Peeping Tom* (El fotógrafo del pánico, Michael Powell, 1960).

En *Psycho* encontraremos numerosos aspectos que serán recreados en gran número de filmes *slasher* años después, pero centrándonos en los más significativos, uno de los puntos a destacar sería la identificación de los espectadores con el asesino que planteaba Hitchcock en su filme. Dicha identificación con el asesino sucede en la famosa escena de la ducha, convirtiendo al espectador en encubridor del crimen, tal y como sucedería años más tarde en *Halloween*, donde Carpenter obliga al espectador a mirar a través de los ojos de Michael Myers cuando asesina a su hermana siendo un niño.

Otro de los aspectos que serían retomados de *Psycho* es la relación obsesiva y enfermiza que presenta el asesino con su madre, quien en su locura atribuye sus asesinatos a la voluntad de su madre muerta. Algo similar encontramos veinte años después en *Friday the 13th*, donde los papeles se invierten y es la madre la que asesina en nombre de su hijo, de quien oye la voz en su cabeza incitándole a matar.

Elementos que enlazan también a *Psycho* con el *slasher* son la violencia gráfica de los asesinatos y el uso de un arma blanca para acometerlos, con sobrecogedores planos de enorme cercanía a la carne siendo atravesada por el cuchillo, y cuyos repentinos brotes de violencia eran usados por Hitchcock por el mismo motivo que en décadas posteriores en el cine *slasher*, para inquietar y perturbar al espectador.



Hemos mencionado anteriormente la relación de *Psycho* con *Halloween*, donde Carpenter reproduce además uno de los momentos más inquietantes de *Psycho*, el plano subjetivo en el que Laurie sube por las escaleras del interior de la casa, siendo tremendamente similar a la acción de Arbogast en *Psycho*.

Norman Bates, el asesino del filme de Hitchcock presenta además varias características de los asesinos del cine *slasher*, *voyeur*, sexualmente impotente, que calma sus impulsos a través de la violencia homicida y comete sus asesinatos disfrazado, ocultando sus rasgos, como sucede con la mayoría de los asesinos *slasher*.

Por su parte, en *Peeping Tom*, el perturbado asesino se dedica a fotografiar a sus víctimas momentos antes de ser asesinadas. La película incorpora además un recurso que será muy empleado en el cine *slasher*, el uso del punto de vista subjetivo del asesino, colocando al espectador en la tesitura de tener que mirar a través de los ojos del criminal, recibiendo directamente las miradas de sus desoladas y aterrorizadas víctimas, aumentando la angustia.

## 2.2.2 Giallo y krimi

La industria americana siempre ha estado atenta al cine europeo, que en muchas ocasiones ha resultado ser una fuerte influencia y en esta ocasión no podemos hablar de *slasher* sin hacer mención al *krimi* alemán y al *giallo* italiano.

Los *krimis* solían ser adaptaciones del escritor británico Edgar Wallace, cuyos libros estaban repletos de llamativos asesinatos y una atmósfera oscura. Sin embargo no resultaban tan violentos como sus hermanos italianos, centrandos más las películas en la investigación que los personajes llevaban a cabo y empleando algo de humor. El *krimi* alcanzó su máximo nivel de popularidad de finales de los cincuenta a mediados de los sesenta. Los criminales de estas películas, aparecían ataviados con extravagantes disfraces, desde un esqueleto verde con una capa, a un monje encapuchado con un hábito rojo. Un aspecto que más tarde encontraríamos en los *slasher*, es el empleo del punto de vista subjetivo, pues en filmes como *Das Phantom von Soho*, (El fantasma de Soho, Franz Josef Gottlieb, 1964) encontramos escenas que emplean este recurso, en las que vemos una mano con un guante sujetando un largo cuchillo de carnicero, referencia que se recreará años más tarde en Halloween.

A finales de los años sesenta los *krimi* comenzaron a decaer y muchas de sus películas empezaron a ser coproducciones con Italia, quien pronto se alzaría como maestro indiscutible de la violencia.



En los años setenta, el *giallo* gozaba de gran popularidad en Italia, basados en los thrillers policíacos de los años treinta, añadían a esto dosis de sadismo, erotismo y magníficas bandas sonoras. Los protagonistas de los *gialli*, a diferencia de los *slasher*, no suelen ser adolescentes, sino adultos. Este género, que mezcla con gran éxito el thriller y el terror, se centra sobre todo en el crimen, cuya violencia roza lo morboso y es planteado en largas secuencias. De igual forma que en el *krimi*, la identidad del asesino se ocultaba a través de disfraces o máscaras y no era revelada hasta el final de la película, donde normalmente a través de un *flashback*, el espectador descubrirá su identidad. Nuevamente nos topamos con el uso del POV (Point of View) para obligar a los espectadores a mirar a través de los ojos del criminal, quien castiga comportamientos desinhibidos y poco conservadores, característica representativa años más tarde de los *slasher*.

Los primeros filmes *gialli* fueron obra de Mario Bava, con su *La ragazza che sapeva troppo* (La muchacha que sabía demasiado, 1963) y *Sei donne per l'assassino* (Seis mujeres para el asesino, 1964). En 1971, sería también Bava quien dirigiría *Reazione a catena* (Bahía de sangre, 1971), película que será una referencia para diversos filmes *slasher* como *Friday the 13th* (Viernes 13, Sean S. Cunningham, 1980), que claramente recreará dos secuencias de esta película.

Será sin embargo Dario Argento, el que a principios de los setenta pase a ostentar el puesto de máximo representante del *giallo*, con su llamada "trilogía zoológica" *L'uccello dalle Piume di Cristallo* (El pájaro de las plumas de cristal, 1970), *Il Gatto a Nove Code* (El gato de las nueve colas, 1971) y *Quattro Mosche di Velluto Grigio* (Cuatro moscas sobre terciopelo gris, 1971).

## El cine de terror: las sagas *slasher*

Saioa Eslava Garrués

Los filmes de Argento, están caracterizados por su recurso narrativo más famoso, basado en que son sus protagonistas quienes poseen en su subconsciente la clave para averiguar la identidad del asesino. También destacan su extravagancia, las escenas violentas y macabras y el uso revolucionario de la cámara lenta y los planos detalle.

A pesar de las explícitas y desagradables carnicerías que presentaban los *gialli*, muchos tenían la suerte de contar con increíbles bandas sonoras, destacando a Enio Morricone, el compositor que más partituras escribió para los *gialli*.

Será a finales de los setenta cuando entre en decadencia precisamente por el surgimiento de las películas *slasher*.

### 2.3 Los primeros pasos

La década de los setenta dio lugar a numerosos *proto slasher* que vaticinaban la llegada de un modelo de película.

Una de las primeras películas que reunía gran cantidad de componentes, que más tarde abundarían en el subgénero, es la norteamericana *Carnival of Blood* (Carnaval sangriento, Leonard Kitman, 1970). La trama está ambientada en un circo donde un psicópata obsesionado con su madre comienza a cometer asesinatos. A pesar de ostentar este puesto, se trata de una película mediocre rodada con 15 dólares de presupuesto, con numerosos y garrafales fallos que más que asustar dan risa.

*Blood and Lace* (Sangre y encaje, Philip S. Gilbert, 1971), resultará un largometraje clave para los futuros *slasher films*. En ella, un punto de vista subjetivo de alguien que observa una casa da comienzo al metraje, para pasar a entrar en ella, coger un martillo y golpear hasta la muerte a una pareja que descansa en su cama. Este comienzo será recreado siete años más tarde por John Carpenter en *Halloween*.

*The Texas Chain Saw Massacre* (La matanza de Texas, Tobe Hooper, 1978), daría un paso más hacia la configuración del cine *slasher*. En ella podemos observar dos aspectos que serán explotados en infinidad de ocasiones en el subgénero: un grupo de jóvenes fuera de su hábitat y alejados de la civilización, son capturados y asesinados por una familia de sádicos caníbales. Dentro de la familia destaca *Leatherface*, personaje que pasará a la historia tras su estreno y que dará lugar a numerosas secuelas y *remakes*. Este asesino, conocido por su afición a cubrirse la cara con piel humana y a usar una motosierra por arma, resulta temible al tratarse de un ser movido únicamente por sus instintos homicidas, carente de toda bondad y humanidad, aspectos que se repetirán constantemente en los asesinos clásicos del subgénero. Entre sus protagonistas encontramos también un precedente a la *final girl*, que logrará sobrevivir a numerosas torturas y conseguirá huir al final de la película, eso sí, sin acabar con los asesinos.



## El cine de terror: las sagas *slasher*

Saioa Eslava Garrués

La primera película que puede ser considerada completamente *slasher* es *Black Christmas* (Bob Clark, 1974), película canadiense que no gozó de éxito en Estados Unidos. La película sitúa la acción en una fraternidad universitaria y serán los jóvenes los protagonistas. Allí, comienzan a recibir llamadas del asesino (elemento que también se convertirá en recurrente en este tipo de cine) y poco a poco los estudiantes van siendo asesinados. Un dato curioso del filme es que la identidad del asesino nunca se llega a desvelar, así como tampoco sus motivos.

En 1977, Wes Craven ganaba el premio de la crítica en Sitges por *The Hills Have Eyes* (Las colinas tienen ojos, 1977), que narra la historia de una familia acosada y masacrada por un clan caníbal, nuevamente en medio de ninguna parte, evitando que puedan escapar o pedir ayuda.

*Class Reunion Massacre* (Constantine S Gochis, 1978) abriría la veda de los discursos moralizadores en el subgénero. Presentando un argumento que será recurrente años más tarde, un grupo de antiguos compañeros de instituto acuden a una reunión de ex alumnos, donde irán siendo masacrados por un asesino disfrazado. Los personajes, son asesinados por los pecados que cada uno de ellos representa, pues el homicida considera que la muerte es la única forma de redimirlos, planteando por primera vez el discurso sancionador y moralizante que terminaría siendo tan característico.

A finales de la década, el *slasher* había dado sus primeros pasitos, pero no sería hasta la llegada de *Halloween* (John Carpenter, 1978), que asentaría por completo sus bases.

### 2.4 La edad de oro



El éxito de los *slasher films* y su creciente rentabilidad dio lugar a un aumento de la producción de este tipo de cine en la década de los ochenta. El éxito de *Halloween* daría lugar a nuevas películas como *Friday the 13th* o *Prom Night*, siendo el film de Carpenter la confirmación de este tipo de cine como producto rentable.

*The Toolbox Murders* (El asesino de la caja de herramientas, Dennis Donnelly, 1978), sería otra de las prontas aportaciones al subgénero. Repleta de violencia, desnudos y escenas de sexo, la película es claramente un filme *exploitation*: cine de bajo presupuesto que empleaba el sexo y la violencia como reclamo para atraer a los espectadores a las salas, fórmula que siempre resultaba (y sigue resultando) tremendamente rentable.

En *He knows you are alone* (Sabe que estás sola, Armand Mastroianni, 1980), el asesino está obsesionado con matar a mujeres jóvenes en víspera de ser desposadas. La protagonista es un claro prototipo de *final girl*, responsable de los preparativos, pasa la noche anterior a su boda en casa mientras los demás están de celebración y su intención de casarse contrasta con la actitud de sus desinhibidas amigas. La secuencia inicial de esta película, en la que una joven es asesinada en un cine mientras ve una película de terror, será recreada en 1997 por Wes Craven en *Scream 2*.

Tras el éxito arrollador de *Friday the 13th*, las productoras norteamericanas no tardaron en explotar el subgénero buscando repetir el éxito de la Paramount. Jamie Lee Curtis se convirtió en musa, protagonizando producciones como *Prom Night* (Prom Night. Llamadas del terror,

## El cine de terror: las sagas *slasher*

Saioa Eslava Garrués

Paul Lynch, 1980) o *Terror Train* (El tren del terror, Roger Spottiswoode, 1980) ambas películas *slasher* tipo influenciadas por *Halloween*. Tras el estreno de *Terror Train*, Twentieth Century Fox se retiró por un largo tiempo de la producción de películas *slasher* al no recaudar lo previsto.

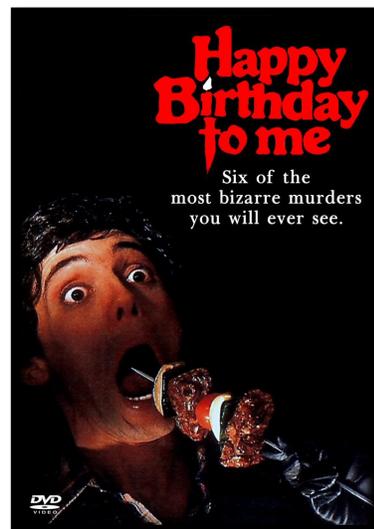
La masiva demanda de los espectadores de este tipo de producciones benefició a un buen número de filmes de bajo presupuesto, como *The Boogeyman* (Satanás, el reflejo del mal, 1980), que habiendo costado medio millón de dólares, recaudó 35 millones .

En *Christmas Evil*, (Navidades infernales, Lewis Jackson, 1980), el psicópata se viste de Santa Claus para castigar el comportamiento de los niños que no han sido buenos. Aunque no será hasta 1984, con *Silent Night, Deadly Night* (Noche de paz, noche de muerte, Charles E. Sellier Jr.) cuando se suscitara la polémica por el uso de la conocida figura navideña, llevando a asociaciones de padres a realizar numerosas protestas e incluso a tratar de prohibir la exhibición de la película.

Otra película *slasher* que tomaba como escenario una festividad es *Home Sweet Home* (Hogar dulce hogar, Nettie Peña, 1981) en la que una familia será víctima del acoso de un psicópata en la noche de acción de gracias. Para finales de la década de los ochenta casi todas las festividades tenían su cinta *slasher*.

En 1981, tras el éxito de *Friday the 13th*, la Paramount se atrevió a distribuir otro film de modesto presupuesto, *My Bloody Valentine* (San Valentín sangriento, George Mihalka, 1981). Los ejecutivos de la Paramount acudieron a un pase privado al acabar el montaje de la película y quedaron aterrorizados por la cantidad de violencia que contenía, por lo que no fue hasta que se realizaron severos cortes que la Paramount lanzó el metraje.

Tres meses después, llegaría a las pantallas otro de los clásicos del *slasher*, *Happy Birthday To Me* (Cumpleaños mortal, J. Lee Thompson, 1981), un film caro para lo que acostumbraban a ser las películas del subgénero, pero que durante la primera semana de su exhibición ya había logrado recuperar sus costes de producción.



*The Burning* (La quema, Tony Maylam, 1981) fue una película que contó con numerosas escenas de desorbitada violencia que causarían la censura de algunas escenas para asegurarse de poder exhibirla en cines. El metraje sigue los patrones de estructura ya delineados por el subgénero y comienza en una época anterior a la que se desarrollará la trama. Su argumento, también clásico, se basa en la venganza del asesino, quien en su infancia fue víctima de bromas con graves consecuencias.

*Psycho II* (Psicosis, segunda parte, Richard Franklin, 1983), fue una arriesgada pero muy lograda apuesta de su director, al crear una secuela de la famosísima película veinte años después de su estreno. El filme, trata de ofrecer giros en el guión que sorprendan a los espectadores e intensificar el suspense. A pesar del tiempo transcurrido entre la primera película y ésta, Franklin supo plasmar ese paso del tiempo, justificándolo con el tiempo que Bates había pasado en el psiquiátrico. Además, Franklin tomó varios rasgos del cine *slasher*,

como la subtrama de una pareja de jóvenes que entran en su casa para mantener relaciones y consumir droga para acabar siendo asesinados. El tirón que tuvieron ambas películas dio lugar a una secuela y una precuela más. *Psycho III* (Psicosis III, 1986) fue dirigida por Anthony Perkins, el actor que encarnó a Norman Bates en toda la saga. Finalmente, *Psycho IV : The Beginning* (Psicosis IV: El comienzo, Mick Garris, 1990) fue la precuela en la que Bates relataba a una locutora de radio, a través de *flashbacks* la historia de su juventud y lo que sucedió antes de los hechos de la primera película.

Otro de los indicadores del éxito del que estaban gozando las cintas *slasher* es la aparición de numerosos largometrajes que parodiaban los clichés del subgénero con el que el público estaba ya tremendamente familiarizado. Estas parodias, llamadas *spoofs*, se convertirían en una nueva forma de explotar su éxito, con películas como *Student Bodies* (13 asesinatos y medio, Mickey Rose, 1981), *Pandemonium* (Alfred Sole, 1982) o *Class Reunion* (Michael Miller, 1982).



En 1981 se estrenaría *A Nightmare on Elm Street* (Pesadilla en Elm Street, Wes Craven), que terminaría por convertirse, especialmente Freddy Krueger, en un fenómeno cultural que habiendo sido filmada con sólo 1.8 millones de dólares, recaudaría casi 26. Estos números de taquilla y la increíble popularidad alcanzada por su malvado protagonista darían lugar a una de las franquicias más conocidas y exitosas. La película además contribuyó al establecimiento del estudio que la produjo, New Line Cinema, salvándolo de la bancarrota. Pesadilla en Elm Street tuvo tal impacto en el cine *slasher* que daría comienzo a una serie de películas del subgénero que tratarían de mezclar la realidad y el mundo onírico.

En 1984, New World Pictures lanzó *The Initiation* (Iniciación satánica, Larry Stewart), cuya protagonista fue la actriz Vera Miles, quien a su vez había dado vida a la hermana de Marion

Crane en *Psycho*. Ésta fue la última cinta *slasher* estrenada en la pantalla grande en la denominada época dorada. Poco después el cine *slasher* comenzaría a desaparecer de las grandes pantallas de cine.

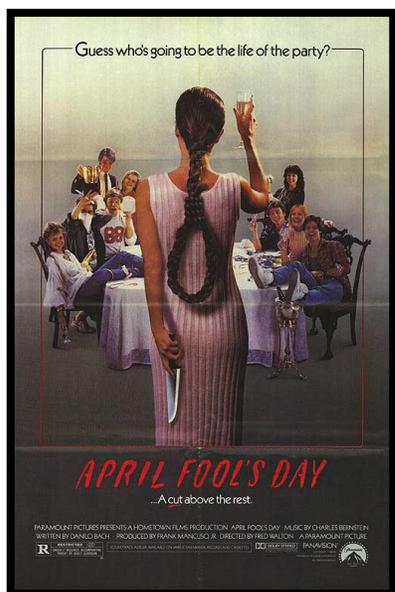
### 2.5 La decadencia

A partir de 1985 el cine *slasher* comenzó a sufrir una decadencia progresiva, que acabaría alejando este tipo de producciones de la gran pantalla para acabar convirtiéndose en un producto casi exclusivo de los videoclubs. El primer *slasher* grabado directamente con una cámara de video fue *Sledgehammer* (David A. Prior, 1983), algo que acabaría por ser lo más habitual a partir de entonces gracias a la reducción de costes que ello suponía.

El declive del interés del público comenzó a ser cada vez más evidente, causando que los estudios perdieran el interés por este tipo de cine de forma progresiva y que muchos no se atreviesen a realizar ninguna inversión este tipo de películas al observar los fracasos en cifras de sus predecesores.

## El cine de terror: las sagas *slasher*

Saioa Eslava Garrués



El fracaso absoluto de dos largometrajes de 1986 muestra el descenso de interés y éxito por el que pasaba el cine *slasher*. *April Fool's Day* (Inocentada sangrienta, Fred Walton, 1986) fue un rotundo fracaso, llevando el film hasta el sumun de la incoherencia propia del *slasher*. *Killer Party* (Odio en la sangre, William Fruet, 1986) cuenta con componentes típicos del subgénero, hermandades universitarias, bromas pesadas, hormonas desatadas, fecha clave... pero acaba resultando ser un pastiche, recurriendo a elementos característicos de diferentes géneros. Esta hibridación, que comenzó a darse en diversos largometrajes no era más que un intento desesperado de mantener el interés de los espectadores.

En los *slasher* de estos años cobra más importancia lo erótico que la violencia, pues se pretendía evitar problemas con la censura que anteriormente habían sufrido otras películas por su violento contenido, por lo que los asesinatos serán mucho menos gráficos e impactantes.

Rozando en ocasiones lo ridículo y la auto parodia, hubo quien supo aprovecharse de ello, como Tobe Hooper y su *The Texas Chainsaw Massacre 2* (La matanza de Texas 2, 1986), optando por un enfoque diferente al de su primera película de la saga, dándole un toque cómico, con efectos especiales sangrientos e irreales, siendo una canción de rock la que suena con la aparición de Leatherface y una familia caníbal que al ganar un concurso recibe como premio la mejor carne. Destaca en esta película también su *final girl*, quien enamora a Leatherface logrando que éste le perdone la vida. Posteriormente la saga contaría con dos secuelas más, que fueron un burdo intento de volver al tono de la primera película.

Esta decadencia afectó también a las figuras más representativas de éste, como Michael Myers, cuyas secuelas cada vez resultaban más desesperantes. Otra de sus emblemáticas sagas, *Friday the 13th*, trató incluso de acabar con con Jason en *Friday the 13th: The Final Chapter*, que pretendía ser la última entrega de la saga, a pesar de que un año después, en 1985, tratarían de innovar con una nueva película, *Friday the 13th: A New Beginning*, eso sí, con pies de plomo, pues los productores temían un estrepitoso fracaso como el sucedido con *Halloween III: Season Of The Witch*. Cada vez era más patente la demanda de los espectadores por la introducción de innovaciones en los largometrajes. Otras películas que contaron con buena aceptación en sus inicios, al realizar sus secuelas no trataron de innovar sino de repetir los esquemas de la original, como sucedió con *Child's Play 2* (Muñeco diabólico 2, John Lafia, 1990), que repite el esquema argumental de la primera y *Child's Play 3* (Muñeco diabólico 3, Jack Bender, 1991).

Cabe destacar también en ésta época un par de largometrajes cuyos psicópatas se servían de instrumental médico para torturar y liquidar a sus víctimas. Una de ellas es *Dr. Giggles* (Manny Coto, 1992), cuyo argumento se basa en el hijo de un médico que asesinó a varios lugareños para practicar un trasplante que salvase la vida a su esposa, y cómo años más tarde el hijo escapa del psiquiátrico y comienza a vengarse de los que castigaron a su padre. *The Dentist* (El dentista, Brian Yuzna, 1996), empleaba el clásico temor general hacia los dentistas para aterrorizar a un público que observaba como el asesino empleaba los instrumentos médicos en aparatos de muerte y tortura.

En ésta época de crisis para el subgénero, hubo también algunos títulos muy destacables que gozaron de mucho éxito gracias a una fórmula que consistía en mezclar el *slasher* con el thriller, convirtiendo al psicópata en la figura central de la película y centrando más el argumento en la investigación que sucede a su alrededor. Algunos de los títulos más destacables que emplearon esta fórmula son *The Silence of the Lambs* (El silencio de los corderos, Jonathan Demme, 1991) o *Basic Instinct* (Instinto básico, Paul Verhoeven, 1992). Esta exitosa mezcla dio lugar posteriormente a un sinfín de largometrajes que mezclaba *thriller* y *slasher*, como *Se7en* (Seven, David Fincher, 1995) o *Copycat*. (*Copycat*: copia mortal, Jon Amiel, 1995).

### 2.6 El renacer

Hacia finales de los años noventa, a raíz del éxito de películas como *Scream* (*Scream: vigila quien llama*, Wes Craven, 1996) resurgió el interés por las películas del subgénero así como el interés por recuperar a los iconos de su época dorada. A diferencia de sus comienzos, en esta etapa las normas del subgénero están totalmente establecidas y los cineastas son conscientes de ellas. Otro factor que contribuirá a este renacer será la presencia de conocidas estrellas televisivas en sus largometrajes y la abundancia de *remakes* de las más exitosas películas .

*Scream*, película que destaca por la novedad de la autorreferencialidad con el propio subgénero, consiguió recaudar elevadas cifras, por lo que no tardaron en llegar películas tratando de imitar ese éxito, como *I Know What You Did Last Summer* (Sé lo que hicisteis el último verano, Jim Gillespie, 1997) y sus dos secuelas. Con una recaudación de 72 millones de dólares quedaba manifiesta la evidencia de que el nuevo público juvenil estaba deseoso de películas *slasher*.

Tres sagas más se iniciaron en 1998, *Urban Legend* (Leyenda urbana, Jamie Blanks), que recreaba leyendas urbanas en un campus universitario, *Wrong Turn* (Km. 666, Rob Schmidt, 2003)- que situaba nuevamente a un grupo de jóvenes en mitad de la naturaleza, alejados de toda urbanidad- y *Final Destination* (Destino final, James Wong, 2000), en el que la Muerte era la encargada de la masacre. En ese momento, los viejos ídolos del subgénero volvieron a hacerse un hueco en las pantallas, como *Halloween H20: 20 Years Later* (Halloween H20, Steve Miner, 1998) o *Halloween Resurrection* (Rick Rosenthal, 2002). También la saga de protagonizada por Jason Voorhees y su machete volvería en 2001 para realizar su habitual sangría con *Jason X* (James Isaac, 2001), eso sí , situándolo en una nave espacial del futuro en lugar de en su habitual Crystal Lake.

Cabe hacer mención de la película *Cherry Falls* (Geoffrey Wright, 2000) que no llegó a ser estrenada en la gran pantalla en territorio americano, quedando desterrada a los pases televisivos y videoclubs. En ella se invierte uno de los principios clásicos del *slasher*, pues el asesino se dedica a matar a todo aquel adolescente de un instituto que sea virgen, dando lugar a una gran orgía como solución al problema, que suponemos influyó en la decisión de la MPAA (Motion Picture Association of America) de no ser estrenada en cines.

Un nombre que no podemos olvidar es el de Rob Zombie con su *House of a 1000 Corpses* (La casa de los mil cadáveres, Rob Zombie, 2001), debut de su director quien construye un largometraje *slasher* típico, en el que un grupo de jóvenes caen en manos de una familia de psicópatas dando lugar a un baño de sangre con escenas sumamente violentas . A ésta le siguió *The Devil's Rejects* (Los renegados del diablo, 2005), colocando a su director como uno

## El cine de terror: las sagas *slasher*

Saioa Eslava Garrués

de los nuevos directores de referencia del subgénero, que años más tarde acabaría dirigiendo los *remakes* de *Halloween*.



La figura de la *final girl* también sufrirá cambios respecto a las clásicas de los años setenta y ochenta. Por ejemplo, Sidney Prescott, *final girl* de *Scream*, combina elementos clásicos con otros nunca vistos en las protagonistas. Así pues, no mantiene relaciones sexuales con su pareja por un trauma, cosa que acaba superando y pierde la virginidad con quién resultará ser el asesino, sin embargo esto no la llevará a la muerte, como estaba casi estipulado por las normas del subgénero, sino que además de sobrevivir será ella quien acabe con el asesino. A partir de ese momento la condición virginal de la *final girl* pierde importancia.

Otra característica de esta nueva etapa es la sectorialización del target de público al que se dirigían. Surgen las películas pensadas para un determinado tipo de público, perteneciente por ejemplo a una raza u orientación sexual. Por un lado encontramos lo denominado como *blackslasher*, largometrajes *slasher* cuyos protagonistas son casi

exclusivamente actores negros y ambientados en suburbios. Ejemplos de ello son *Holla* (H.M Coakley, 2000) o las dos últimas entregas de la saga *Leprechaun*, *Leprechaun in the Hood* (Leprechaun, la maldición, Rob Spera, 2000) y *Leprechaun: Back 2 Tha Hood* (Leprechaun: el regreso, Steven Ayromlooi, 2003). Otro ejemplo de la sectorialización son también los *slasher* orientados al público homosexual, como *Make a Wish* (Sharon Ferranti, 2002), primer *slasher* lésbico, o *HellBent* (Paul Etheredge, 2004).

El éxito de nuevo latente de los *slasher films*, vino acompañado por sus correspondientes parodias como la saga iniciada por *Scary Movie* (Keenen Ivory Wayans, 2000), *Shriek If You Know What I Did Last Friday the Thirteenth* (Me parece que sé lo que gritasteis el último Viernes 13, John Blanchard, 2000) o *Club Dread* (Club desmadre, Jay Chandrasekhar, 2004).

Aunque la mayoría de los asesinos de esta nueva etapa del cine *slasher* son humanos, el psicópata sobrenatural clásico de los años ochenta también tuvo su continuación con *Jeepers Creepers* (Victor Salva, 2001), en la que un ser monstruoso sobrenatural se alimenta de los órganos de sus jóvenes víctimas, que son observadas desde la distancia y seleccionados por su olor corporal. La saga continuará con dos largometrajes más, *Jeepers Creepers 2* (2003) y *Jeepers Creepers 3: Cathedral* (2013). Una de las características de esta saga es su clave homosexual, donde el asesino muestra predilección por los muchachos jóvenes y las muestras "afectuosas" que les destina, como los guiños de ojo.

Tras los resultados de la nueva oleada de películas *slasher*, las productoras quisieron aumentar los beneficios imponiendo a los creadores la obligación de obtener la clasificación de PG -13 (No recomendada para menores de trece). Esto dio como resultado unos notables ingresos con *remakes* como *When a Stranger Calls* (Cuando llama un extraño, Simon West, 2006) o *Prom Night* (Una noche para morir, Nelson McCormick, 2008).

A partir de ese momento y hasta día de hoy son ya pocas las innovaciones que nos encontramos en las películas *slasher*, centrandose sobre todo la producción en la realización de numerosos *remakes*, siguiendo la lógica económica, no siempre acertada, de que aquello que

ha sido un éxito en el pasado lo puede volver a ser hoy en día. Retomando gran cantidad de argumentos y personajes clásicos del cine *slasher* nos encontramos con nuevas películas de las más afamadas sagas como *Halloween* (*Halloween, el origen*, Rob Zombie, 2007) *Halloween II* (Rob Zombie, 2009), *Friday the 13th* (*Viernes 13*, Michael Bay y Marcus Nispel, 2009), *The Texas Chainsaw Massacre* (*La matanza de Texas*, Marcus Nispel, 2004) o *A Nightmare on Elm Street* (*Pesadilla en Elm Street*, Samuel Bayer, 2010), sin olvidarnos de mencionar el intento de mezclar dos sagas con *Freddy VS Jason* (*Freddy contra Jason*, Ronny Yu, 2003). Algunas de estas sagas, a día de hoy todavía tienen pendientes nuevas entregas para este año y el próximo, por lo que resulta evidente la rentabilidad de las clásicas sagas que vieron la luz en los setenta y ochenta y casi cuarenta años después siguen volviendo a nuestras pantallas.

### **3. COMPONENTES Y CARACTERÍSTICAS**

#### **3.1 Los personajes principales**

##### **- La Final girl**

El protagonismo de los *slasher films* suele incurrir en una figura femenina, joven y guapa, a la que denominamos *final girl*, término que fue acuñado por Carol J. Clover en 1993 en su libro *Men, Women, and Chain Saws, Gender in the Modern Horror Film*. La mencionada *final girl*, aparece representando una serie de virtudes éticas y morales, siendo la única capaz de enfrentarse al asesino y vivir para contarlo.

Destaca dentro de su grupo de amigos, siendo ella la de mayor capacidad intelectual y la primera en presentir el peligro. Personifica, además, la pureza, pues no bebe, no fuma, no mantiene relaciones sexuales, no consume drogas y habitualmente es virgen, convirtiéndose esta condición en requisito imprescindible para la supervivencia en posteriores filmes del subgénero.

En ocasiones, la *final girl* poseerá alguna relación con el asesino, como en *Halloween* (*La noche de Halloween*, John Carpenter, 1978), donde Laurie Strode, la protagonista, resultará ser la hermana de Michael Myers, o en *Scream 3* (Wes Craven, 2000), donde el asesino resulta ser el hermanastro de la protagonista Sidney Prescott.



Sufrirá una transformación a lo largo de la película, pasando de ser una pasiva muchacha a una joven que deberá luchar por su supervivencia. En ocasiones, el personaje deberá además armarse de una dosis extra de valor para superar alguna fobia o trauma infantil para salvar su vida y acabar con la del asesino.

El hecho de que casi siempre el protagonismo recaiga en una mujer, la mencionada *final girl*, no es baladí, pues el espectador experimenta mayor temor por su supervivencia dada su menor fuerza física o frágil aspecto en algunos casos.

El resultado de esta caracterización de la *final girl*, no está sino tintado de un claro aire conservador, hecho negado por diversos directores del subgénero, pero resulta difícil no tildarlo de esta forma cuando es la representante de los valores morales, pura, virginal y que no comete excesos la que sobrevive, siendo el resto de personajes que no cumplen esas características, castigados con una terrible muerte.

Una de las premisas de *Clover* (1993) es que el espectador se identifica con la *final girl*, sin distinción de género llegados a la parte final de la película en el enfrentamiento entre ella y el agresor, pues el espectador masculino reconoce en ella características viriles, empuñando armas y enfrentándose a un personaje físicamente fuerte. Por el contrario, en algunas ocasiones el asesino varón aparece caracterizado como un personaje que se encuentra en crisis con su masculinidad, como es el ejemplo de Norman Bates en *Pshycho* (Psicosis, Alfred Hitchcock, 1960).

En todas las películas, observaremos por tanto un cambio y evolución de la *final girl*, que deja de ser una chica inocente y recatada para enfrentarse con fuerza al asesino, un cambio de adolescente inocente a fuerte mujer adulta.

### - El Boogeyman

El *boogeyman*, es el protagonista malvado que siembra terror y muerte a lo largo de la película. Un ser que en numerosas ocasiones oculta su rostro, produciendo mayor temor en el espectador y en los personajes por varios motivos, pues al ocultar el rostro tras una careta inexpresiva, provoca sensación de tratarse de un personaje carente de empatía y sentimientos. Otro factor por el que la ocultación del rostro acrecienta la angustia es debido a la incertidumbre de quién se oculta tras la máscara, como sucede en *Scream* (Scream: Vigila quien llama, Wes Craven, 1996), donde el asesino puede ser cualquiera, aumentando la tensión del filme y dando lugar a la sorpresa final con la revelación de la identidad del asesino. La ocultación del rostro del asesino será por tanto un elemento recurrente y representativo del subgénero desde sus comienzos.



En numerosas ocasiones, el *boogeyman* es un ser deseoso de vengar un terrible suceso ocurrido años atrás, como sucede con Freddy Krueger, que fue quemado vivo, con Jason Vhoores víctima de los abusos de sus compañeros o Jeremy Melton en *Valentine* (*Un San Valentín de muerte*, Jamie Blanks, 2001) que asesina a las mujeres que le rechazaron en el colegio. Es, por tanto, la venganza, el motivo predominante en buen número de filmes, en los que un personaje, víctima de abusos o torturas, o sufridor de un trauma, decide ajustar cuentas con los responsables.

En varias películas, el *boogeyman*, presenta además características sobrenaturales, ya que es inmune a las armas, casi imposible de matar y poseedor de gran fuerza y omnipresencia. Este carácter sobrenatural es además un bonus para la industria cinematográfica, pues si una película produce grandes ingresos se puede revivir al malvado villano para los siguientes filmes sin que resulte extraño para el espectador, ya familiarizado con su condición indestructible.

A pesar de que en varias películas el *boogeyman* muestra rasgos y comportamientos humanos, como en *Scream* o *Valentine*, cuyos asesinos llevan una doble vida, a veces encontramos a un *boogeyman* carente de todo tipo de emoción, un asesino impassible, que no se detiene ante nada para lograr su objetivo, siendo éste, normalmente, acabar con la vida de la *final girl*.

Uno de los más destacables es sin duda el que dio comienzo al subgénero, Michael Myers en *Halloween* (La noche de Halloween, John Carpenter, 1978), donde no se da justificación alguna a su maldad o instintos asesinos, y se le presenta como la encarnación del mal, un ente carente de humanidad o sentimiento alguno, efecto acrecentado por su inexpresiva máscara y por su manera de reaccionar, no inmutándose ante nada, avanzando de forma lenta pero impassible hacia sus huidizas y aterradas víctimas. Este mencionado tipo de asesino casi nunca forma parte de la sociedad, tratándose de un personaje apartado desde hace años de la misma, bien sea por su aspecto o deformaciones físicas (extremadamente habitual en los que llevan máscara) o por sus profundos traumas y problemas psicológicos.

El *boogeyman* está siempre al acecho, hecho que los protagonistas desconocen pero del que el espectador está al corriente desde el comienzo del metraje. Este acecho viene revelado por el empleo del punto de vista subjetivo, recurso muy explotado que tomó del *giallo* italiano. Este punto de vista del asesino fuerza al espectador a mirar a través de sus ojos, haciéndoles conscientes de su identidad a través del movimiento de la cámara y el ruido de su respiración o bien ante la repentina aparición en pantalla de una parte de la anatomía del asesino, para confirmar su acecho constante.

Una vez mencionadas algunas de las características más comunes de este personaje, podemos identificar cuatro grupos diferentes de *boogeyman* :

- El asesino imparabile:

El tipo más común de *boogeyman*. Es una máquina de matar, que no se detiene ante nada. Carece de sentimientos y emociones, oculta su rostro tras una máscara inexpresiva, que contribuye a crear un personaje sin aparente humanidad más allá de su forma física. No articula palabra y sus movimientos son silenciosos. Suele estar asociado a una ciudad, pueblo, casa o lugar, donde cometió sus primeros crímenes y lugar al que siempre regresa. Se trata de un ser indestructible y aparentemente inmortal. Suele ser emocionalmente inmaduro, con un pasado traumático y extrañas relaciones emocionales con su madre, padre o familia. Un ejemplo de este tipo de *boogeyman* sería Leatherface, de la película *The Texas Chainsaw massacre* (La matanza de Texas , Tobe Hooper, 1974) o Jason Voorhees, de *Friday the 13th* (Viernes 13, Sean S. Cunningham, 1980).



## El cine de terror: las sagas *slasher*

Saioa Eslava Garrués

### - El loco:



El asesino humano, el psicópata aparentemente normal, que se esconde tras una máscara con el fin de ocultar su identidad pero el resto del tiempo es una persona integrada en la sociedad. Puede ser tanto el amigo, el novio, o un familiar de la *final girl*, que actúa movido por la venganza o la obsesión. Este tipo de asesino evita la confrontación directa, prefiere pillar a las víctimas por sorpresa y se sirve de armas mucho más pequeñas, como cuchillos o navajas, que puede llevar consigo ocultas la mayoría del tiempo y atacar en el momento más oportuno. Posee movimientos y características humanas, corre tras sus víctimas, se le puede herir y matar y tratará de conseguir que su identidad no sea descubierta hasta el último momento, frente a la *final girl*, a la que sorprenderá y revelará sus motivos. Uno de los ejemplos más conocidos de este tipo de *boogeyman* serían los asesinos de la saga *Scream*, personas del entorno cercano de la *final girl* que actúan movidos por la venganza o la codicia, pero a quienes la protagonista se enfrenta exitosamente para salvar su vida.

### - Los raritos:

Su aspecto perturbador les delata. Tienen una apariencia rara, diferente, desaliñada o que infunde desconfianza. Residen en lugares apartados, en mitad de la montaña o el desierto o en pueblos casi deshabitados. Suelen actuar en grupo, dentro del cual encontramos personajes con diferentes características, pues uno de los miembros puede ser inteligente a la vez que otro puede ser un bruto inútil. Inicialmente los personajes protagonistas no se percatarán del peligro, tratarán de no caer en prejuicios respecto a los individuos, a pesar de que su aspecto no les infunde confianza. Es posible acabar con ellos y herirles. Algunos ejemplos de este tipo los encontramos en películas como *The House of 1000 Corpses* (La casa de los 1000 cadáveres, Rob Zombie, 2003) o *The Last House on the Hill* (La última casa a la izquierda, Wes Craven, 1972).



### - El asesino sobrenatural:

Generalmente se trata de un ser que anteriormente fue humano, pero que tras su muerte o asesinato regresa a la vida con características y poderes sobrenaturales. No tienen aspecto humano, a veces sí tendrán la forma pero algún aspecto de su físico será visiblemente sobrenatural. Esto hará que resulten extremadamente difíciles de exterminar. Chucky, el muñeco viviente de *Child's Play* (Muñeco Diabólico, Tom Holland, 1988) o Freddy Krueger, el asesino que perpetra sus crímenes en sueños en *A Nightmare on Elm Street* (Pesadilla en Elm Street, Wes Craven, 1984) son claros ejemplos de este tipo de *boogeyman*.

## El cine de terror: las sagas *slasher*

Saioa Eslava Garrués

Todos los rasgos mencionados anteriormente, otorgan al *boogeyman* la condición de estrella indiscutible de la película, siendo él quien reaparezca para continuar la saga y pasando a ser el reclamo principal para atraer al público, lo cual resulta además muy rentable ya que no es necesario contratar actores conocidos, pues la figura famosa es siempre su *boogeyman*.

En las sagas solemos encontrar un *leitmotiv* asociado a él, que ayuda al espectador a reconocer los momentos en los que el asesino está a punto de aparecer o bien está ya efectuando una persecución. Algunos de estos *leitmotiv* han llegado a ser totalmente reconocidos y asociados al personaje, como es el caso de *Halloween*, cuya melodía principal siempre está presente en las escenas en las que Michael Myers aparece.

En ciertas ocasiones encarna una figura conocida en el folclore, como en *Christmas Evil* (Navidades infernales, Lewis Jackson, 1980), donde el asesino toma la figura de Santa Claus, hecho que causó gran revuelo en el momento de su estreno y al que nos referiremos en apartados posteriores. No es ésta la única película que emplea una figura conocida y considerada benévola e inocente para encarnar al *boogeyman*, como se puede ver en otros títulos como *Bloody Birthday* (Cumpleaños sangriento Ed Hunt, 1981), protagonizada por un niño asesino, o *The Dentist* (El Dentista, Brian Yuzna, 1996).

Esta figura, ha estado ligada a la cultura popular desde mucho antes de su primera aparición en pantalla, siendo conocida como el hombre del saco, un ente macabro y castigador perteneciente al imaginario colectivo que servía para hacer creer a los niños que si no se iban pronto a dormir o si no cumplían con sus obligaciones, el hombre del saco se los llevaría. A raíz de ella, surgieron numerosas leyendas urbanas, sobre todo en Estados Unidos, donde en la década de los sesenta surge la leyenda de *La canguro*, en la que una chica joven que se encuentra ejerciendo de canguro recibe una llamada del *boogeyman*, que pregunta por los niños, para finalmente descubrir que la llamada viene del piso de arriba y los niños han sido asesinados por no cumplir con su responsabilidad. A partir de ese momento, la figura del *boogeyman* deja de ser únicamente un elemento para provocar temor en los niños desobedientes y se extiende como elemento castigador de adolescentes para inculcar responsabilidades y valores morales a través del terror. Esta leyenda urbana será empleada en numerosas ocasiones en el celuloide.

Finalmente no podemos pasar por alto un último hecho característico de los *boogeyman* de las películas *slasher*, y es que el asesino nunca se sirve de armas de fuego para ejecutar a sus víctimas. Siempre hará uso de armas blancas, cuchillos, hachas, machetes o en ocasiones sus propias manos, todo aquello que implique contacto y cercanía con las víctimas, convirtiéndolo en algo mucho más íntimo y personal. Los asesinatos son normalmente rápidos y efectivos, pues no busca la tortura de sus víctimas sino un golpe de efecto con una muerte rápida. El sadismo del asesino se valora en base al número de muertes, es decir, al *body count* ("recuento de cuerpos" es el término original empleado para referirse a las muertes acaecidas). Para que una película pueda considerarse *slasher*, el *body count* debe ser superior a tres.

### 3.2 Personajes secundarios

Los personajes secundarios no suelen estar muy contruidos dramáticamente y suelen corresponderse con unos prototipos establecidos muy comunes en la mayoría de filmes del subgénero. Los arquetipos más habituales son los que siguen:

-Los chulitos:

El niño rico del grupo, cuando es un personaje masculino suele tratarse de un deportista, usualmente el quarterback, o simplemente el ligón de la clase. Cuando es un personaje femenino suele ser la jefa de las animadoras o la clásica representación de una niña de papá. Físicamente atractivos, serán los primeros en romper las reglas y beber, consumir drogas o mantener relaciones sexuales. Serán también los últimos en aceptar que sucede algo extraño cuando sus compañeros comiencen a desaparecer.

-Los libidinosos:

Normalmente una pareja de novios cuyo único propósito e interés es mantener relaciones sexuales. Son personajes secundarios que aparecen en la gran mayoría de películas *slasher*, siendo ellos los primeros, o casi los primeros, en caer en las mortíferas garras del asesino. Son un blanco fácil y suelen ser asesinados en pleno acto sexual o bien cuando uno de ellos se levante a por una cerveza o a refrescarse.

-El fumata:

Adolescente de género masculino o femenino que pasa fumado la mayor parte del tiempo. La marihuana le acompaña a todas partes. Cometerá muchos errores puesto que no se encuentra en pleno uso de sus capacidades, lo que hará que al toparse con el asesino le guarde una muerte inevitable.

-El bromista:

Casi siempre encarnado por un hombre, es el gracioso del grupo, que gastará bromas de mal gusto o fingirá su propia muerte para asustar al grupo. Este personaje causará casi siempre de forma indirecta la muerte de algún otro miembro del grupo, que ignorará las señales de peligro al pensar que está siendo víctima de una broma.

-El empollón:

El empollón puede ser un chico o una chica, normalmente amigos cercanos a la *final girl* o bien secretamente enamorados de ella. Serán conscientes del peligro antes que la mayoría del grupo y aportarán buenas ideas que podrán salvar su vida y la de la *final girl* gracias a sus conocimientos.

-El negro:

Tanto hombre como mujer, suele ser valiente y algo inconsciente, rozando la chulería tratará de enfrentarse al asesino y sólo en última instancia intentará escapar, en la gran mayoría de ocasiones, sin éxito.

-La rubia tonta:

Habitualmente aparece al principio de la película, siendo la primera en ser asesinada y siempre decidirá correr escaleras arriba en su huida. Suele ser una chica pija, gritona y de pechos prominentes que no suele estar relacionada con los protagonistas.

-El Sheriff:

Padre de una de las chicas amiga de la *final girl*, investigará los sucesos extraños que sucedan en la población y advertirá a su hija del peligro, quien rebeldemente le desobedecerá para acabar asesinada en su propia casa, donde el sheriff llegará siempre tarde y se topa con el cadáver absolutamente ensangrentado de su retoño.

Estos personajes, al resultar tan poco perfilados no entablarán un vínculo con el espectador, que no sufrirá su pérdida, pues son presentados como simple carnaza cuyo único fin es ser exterminados. Sus muertes tampoco resultarán relevantes para el relato, pudiendo duplicarse, disminuirse o variar su orden sin que la narración se vea afectada.

### 3.3 Lugares y fechas

A pesar de que muchas películas *slasher* se desarrollan en mitad de una ciudad, es bien cierto que en otras muchas encontramos a los personajes en ámbitos alejados de la civilización y por tanto de cualquier figura adulta que pueda ayudarles o de una vía rápida de escape.

Algunos de estos escenarios recurrentes son por ejemplo cabañas en mitad de un bosque, institutos, campus, hermandades universitarias o campamentos. La elección de este tipo de lugares no es aleatoria, pues son lugares a los que el asesino se encuentra unido, bien sea porque se trataba de su lugar de residencia o porque fue la fuente de burlas y hechos traumáticos que le sucedieron, como ocurre con los campamentos o institutos, lugares que forman parte del pasado del asesino a los que regresa para acometer su venganza. No siempre se da esta circunstancia, por lo que puede resultar perfectamente que la elección del lugar donde vaya a tener lugar la masacre, se deba únicamente a que los lugares aislados aumentan la sensación de vulnerabilidad e indefensión de las víctimas, que además se encuentran en un lugar con el que no están familiarizados.



De igual manera, la elección de zonas urbanas como escenario provoca angustia ya que el asesino puede ser cualquiera de los habitantes. Sin embargo, aunque los asesinatos estén ocurriendo en un pueblo o ciudad habitado, esta zona familiar para los personajes, se acaba convirtiendo en algo siniestro donde la sensación de soledad frente al asesino perdura, pues al ser la noche el momento mayoritariamente elegido para cometer los crímenes, aunque la víctima consiga salir de la casa o lugar en el que esté, se encontrará corriendo y pidiendo ayuda en mitad de una calle donde no hay un alma y nadie sale en su ayuda. Éste clima es muy habitual, estando a veces acompañada la terrible noche oscura por fuertes tormentas, que contribuyen a crear una atmósfera todavía más angustiada para los personajes y el espectador.

Un aspecto que destaca dentro del subgénero es también que muchas películas suceden en fechas clave, como puede ser Halloween, San Valentín, Navidad, graduaciones o cumpleaños, lo que ayuda también a perpetuar las sagas, siendo esa la fecha en la que el asesino siempre regresa, dotando de unidad a las películas entre sí. Son además fechas de celebración, fiestas y alegría, lo cual contribuye a crear un mayor impacto al introducir un elemento de muerte, terror y destrucción en ellas.

### 3.4 Estructura recurrente

En la mayoría de los *slasher films* encontramos gran cantidad de elementos repetidos en todos ellos, y su estructura no es una excepción. Las tramas y situaciones se repiten, dejando como casi únicos elementos originales y distintivos la brutalidad e innovación en los asesinatos y la forma de acabar con el *boogeyman*.

Los filmes suelen comenzar con dos recurridos tipos de secuencias. En uno de ellos encontramos a uno o varios personajes secundarios realizando algo cotidiano, en una situación en la que no detectan peligro, para posteriormente ser masacrados en los cinco primeros minutos de la película, normalmente sin dejar ver a quien les ha quitado la vida. Otra de las habituales formas de dar comienzo es realizando un salto en el tiempo hacia el pasado, revelando el comienzo de la historia y los posibles motivos que llevarán al asesino a matar en el periodo de la trama de la película .

En el segundo acto, tras la presentación de los personajes secundarios y de la *final girl*, comenzarán los asesinatos y el estado de alarma de la protagonista. En muchos casos la presentación de los personajes y sus vidas se alarga hasta el día de la fecha clave o aniversario que el asesino ha estado esperando. Aquí la mayoría de los personajes secundarios serán exterminados y la *final girl* tendrá más de un encontronazo con el asesino, de quien logrará huir.

Finalmente se producirá el último enfrentamiento entre *boogeyman* y *final girl*, que culminará con el triunfo de esta sobre el mal, para en los últimos instantes ser sorprendida por el regreso del asesino que dará un último sobresalto.

### 3.5 Sexo y moralidad

Como anteriormente hemos mencionado, la sexualidad es uno de los elementos clave en las películas *slasher*. A pesar de los no poco abundantes desnudos de sus actrices o relaciones sexuales que mantienen los personajes de las películas, no encontramos tras ello sino un mensaje tremendamente conservador.

Casi como si se tratase de una causa directa, los personajes que se dejen llevar por la lujuria caerán irremediamente en las mortíferas manos del asesino, que se servirá de un fállico objeto punzante para penetrar el cuerpo de sus víctimas repetidas veces hasta su muerte.

Este discurso moralista y castigador se extiende más allá del plano sexual, pues son castigados sin piedad todos aquellos jóvenes que no sigan unos rigurosos valores conservadores en los que están prohibidas las drogas, el alcohol, el tabaco, comportamientos lascivos o la desobediencia a los adultos.



## 4. LAS SAGAS MÁS EXITOSAS

### 4.1 Halloween

Una de las sagas *slasher* más exitosas de la historia es la creada por John Carpenter con *Halloween* en 1978. Si bien no fue la primera película *slasher* de la historia, sí fue la que estableció las bases y estructura del subgénero, convirtiéndose en modelo a imitar de todas las producciones posteriores de cine *slasher*.

Irwin Yablans, productor independiente de la distribuidora Compass, quien había colaborado en 1976 con Carpenter distribuyendo su filme *Assault on Precinct 13* (Asalto a la comisaría del distrito 13) tuvo la idea que daría lugar a *Halloween*, una película protagonizada por canguros. Yablans le propuso a Carpenter que liderara el proyecto, quien aceptó inmediatamente pues necesitaba trabajo. Ambos acordaron que Carpenter sería el encargado último del montaje y la banda sonora, único requisito del director para ponerse al frente del proyecto. Carpenter, convenció a Yablans y a Moustapha Akkad, financiero árabe amigo de Yablans, de la posibilidad de rodar *Halloween* con sólo 300.000 dólares, limitando su salario a 10.000 dólares y un 10% de los beneficios que se obtuvieran en taquilla.

Una vez terminado el montaje, Yablans invitó a varios representantes de grandes estudios a un pase privado, pero ninguno apareció. A un mes de su estreno previsto en Norteamérica, Yablans llevó el largometraje a Milán, donde obtuvo una buena acogida y logró venderlo a diversos países europeos por 800.000 dólares. Antes de estrenarse *Halloween* había logrado ingresar casi tres veces el coste de su producción. A finales de octubre se estrenó en Kansas City y gracias a su éxito la película se estrenó en salas de todo el país con gran afluencia de espectadores. Acabó recaudando 50 millones de dólares, convirtiéndose en una de las películas independientes más rentables de la historia. Semejantes cifras acabarían por dar pie a siete secuelas, un remake y su continuación.

Rodada en Pasadena, California, en tan sólo veinte días, la acción tenía lugar en la ficticia ciudad de Haddonfield, Illinois. Esto complicó un poco el rodaje, pues siendo rodada en la soleada California en primavera, debía parecer Illinois a finales de octubre. Para ambientar las calles esparcieron bolsas de hojas por toda la calle y usaron ventiladores. Al final de cada secuencia las recogían para volver a usarlas en la siguiente localización.

Como actriz protagonista contrataron a la todavía desconocida Jamie Lee Curtis, hija nada menos que de Janet Leigh, protagonista de *Psycho*, película que tanto había influenciado a Carpenter al escribir el guión.

La trama tiene lugar durante la festividad de Halloween, fecha que según Yablans es la noche más terrorífica del año. A partir de su estreno gran número de películas *slasher* estarán ambientadas en fechas clave. Como hemos mencionado en apartados anteriores, la introducción de una figura desconocida en un ambiente familiar y festivo causa una desestabilización y un mayor contraste, mezclando sangre y muerte con festividades alegres.

También la caracterización de los personajes en la película marcará las pautas y características a imitar en el cine del subgénero. Adolescentes, jóvenes y niños son los protagonistas, mientras que los adultos, a excepción del Dr. Loomis, a pesar de estar presentes en la película, no interactúan directamente o bien sus intentos de socorro son inútiles, como sucede con el sheriff que no llega a tiempo de salvar a su hija. Esta ausencia e

## El cine de terror: las sagas *slasher*

Saioa Eslava Garrués

ineficacia de los adultos de la trama llevan a la protagonista a enfrentarse al asesino sin ninguna ayuda (a excepción del final de la película donde Loomis aparecerá). La *final girl*, Laurie Strode, se presenta como una chica responsable que no se deja llevar por el comportamiento juvenil y alocado de sus amigas, siendo ella la única que cumplirá con la obligación de cuidar al niño a su cargo, mientras su amiga Annie dejará a Laurie a la niña que ella debía cuidar y Lynda sólo piensa en mantener relaciones con su novio. Aunque no se hacen alusiones a la actividad sexual de la protagonista, el espectador comprende que se trata de un personaje virginal, a la que le incomoda la idea de tener citas, cosa con la que sus amigas bromean constantemente. A pesar de las inocentes características que presenta el personaje, también se le atribuye un carácter inteligente, fuerte y valiente, que mostrará especialmente al percibir el peligro.



Entre los personajes secundarios encontramos un prototipo muy común al que en apartados anteriores hemos bautizado como “los libidinosos”, la pareja conformada por Lynda y su novio. La situación que sufrirán en la película será imitada incontables veces en el subgénero: una joven pareja se aleja del resto para mantener relaciones sexuales y una vez terminadas uno de ellos se levanta para ir al baño o en este caso coger una cerveza. La chica desde la cama llamará a su novio, que no le contestará pues ya habrá muerto y ella será la siguiente. Sexo y muerte siempre ligados.

Michael Myers, el asesino, es bautizado como *boogeyman* por parte de los niños protagonistas en la película, siendo la figura malvada de la que temen su aparición. Al comienzo del metraje Myers parece humano, característica que irá perdiendo. Su impresionante fuerza (eleva al novio de Lynda del suelo con una sola mano) y su omnipresencia (Laurie lo deja atrás y se encierra en la casa, para pocos segundos después aparecer dentro) son elementos que le dotarán de cierto carácter sobrenatural. Otro rasgo que le otorga esa condición es su aparente inmortalidad. Laurie cree haber acabado con la vida de Myers en dos ocasiones pues ella misma le ha clavado un cuchillo en el pecho y una aguja de tejer en el cuello, pero como bien le advierte el niño Tommy “no se puede matar al hombre del saco”. Como era de esperar, Myers vuelve a atacar hasta que el doctor Loomis aparece, le dispara y cae por la ventana, pero ante los anteriores intentos fallidos de acabar con su vida el espectador ya no se sorprenderá al ver que Michael Myers no está donde ha caído cuando Loomis se asoma a mirar, confirmando nuevamente que no se puede acabar con él.

En el propio guión Myers es deshumanizado, pues se refieren a él como “The Shape” (la forma), con ello Carpenter pretendía que el público entendiese que Michael Myers era la encarnación del mal, un ente puramente malvado sin conciencia ni empatía. Su humanidad aparece únicamente reflejada en su cuerpo y forma de moverse, por lo que Carpenter pidió al actor que lo encarnaba que caminase con normalidad ya que en su opinión el ver en él características humanas lo hace aún más aterrador, pues nos recuerda que el mal puede residir en cualquiera.

Carpenter y su director de fotografía Dean Cundy, lograron que el pequeño pueblo de aspecto apacible y familiar adquiriera un aspecto amenazante y de desasosiego con la llegada de Myers a Haddonfield. Para conseguirlo, se sirvieron entre otros elementos, de lentos

## El cine de terror: las sagas *slasher*

Saioa Eslava Garrués

travellings de acercamiento y de la profundidad de campo durante todo el metraje. A un lado del encuadre, a distancia de los personajes sin que ellos se percaten, encontramos al asesino o bien una parte de su anatomía para recordarnos su presencia y dotar al espacio de esa peligrosidad. Myers, como buen *voyeur* que observa a sus víctimas, aparece en cualquier lugar, tanto de día como de noche, aumentando la sensación de que ningún lugar es seguro y cada esquina es potencialmente peligrosa, cosa que junto al ritmo lento de la película, contribuyen a aumentar la tensión y angustia de los espectadores, que saben que Myers está ahí y va a atacar en cualquier momento. Los planos, inicialmente más generales y rodados en espacios abiertos se irán transformando en planos más cerrados grabados en el interior de una casa, lo cual potenciará la sensación de claustrofobia y la impotencia del público al pensar que la protagonista se encuentra atrapada.



No podemos pasar sin mencionar uno de sus planos secuencia, que acabaría por ser recordado e imitado en varias ocasiones. Al comienzo del metraje, Carpenter nos pone en los ojos del niño Michael Myers a través de un plano subjetivo, revelado por la inestabilidad y el movimiento que otorgaba la *steadycam*, simulando el movimiento humano. Tras presenciar como su hermana se besa con su novio y sube escaleras arriba, Myers entra en la casa, sube las escaleras hacia el cuarto de su hermana cuchillo en mano y se pone una careta que encuentra en el camino. Una vez ante su desnuda hermana, le apuñala numerosas veces sin aparente motivación hasta que cae muerta en el suelo. El uso del plano subjetivo en esta secuencia crea una complicidad involuntaria del espectador con el asesino, pues el mirar a través de sus ojos implica una angustiada identificación con él. Tras esta secuencia la historia se retoma quince años después con la huida de Myers del psiquiátrico en el que se encontraba interno.

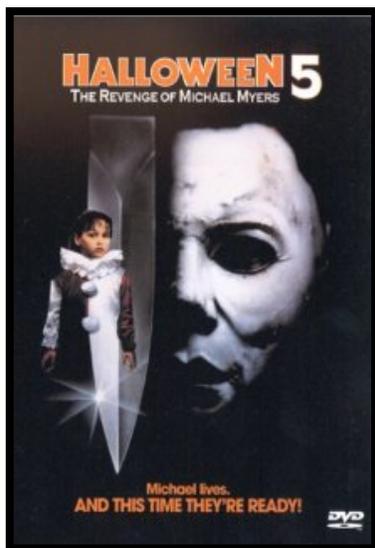
La efectividad de muchas escenas se debe en gran parte a la banda sonora, compuesta por el propio Carpenter, que aumenta la sensación de ansiedad. En un pase previo al estreno, cuando la película se encontraba todavía sin música, una productora afirmó después de haberla visto que no daba ningún miedo, si bien cambió de opinión y la tildó de terrorífica cuando Carpenter añadió las notas musicales que acabarían por convertirse en una de las melodías más reconocibles del cine de terror.

Tres años después, en 1981, llegaría la primera secuela, esta vez a manos de Rick Rosenthal. La secuela contaba con un mayor número de asesinatos y mas violencia gráfica. *Halloween II* se presenta como la continuación de la primera, comenzando la historia justo al final de la primera película. Nuevamente al comienzo nos encontramos con un plano subjetivo que nos coloca en el cuerpo de Myers. La mayor parte de la trama tiene lugar en el hospital en el que Laurie se encuentra. En este filme se revelará un hecho desconocido para los espectadores hasta el momento para justificar su regreso y persecución a Laurie, y es que ésta es la hermana secreta de Myers, nacida tras su ingreso en el psiquiátrico y posteriormente adoptada. A pesar de tratarse de una excelente película, no recaudó todo lo previsto en taquilla, por lo que los productores decidieron prescindir de los personajes para la siguiente entrega.

## El cine de terror: las sagas *slasher*

Saioa Eslava Garrués

En 1982 se estrenó *Halloween III: Season of the Witch* (Halloween III: El día de la bruja, Tommy Lee Wallace) cuya trama se basaba en un fabricante de juguetes que elaboraba máscaras letales que activaban su magia al ser expuestas a un anuncio publicitario. El filme fue un fracaso total, por lo que los productores decidieron traer de vuelta a su estrella, Michael Myers. En *Halloween 4: The Return of Michael Myers* (Halloween 4: El regreso de Michael Myers, Dwight H. Little, 1988) no pudieron contar con Jamie Lee Curtis en el reparto, ya convertida en una estrella mediática, por lo que en esta ocasión la protagonista objeto de persecución de Myers será la supuesta hija de Laurie, (quien habría muerto en un accidente de coche) Jamie, convirtiendo el parentesco en maldición familiar que supondría una irrevocable muerte a manos de Michael. El metraje vuelve a los orígenes de la primera, reduciendo la violencia gráfica y construyendo la tensión de forma progresiva. También su final es un homenaje a la primera película, en el que Jamie asesinará a su madre adoptiva vistiendo el mismo disfraz que su tío Michael había llevado la noche que asesinó a su hermana. La película, que hoy en día reconocen como un error varios de sus productores fue escrita en tan sólo veinte días con resultados decepcionantes.



A pesar de los fracasos previos, los productores no quisieron dar por terminada la saga y en 1989 llegaría *Halloween 5: The Revenge of Michael Myers* (Halloween 5: La venganza de Michael Myers, Dominique Othenin-Girard) que aclararía que Jamie no era una asesina, sino que todo se debía a la conexión psíquica con su tío. Durante la mayor parte de la película Jamie se encuentra internada en un centro de menores, donde no articula palabra y padece pesadillas en las que ve a través de los ojos de Michael Myers. Aunque la película elevaba la cantidad de violencia mostrada en las anteriores, no logra tener una narración clara. Se rompe además una de los máximos de la saga como es la impasibilidad y carencia de emociones de Myers, quien en la película reacciona cuando su sobrina le llama tío, se retira la máscara e incluso podemos ver en un plano detalle su ojo emocionado. Esto cambia en pocos segundos, pero no obstante, se traiciona la imagen que Myers había mantenido desde el comienzo de la saga. En el metraje encontramos un nuevo personaje que deambula por el pueblo y finalmente libera a Myers cuando éste es encarcelado, pero no se nos desvela su identidad hasta seis años más tarde con la siguiente entrega. Con un presupuesto de seis millones de dólares, recaudó solamente once en taquilla, achacando el agotamiento del cine *slasher*.

En 1995, Miramax lanzó una nueva secuela, que sería una de las peores. *Halloween 6: The Curse of Michael Myers* (Halloween 6: La maldición de Michael Myers, Joe Chappelle) no volvió a contar con Danielle Harris para interpretar a una joven Jamie que había permanecido secuestrada seis años por el líder de una secta satánica (la figura misteriosa del filme anterior) y había dado a luz a un bebé. Jamie consigue escapar con el bebé en brazos pero finalmente es alcanzada por su tío y asesinada, aunque para su sorpresa el bebé ya no estaba allí. Se retoma la figura de Tommy, el niño que sobrevivió en la película original, que será quien encuentre al bebé y trate de averiguar la verdad sobre Myers. El resto del metraje se basa en los intentos de Tommy y el doctor Loomis de tratar de poner al bebé a salvo de los miembros de la secta y de salvar la vida de los habitantes actuales de la casa de Myers, que serán también perseguidos y aniquilados por éste. La película fue un absoluto desastre en sus pases

## El cine de terror: las sagas *slasher*

Saioa Eslava Garrués

previos, por lo que se realizaron numerosos montajes y se filmó material nuevo, pero ni por esas salvaron esta sexta entrega de convertirse en un fracaso total.

Tras el éxito de *Scream* en 1996 Miramax se lanzó a producir una nueva secuela aprovechando el veinte aniversario de la saga. *Halloween H20: 20 Years Later* (Halloween H20: Veinte años después, Steve Miner, 1998) ignora todas las secuelas anteriores a partir de la segunda y retoma el personaje de Laurie, que volvió a ser interpretado por Jamie Lee Curtis. Laurie, quien ahora trabaja para un instituto privado al que acude su hijo adolescente (un jovencísimo Josh Harnett) y en el que también trabaja su marido, ha cambiado de nombre pues teme volver a ser encontrada por su hermano, de quien nunca hallaron el cuerpo en los restos del incendio con el que acababa *Halloween II*. La cinta trataba de asemejarse más a la primera. Con un ritmo lento y una atmósfera sobrecogedora fue una de las mejores secuelas de la saga, volviendo a obtener elevadas recaudaciones de taquilla.

Con los buenos resultados obtenidos por *Halloween H20* y el resurgimiento del cine *slasher*, Rick Rosenthal volvió a ponerse el sombrero de director con la nueva secuela *Halloween Resurrection* (2002). Al comienzo de la película Laurie vuelve a encontrarse interna en un hospital psiquiátrico esperando el regreso de su hermano, quien al encontrarla consigue por fin acabar con su vida, confirmando el irrevocable destino de todo familiar de Myers. La trama tiene lugar en la casa de Michael Myers, donde se celebrará un *reality show* que se transmitirá por internet. Lógicamente Myers comienza a asesinar a los que se encuentran en la casa y sólo sobrevivirá la *final girl* gracias a la ayuda de un amigo que se encuentra viendo la retransmisión del *reality* que irá avisándole por mensaje de la posición de Myers. La película no recibió muy buenas críticas y se convirtió en la última secuela.

Cinco años más tarde Rob Zombie, gran aficionado del cine de serie B y fan de la saga, decidió realizar un remake de la primera película y en 2007 nos presentó *Halloween* (Halloween : El origen). Nos acercaremos a la película con cierta cautela, pues a la hora de realizar una valoración las opiniones pueden diferir mucho ya que se trata de una buena película, pero que traiciona gran cantidad de elementos de la saga original. Sin ir más allá, Zombie justifica la maldad de Myers, atribuyéndola a una infancia dura en un núcleo familiar problemático y a un niño víctima de abusos en el colegio. Así pues, la maldad injustificada que Myers había mantenido durante casi treinta años desaparece y su figura queda humanizada. También razona el uso de la máscara cuando el todavía niño responde a su madre que la lleva para ocultar su fealdad. Finalmente otro de los grandes puntos traicionados respecto a la película original es la muestra de sentimientos por parte de Michael, pues en un momento del metraje, cuando tiene capturada a su hermana Laurie, se arrodilla ante ella con actitud abatida, se quita la máscara tratando de que ésta le reconozca, le enseña una foto de ambos de niños y llega casi a permitir recibir un abrazo de su hermana que no llega a darse por el ataque repentino de ella en su intento de huida. Estos elementos tan importantes en la primera película y a los que Zombie es infiel resultan terriblemente decepcionantes para los verdaderos fans de la película original.

Durante la segunda mitad de la película, el director se limitó a recrear casi al pie de la letra las secuencias más importantes del filme original, variando solamente las técnicas de grabación, como por ejemplo el empleo de la cámara en mano en lugar de la cámara fija. Eso sí, Zombie añade su toque personal mostrando elevadas cantidades de sangre y un alto *bodycount* en pantalla. Como curiosidad, añadiremos que en éste remake y su secuela, el personaje de Annie, la amiga de Laurie, es interpretado por Debra Hill, la misma actriz que años antes había encarnado a Jamie en *Halloween 4* y *Halloween 5*.

En su secuela, *Halloween II* (2009) presenta nuevamente un film con altas dosis de violencia en el que cierra los conflictos abiertos en la primera película. Sin embargo, se produce un desenlace que resulta casi insultante, pues Myers es abatido a tiros por la policía y seguidamente lo mismo le sucede a su hermana Laurie por error. Dos elementos destacables más de esta secuela y que llaman la atención son la variación del personaje del Dr. Loomis, convertido en una celebridad ansiosa de dinero que ha llegado a la fama a través de la explotación de la historia de su antiguo paciente Michael Myers. El otro elemento a destacar es cómo Michael Myers aparece sin máscara y mostrando perfectamente su rostro durante gran parte del metraje, cosa que nunca antes había sucedido en la saga y que casi rompe con uno de los elementos más característicos del *boogeyman*.

Mientras se escribe este documento, se encuentra en fase de producción *Halloween: The Next Chapter*, que llegará a nuestras pantallas en 3D en 2016. Si algo podemos sacar en claro treinta y siete años después del estreno de la primera película es que Michael Myers y su legado son claramente inmortales y uno de los grandes clásicos y referentes del cine *slasher*.

### 4.2 Viernes 13

En 1979, al cineasta estadounidense Sean S. Cunningham se le ocurrió la idea de crear un filme que tuviese lugar en la temida fecha, símbolo de mala suerte para los americanos, viernes 13. Acuciado por las dudas sobre si la fecha tenía algún tipo de derecho de autor, decidió hacer un experimento. En julio de ese mismo año se publicaría en la prensa un anuncio de grandes dimensiones en el que se podía leer *Friday the 13th* con un efecto tridimensional que parecía haber atravesado un cristal, y con una frase que rezaba “The most terrifying film ever made” (“La película más terrorífica jamás hecha”). No sólo nadie le llamo la atención por el uso del título sino que recibió numerosas llamadas de productoras interesadas en el filme. En aquel momento no existía tal película, ni siquiera se había redactado un guión, pero el interés que el anuncio despertó, empujó a Cunningham a iniciar su realización de inmediato. Pocos meses después comenzó el rodaje en un campamento de *boy scouts* abandonado de New Jersey.

Una vez terminado el montaje se organizaron pases privados para que los estudios hollywoodienses pudiesen ver el producto que tanto interés había despertado. Tras el visionado, fueron Paramount y Warner Brothers quienes se hicieron con los derechos, la primera para la distribución en territorio americano y los segundos en territorio internacional. Así como *Halloween* fue estrenada progresivamente en diferentes ciudades, *Friday the 13th* fue estrenada a escala nacional, pues la Paramount invirtió tres millones de dólares en promocionarla, apuesta considerablemente arriesgada para una película sin estrellas conocidas, pero el éxito que cosechó *Halloween* les animó a arriesgarse. Era de hecho su intención repetir el éxito de la película de Carpenter, cosa que no resultaría complicada pues el filme repetía gran cantidad de los elementos ya vistos en *Halloween* pero con un *bodycount* más elevado y mayores cantidades de sangre en pantalla. Esta fórmula, anunciada ya desde el propio tráiler, donde se hace un recuento de los asesinatos que tendrán lugar en el filme, surtió gran efecto y controversia por el por entonces elevado grado de violencia y muertes en pantalla (de los cuatro asesinatos de *Halloween* pasamos a contar diez en *Friday the 13th*). Sin embargo, ésta polémica no hizo sino suscitar un mayor interés en el público, curioso por ver un filme calificado de tan violento.

## El cine de terror: las sagas *slasher*

Saioa Eslava Garrués

Al igual que en *Halloween* el pre genérico nos sitúa años antes que la acción del resto de la película y también se emplea el punto de vista objetivo, con la única diferencia que no veremos ninguna parte de la anatomía del asesino en pantalla ni el arma con la que cometerá los asesinatos. Los homicidios de los que seremos testigos en esa primera secuencia serán los de dos jóvenes monitores del campamento que se disponían a mantener relaciones sexuales, hasta que estas intenciones son frustradas por la aparición del asesino. Nuevamente sexo y muerte irrevocablemente ligados, esta vez castigándolo incluso antes de que llegue a suceder. También será la chica responsable y virginal la única que sobrevivirá a la matanza. Vemos por tanto una repetición del discurso que Carpenter había establecido, quedando constituido como característica del subgénero.

A pesar de las numerosas similitudes con *Halloween*, bien es cierto que *Friday the 13th* aportó elementos novedosos que el filme de Carpenter no presentaba como es el aumento de violencia gráfica en pantalla. Así como Carpenter no mostraba mucha sangre ni los asesinatos eran muy gráficos, Cunningham nos deleita con imágenes de los asesinatos rebosantes de detalles y hemoglobina. Los homicidios de los que seremos testigos no serán tan rápidos como los que habíamos visto en *Halloween* y llegaremos a ver primeros planos de degollaciones o por ejemplo a un jovencísimo Kevin Bacon cuyo cuello será lentamente atravesado por una lanza mientras la sangre brota a borbotones. Con impresionantes efectos especiales para la época nos llega a ofrecer incluso un plano a cámara lenta en el que observamos la detallada decapitación de la señora Voorhees.

*Friday the 13th* colocaba a los personajes en un campamento urbano, alejados de todo adulto y en un entorno desconocido. Si bien es cierto que los adultos que aparecen al comienzo les advierten del peligro, sus palabras serán desoídas por los jóvenes, lo que les llevará a su desdichado final.



Otro elemento a destacar de esta película es la sorpresa que produce la revelación de la identidad del asesino. Tras haber presenciado cómo tantos jóvenes han sido masacrados sin tener la más mínima oportunidad de luchar, el espectador ha atribuido al asesino unas cualidades tales como fuerza sobrenatural. Sin embargo, un fantástico giro del guión sorprende al espectador que ni mucho menos espera que el fatídico e implacable asesino sea una señora de compleción normal, madre del niño que murió ahogado por la negligencia de sus cuidadores. A

pesar de la aparente demencia de la señora Voorhees, el personaje de nuestra asesina encuentra una justificación para todo lo que hace, es la madre perfecta haciendo justicia a su difunto hijo.

No podemos pasar por alto tampoco el fantástico giro que tiene lugar en la última secuencia, que en su día sobresaltó a los espectadores en las salas. Alice, la *final girl*, tras acabar con la señora Voorhees se sube en una canoa y se desplaza hasta la mitad del lago. Siendo de día, con la aparente calma y desaparición de la asesina, una apacible música de fondo y unos planos más sosegados, todo parece indicar que la película va a llegar a su feliz final. Sin embargo, esta tranquilidad se rompe al instante cuando un joven Jason emerge del lago y agarra a Alice, llevándosela consigo a las profundidades.

## El cine de terror: las sagas *slasher*

Saioa Eslava Garrués

Otro de los elementos destacables de la película es sin duda la música, que corrió a cargo de Harry Manfredini. Para el tema principal, Manfredini tomó una de las frases que la señora Voorhees decía escuchar en su cabeza el “kill them mommy” y que la incitaba a cometer los asesinatos. Mediante los efectos de sonido la frase se convierte en una especie de susurro (ki ki ki ma ma ma) que suena cada vez que Cunningham pone al espectador en el punto de vista subjetivo de la asesina.

Tras el éxito de la primera entrega, Paramount no tardó en poner en marcha la secuela, esta vez a manos de Steve Miner con *Friday the 13th Part II* (Viernes 13, 2ª parte, 1981). Tal y como repetirían la mayoría de las secuelas que seguirán a ésta, la película comienza con un prólogo que recuerda cómo acabó la anterior, poniendo al espectador en situación. Sin embargo nos encontramos con una incongruencia, pues Jason, que sale del lago con forma infantil (cosa que ya de por sí es una incongruencia), pocos meses después aparece con forma adulta. Queda patente de esta forma el mayor interés por provocar sobresaltos que por la verosimilitud de lo narrado. Nuevamente las víctimas serán un grupo de jóvenes que se encuentran el campamento Crystal Lake. La secuela sin embargo, redujo las dosis de violencia gráfica respecto a la primera para evitar la censura de la MPAA. Uno de los aspectos a destacar del filme es su pequeño homenaje a *Psycho*, pues Jason conserva un pequeño altar dedicado a su madre, en el que conserva su decrepita cabeza, tal y como hacia Norman Bates. La película recaudó 21 millones de dólares, invitando a la Paramount a continuar con la saga.

Un año más tarde Miner volvió a ponerse al mando con *Friday the 13th Part III* (Viernes 13, 3ª parte), cuyo guión no aportaba ninguna novedad a la saga. Tiene a su favor que fue rodada en 3D, por lo que al menos los espectadores pudieran disfrutar y aterrorizarse como si fuesen parte del filme. Será en esta entrega cuando Jason por fin se ponga la icónica máscara de hockey, que lo caracterizará en las futuras entregas.

Sería Joseph Zito, quien dirigiría la siguiente entrega de la saga, *Friday the 13th: The Final Chapter* (Viernes 13: Último capítulo, 1984). El filme comienza con la narración frente a una hoguera por parte de unos campistas de Crystal Lake, de la historia de Jason, afirmando que se trata únicamente de una leyenda. La secuela, cuenta con secuencias de ataques brutales y sanguinarios por parte de Jason, que resultarán todavía más impactantes gracias a los magníficos efectos fx con los que contaba el filme (claramente visibles por ejemplo en el desfigurado y monstruoso rostro de Jason). Nuevamente el poder del shock y el susto repentino se establecen como la intención primordial del filme. Los personajes de la secuela están bastante bien definidos, con sub tramas que resultan de interés para el espectador. En resumen, se trata de una buena secuela, que respeta las bases de la saga y el cine *slasher* y resulta entretenida. Así pues, a pesar de que la película se planteaba como el capítulo final, la recaudación que obtuvo en taquilla dio pie a que la Paramount se pusiese de nuevo manos a la obra.



En 1985, llegaría a las pantallas *Friday the 13th Part V: A New Beginning* (Viernes 13, parte V: Un nuevo comienzo, Danny Steinmann). De manera muy desacertada decidieron prescindir de Jason, aunque mantienen presente los rasgos representativos del mismo, sin embargo el asesino resultará ser finalmente un paramédico que pierde la cordura por la muerte de su vástago. El haber, en cierto modo, traicionado a los espectadores al ser el *boogeyman*

## El cine de terror: las sagas *slasher*

Saioa Eslava Garrués

encarnado por otro que no fuese Jason, decepcionó a muchos fans, aunque nuevamente, su recaudación siguió dando pie a futuras continuaciones de la saga.

En *Friday the 13th, Part VI: Jason Lives* (Viernes 13, parte VI: Jason vive, Tom McLoughlin, 1986) el director se centra en ofrecer una versión de Jason más violenta, con muertes más sangrientas y sorprendentes, e innovar con su ejecución en lugar de su guión, pues por aquel entonces el público ya estaba demasiado familiarizado con el subgénero como para sorprenderle. A éste conocimiento del subgénero aluden los numerosos guiños de la entrega, como la presencia de una niña llamada Nancy que sufre pesadillas (como la protagonista de *A Nightmare on Elm Street*), un pueblo cercano se llama Carpenter, etc. La entrega recaudó bastante menos que su predecesora, haciendo eco del fatal momento que atravesaba el subgénero.

El fracaso de la sexta entrega se volvió a repetir con *Friday the 13th, Part VII: The New Blood* (Viernes 13, parte VII, John Carl Buechler, 1988). Para esta secuela tuvieron la no muy brillante idea de dotar a la *final girl* de poderes sobrenaturales, como la telekinesis, de la que se sirve para luchar contra Jason, convirtiéndolo en un pastiche sin sentido. Un merecido fracaso en taquilla. Tampoco la siguiente entrega, *Friday the 13th, Part VIII: Jason Takes Manhattan* logró sacar a la saga del atolladero en el que se encontraba. La película comienza con una pareja manteniendo relaciones sexuales a la orilla del lago que revive sin querer a Jason con electricidad, quien los aniquilará. Será por tanto, como es habitual, el sexo causa directa de muerte. El filme, con escasísima violencia gráfica para su desgracia, sitúa a Jason fuera de Crystal Lake y lo coloca en Manhattan, donde se desenvolverá como en casa.

La novena entrega, *Jason Goes To Hell :The Final Friday* (Viernes 13, el final, Jason se va al infierno, Adam Marcus, 1993) contó con la colaboración de S. Cunningham, cosa que erróneamente despertó las esperanzas de los fans de un regreso al espíritu del filme original. Sin embargo, la figura de Jason no aparecerá hasta el final, siendo su espíritu el que va poseyendo diferentes cuerpos para acabar siendo una especie de demonio. Delirante presentación de un *boogeyman* que ya nada tenía que ver con el de anteriores entregas. Aunque no todo es negativo en esta entrega, pues es la que mayor violencia gráfica contiene, mostrando escenas que casi rozan el *gore*. Sin embargo esto no fue suficiente para evitar que se convirtiese en un nuevo desastre.

La cantidad de fracasos previos dieron a entender que la saga necesitaba innovar de alguna forma, dando lugar a la deplorable *Jason X* (James Isaac, 2001) cuya trama tiene lugar en un futuro donde los humanos no viven en la tierra y que sitúa a Jason en una nave espacial en la que se encuentran varios estudiantes que han recogido a un criogenizado Jason en su viaje a la tierra, quien sufrirá una transformación y evolución en un ser mucho más letal al meterse en una máquina, que modifica por completo incluso su aspecto físico y su característica máscara de hockey. Como bien se puede intuir simplemente con el contexto, el filme fue un fracaso estridente y además, merecido.

En 2009 Marcus Nispel dirigió el *remake* de *Friday the 13th*, que más que un *remeake* sería una mezcla de diferentes elementos de las secuelas anteriores. No obstante, la película posee abundantes cantidades de violencia y sexo, por no mencionar la mejora en los efectos especiales, lo que permitió que Jason y su saga se recuperasen, obteniendo cerca de 92 millones en taquilla. Para 2016 se espera el estreno de un *reboot* de la saga en 3D a manos de David Bruckner.

### 4.3 Pesadilla en Elm Street

En 1984, el director Wes Craven, conocido ya por su exitosa película *The Last House on the Left* (La última casa a la izquierda, 1972) se encontraba hojeando el *Los Angeles Times*, cuando una serie de noticias que leyó en el periódico le brindaron la idea de la que sería su próxima película. La noticia relataba el caso de varias personas que habían muerto mientras dormían y poco antes habían dicho sufrir las más terribles pesadillas. Craven, quien siempre había estado interesado en el mundo onírico, vio clara la posibilidad de crear un guión en el que los sueños fuesen el escenario principal. Sin renunciar al género que tan buenos resultados le había dado, Craven decidió crear un villano que diese verdadero miedo. Para su concepción se basó en una experiencia que el propio Craven tuvo de niño al ver frente a su casa a un hombre de aspecto siniestro que asustó profundamente al joven. Decidió llamar al personaje Freddy Krueger, nombre que hacía referencia a un niño que acosaba al joven Wes en la escuela y apellido tomado del antagonista de “La última casa a la izquierda”, dando a luz sin saberlo a uno de los grandes iconos del cine de terror de las próximas décadas.

Con el guión de *A Nightmare on Elm Street* en mano, Craven buscó incansablemente una productora que diese vida a su historia, sin embargo la mayoría de los estudios rechazaron su guión pues decían que no daba miedo. Poco después Craven conoció a Shayne, productor y fundador de New Line Cinema, que sabedor del éxito anterior del director y encantado con el guión, apostó fuerte por la historia e invirtió todos sus ahorros, que no eran demasiados, para la realización de la película, pero Shayne logró encontrar financiación suficiente, no sin dificultad, para abarcar la producción. Con un presupuesto de dos millones de dólares, la película se rodó en 32 días, afrontando un apretado plan de rodaje, para el que Craven pidió ayuda a su amigo S. Cunningham para el rodaje de alguna escena y llegó a tener cinco unidades de rodaje funcionando simultáneamente. Con la película terminada, New Line Cinema trató de vender el metraje a la Paramount, pero no les gustó. Sin embargo, probaron a hacer un pase con público en Baltimore y el éxito fue arrollador, lo que animó a hacer un estreno a gran escala nacional. La película recaudó cerca de 26 millones de dólares, convirtiendo a New Line Cinema en uno de los estudios independientes más importantes y a Freddy Krueger en todo un icono.



La película, cuenta con numerosos elementos ya clásicos del cine *slasher* y los protagonistas son un grupo de adolescentes de una pequeña localidad estadounidense. Nuevamente, frente al peligro, las figuras adultas, resultaran inútiles a la hora de socorrer a los jóvenes, que irán siendo masacrados incluso bajo el mismo techo en el que se encuentran sus padres. Pese a su ineficacia, las figuras paternas tienen un papel dramático en la película, tanto en el filme original como en sus futuras secuelas, los protagonistas

tienen relaciones complicadas con sus progenitores, quienes en ningún caso crearán a sus vástagos respecto al peligro que les acecha. No sólo resultan ineficaces sino que además en ocasiones presentan problemas o dramas familiares. La madre de Nancy, la *final girl*, es alcohólica y su padre, policía, siempre está ausente. La importancia de las figuras paternas no se queda ahí, pues la sangrienta pesadilla de la que los jóvenes están siendo víctimas es consecuencia de las acciones del pasado de sus padres. Así pues, Freddy busca venganza asesinando a los hijos de quien en su día le lincharon y quemaron vivo. Centrándonos en nuestro *boogeyman*, también él se encuentra claramente marcado por las relaciones

paternofiliales. Freddy Krueger, fue el fruto de una violación llevada a cabo por cientos de maníacos al quedar encerrada su madre, una monja, de forma accidental en un psiquiátrico. Nada más nacer, fue dado en adopción, cayendo en manos de un violento alcohólico que maltrató a Freddy durante su niñez, traumatizándolo. Krueger creció hasta convertirse en un peligroso joven que terminó por asesinar a su padre adoptivo. Como veremos en la sexta secuela, Freddy llegó a formar una familia, pero asesinó a su esposa delante de su propia hija (dando continuación a la turbulenta relación padres-hijos) cuando ésta descubre que había abusado de varios niños de la localidad. Será entonces cuando los padres de los niños persigan y queman vivo a Krueger, quien regresará a la vida como un malvado ser inmortal en busca de venganza.

El *boogeyman* en este caso se encuentra dotado más que nunca de cualidades sobrenaturales. No sólo es inmortal sino que posee poderes mágicos y efectúa sus crímenes en el mundo onírico, su mundo, donde goza de poder absoluto. Esto último aumenta considerablemente su peligrosidad, pues inevitablemente todos los personajes caerán en sus garras, pues tarde o temprano caerán dormidos. El mundo pesadillesco en el que vive Freddy es constante y característico a lo largo de toda la saga, presentando espacios oscuros, húmedos (casi siempre acompañados de un incesante goteo) y en ocasiones rodeados de llamas (representativas de un mundo infernal del que proviene). Gracias al poder que su mundo le concede se jacta de su inmortalidad, llegando en muchas ocasiones a auto infringirse daños, mutilando sus dedos, o rajando su torso. Tiene también puntos de violencia obscena, llegando a lamer la vara metálica con la que le han atravesado el cuerpo, besando a varias de sus víctimas para quitarles la vida, o llegando incluso a tomar la forma de otra persona, como en el caso de la enfermera de la tercera secuela y haciéndoles creer que van a mantener una relación sexual, revelando su identidad al besar o lamer el cuerpo de su víctima.

A diferencia de lo que nos tenían acostumbrados otros filmes del subgénero, la personalidad de Krueger rebosa descaro y humor sádico, riéndose y jugando con sus víctimas, disfrutando (a diferencia de las sagas anteriormente mencionadas) y regodeándose en el sufrimiento de sus víctimas, torturándolas mentalmente y empleando sus propios miedos y obsesiones para acabar con ellos. Es de hecho el miedo, el que alimenta su existencia, desapareciendo (temporalmente) únicamente cuando la *final girl* afirma no temerle y le da la espalda. Sus asesinatos no se limitan a su arma blanca (el guante de cuatro cuchillas) sino que disfruta también de innovar con cada asesinato, estableciendo siempre un juego con su víctima y disfrutando del pánico de la misma, que presiente lo que se avecina. Éste carácter y personalidad tan características de Freddy, le convirtieron en uno de los grandes iconos del subgénero, dando lugar a infinidad de objetos de *merchandising*, a usar el personaje como presentador de la serie a la que dio nombre *Freddy's Nightmares* (Las pesadillas de Freddy, 1988-1990) y a canciones como *Nightmare on my Street* de Will Smith o *Are you ready for Freddy* de The Fat Boys.

Nancy Thompson, la protagonista, es sin duda un modelo clásico de *final girl*, una joven inteligente y sensata que no comete excesos. Es también, como no podía ser de otra manera, una figura virginal, que en varias ocasiones se niega a mantener relaciones sexuales con su novio. A diferencia de su amiga Tina, quien tras mantener relaciones con su novio será asesinada, confirmando una vez más la indisoluble relación entre sexo y muerte que vemos de forma constante en el subgénero. Nancy también se enfrentará valientemente al *boogeyman* ella sola, llegando incluso a trazar un plan para acabar con él.

## El cine de terror: las sagas *slasher*

Saioa Eslava Garrués

El éxito de la primera película, hizo que New Line Cinema se precipitase en dar a luz una secuela, *A Nightmare on Elm Street Part 2: Freddy's Revenge* (Pesadilla en Elm Street 2: La venganza de Freddy, Jack Sholder, 1985), la que posiblemente es una de las peores secuelas de la saga. Esto se debe entre otras cosas (como el flojísimo guión) a la pérdida de características esenciales de Freddy como es su aparición restringida al mundo onírico, pues aquí pasa a poseer al joven protagonista, Jesse, para que mate por él. Por otro lado, nos topamos en esta secuela con una evidente tensión homosexual. El protagonista visita un local de ambiente, donde se encuentra a su entrenador de gimnasia (de quien se rumorea siente atracción por los muchachos jóvenes) y ambos acaban en el gimnasio de la escuela cuando está cerrada. Será el entrenador la primera de las víctimas, quien será asesinado desnudo en las duchas, no sin antes recibir unos azotes en el trasero. También queda clara la atracción sexual que siente hacia su amigo, a quien acude para estar a salvo y con quien quiere dormir en lugar de acudir a su novia. La cinta, duramente criticada, pasaría pronto al olvido.

La tercera entrega, *A Nightmare on Elm Street 3: Dream Warriors* (Pesadilla en Elm Street 3, Chuck Rusell, 1987) ignorando la existencia de la segunda, retoma los elementos establecidos por la primera película, e incluso el personaje de Nancy aparece de nuevo, esta vez como doctora especialista en sueños que se incorpora a un hospital psiquiátrico. Será nuevamente Nancy quien tenga el poder de detener a Freddy, que atormenta a un grupo de jóvenes internos en el hospital psiquiátrico en el que trabaja. A pesar de presentar un elevado número de personajes secundarios, todos aparecen bastante perfilados, siendo asesinados de forma personificada, usando sus temores para acabar con ellos en los sueños donde aparecen caracterizados a su voluntad (el joven en silla de ruedas camina y es un mago, la muchacha tímida es una luchadora de artes marciales, etc). En esta ocasión sin embargo, Nancy no sobrevivirá a las garras de Freddy, sacrificándose para salvar la vida de los dos jóvenes supervivientes (entre ellos una joven Patricia Arquette) y asegurar la desaparición de Freddy.

El éxito de la brillante tercera secuela dio pie a la cuarta, *A Nightmare on Elm Street 4: The Dream Master* (Pesadilla en Elm Street 4, Renny Harlin, 1988). El director, Harlin, explotaría hasta la saciedad los efectos especiales, creando muertes más impactantes. Será ésta entrega la que acabe por reconocer a Freddy como protagonista absoluto, restando importancia al resto de personajes. El producto, a pesar de no ser aportar ningún elemento nuevo, fue un rotundo éxito de taquilla.

La quinta entrega, *A Nightmare on Elm Street 5: The Dream Child* (Pesadilla en Elm Street 5, Stephen Hopkins, 1989), redundaba en la faceta cómica de Krueger, llegando a presentarlo mucho menos intimidante y aterrador y casi cual bufón. La secuela, que pone en manifiesto el agotamiento de ideas, gira en torno al personaje de Alice, superviviente de la anterior, y el bebé del que está embarazada, alma de la que Freddy quiere apoderarse. Debido al bebé no nacido, Alice se ve inmersa en pesadillas a pesar de estar despierta, pues es su feto el que está dormido. Se nos revela también el origen del nacimiento de Freddy, cuya madre fue violada en un psiquiátrico y cuya figura se presenta varias veces cual aparición divina, rodeada de palomas, y que acabará siendo, como buena monja, quien libre al mundo (o eso cree ella) de la maldad de su hijo. También debemos destacar el uso del *stop motion* en la entrega, presentando en algún momento a los personajes como dibujos de cómic a los que Krueger rompe en pedazos.



## El cine de terror: las sagas *slasher*

Saioa Eslava Garrués

La película no obtuvo los resultados esperados, recaudando cifras mucho menores que sus predecesoras y anunciando ya lo que parecía el fin de una saga agotada.

Los productores de New Line Cinema, decidieron por tanto ponerle un broche final a la saga con *Freddy's Dead: The Final Nightmare* (Pesadilla final: La muerte de Freddy, Rachel Talalay, 1991). En ella, la hija perdida de Krueger será la única que tenga el poder para acabar con su padre. Nuevamente juega con el efecto *cartoon*, e incluso llega a introducir a uno de los personajes en un videojuego. Uno de los puntos fuertes de la entrega es el propio título que anticipa el final del icono. Fue rodada en 3D, condición impuesta por el estudio, con la que la directora no estaba de acuerdo, pues decía que limitaba mucho las posibilidades de un final espectacular para Freddy, y no se equivocaba. El desenlace del filme no estuvo a la altura de ser un digno final para la famosa saga.

Wes Craven no quedó satisfecho con el final de Krueger, por lo que decidió dirigir una última película, que sorprendiera a los espectadores saliéndose del esquema habitual de la saga. La idea que Craven planteaba en *Wes Craven's New Nightmare* (La nueva pesadilla de Wes Craven, 1994) consistía en explorar el impacto social que el personaje que había creado diez años atrás, ha causado en el folklore moderno. El argumento presenta a Wes Craven, interpretándose a sí mismo, que pretende rodar una secuela de *A Nightmare on Elm Street* en la que actuarían Heather Langenkamp y Robert Englund (que también se interpretan a sí mismos) encarnando a los personajes que interpretaron en el filme original. Pero Heather comienza a soñar con Freddy, un ente malvado que a tomado la forma de Krueger (en esta ocasión no interpretado por Englund) y va masacrando a todos los que formaron parte del equipo de la primera entrega de la saga. La película recrea algunos de los momentos cumbre de la primera entrega, como el asesinato de Tina o la lengua de Freddy saliendo del teléfono.

En la película Heather recibe varias llamadas de un acosador que se hace llamar Freddy y la llama Nancy, nombre del personaje que encarnó. Estas llamadas están basadas en la experiencia real de la propia Heather Langenkamp, quien durante un tiempo sufrió el acoso de un fan obsesionado con la cinta. Sorprendentemente el propio Craven modifica las características de su *boogeyman* convirtiendo a Freddy en una encarnación demoníaca que no necesita de sueños para ejecutar a sus víctimas, a ojos de las cuales es invisible estando despiertas (a excepción de para el hijo de Heather). Craven sí consigue perfilar el éxito de la saga en la sociedad, llegando a presentar a Robert Englund, disfrazado de Freddy en un plató televisivo y a Englund junto a Heather en una conferencia, donde veremos como es el intérprete de Freddy el que realmente recibe toda la atención, tal y como ocurriera fuera de cámara. El nivel metafílmico que establece resulta quizá un poco confuso, Heather no sabe si lo que le sucede es real, una pesadilla o el rodaje de la saga, llegando a dudar de lo que es real y fílmico por ejemplo en el momento en el que el actor que había interpretado a su padre en la primera entrega se dirige a ella por el nombre de Nancy y actuando como el personaje que en su día interpretó, por lo que ella acaba por llamarle papá. La entrega sin embargo no cuajó y fue un fracaso de taquilla, poniendo punto final a las secuelas de la saga.

Ya en 1993 corría por la mente de Shaye crear un *crossover* de Freddy y Jason Vohrees, cosa que no fue posible hasta 2010, pues los derechos de *Friday the 13th* pertenecían a la Paramount, quien no estaba dispuesta a ceder al famoso personaje. Con Ronny Yu como director, Robert Englund volvió a enfundarse las garras de Freddy, para encarnar por última vez a un Krueger que ha perdido casi todo su poder, pues nadie lo recuerda y las víctimas potenciales que conocen su existencia toman pastillas para no soñar, por lo que no puede presentarse en sus sueños. *Freddy vs. Jason*, exagera características propias del subgénero, así como la desmesurada fuerza de Jason (superior a la de su propia saga) o el carácter



muerte de la actriz de mayor renombre del filme muriese a los pocos minutos, potenciando el factor sorpresa. Este “engaño” al espectador ya había sido empleado antes en otras películas como *Psycho*, donde quien pensábamos sería la protagonista, muere.

La película fue estrenada en diciembre de 1996, llegando a recaudar más de cien millones de dólares, convirtiéndola hasta la fecha en la cinta *slasher* de mayor recaudación de la historia. El éxito del filme, que se mantuvo en cartel cerca de cuatro meses, se extendió tanto por el boca a boca, que durante más de un año fue la cinta más solicitada en los videoclubs. Con semejantes cifras, que no se habían visto en años en el cine del subgénero, Miramax no dudó en contratar de nuevo a Wes Craven y a Kevin Williamson para asegurar la continuación de *Scream*.

Si nos detenemos a analizar a qué se debió el tremendo éxito de *Scream* podemos observar que se trata de una cinta *slasher* que cuenta con los personajes y situaciones típicas del subgénero pero que sin embargo transgrede barreras y da un giro a muchos de los clichés establecidos. Además juega con este conocimiento del cine *slasher*, ya que tanto los espectadores como los propios personajes de la película están versados en las convenciones propias de éste tipo de cine y hacen diversas referencias a ella, sobre todo el personaje de Randy, quien es un auténtico fanático del cine de terror. Será Randy también quien enumere las reglas principales para sobrevivir a una película de terror: no practicar sexo, no consumir alcohol y no decir bajo ninguna circunstancia “enseguida vuelvo”. Así mismo, al final del metraje, cuando el asesino parece estar muerto Randy también advierte que es ese el momento en el que el asesino vuelve para dar un último susto, como sucede justo a continuación de su advertencia. Es por tanto la autorreferencialidad uno de los elementos claves de *Scream*, con el que juega a lo largo de toda la película y sobre el que se erige el comienzo de la trama, pues la primera víctima y su novio serán asesinados al fallar preguntas sobre el cine *slasher*. Será la frase “What’s your favorite scary movie?” (¿Cuál es tu película de terror favorita?) una de las frases más reconocibles y recordadas del filme de Craven.

Gracias a este conocimiento que el público tenía ya del cine *slasher*, introdujeron numerosos guiños a las viejas glorias del subgénero, con alusiones a *Halloween*, a *Friday the 13th* a *Psycho* (El propio asesino llega a citar: “Todos nos volvemos un poco locos a veces. Anthony Perkins, Psicosis.”) o a *Nightmare on Elm Street*, con el propio Wes Craven haciendo un cameo como bedel del instituto ataviado como el famoso Freddy Krueger.

Por otra parte, encontramos también varios elementos clásicos del *slasher* que *Scream* respeta a rajatabla. Una virginal *final girl*, una historia ambientada en un pequeño pueblo y concretamente en su instituto, víctimas adolescentes alejadas de toda ayuda de un adulto, etc. Sin embargo, no presenta un tipo de *boogeyman* al uso, no sólo no posee ninguna característica sobrenatural, sino que lo humaniza, se mueve de forma humana, corre, se le puede agredir, pelear contra él, etc. Ésta pérdida del carácter sobrenatural se compensa con el temor que produce que el asesino pueda ser cualquiera, ya que a pesar de los numerosos enfrentamientos con él, nadie logra desenmascararlo hasta el final. Presenta también otro giro nada habitual en el subgénero, la encarnación del *boogeyman* por parte de dos asesinos, cosa que se repetirá en dos de sus tres secuelas. Aquí encontramos a dos, un nuevo factor que sorprende al espectador que esperaba sólo uno. Ambos psicópatas presentan sin embargo perfiles muy diferentes, Stu carece de motivo alguno para asesinar (a excepción de la primera víctima, que se trataba de la ex novia que lo había dejado por otro) más allá de la diversión que le produce emular las películas de terror y contentar a su amigo Billy. Una vez desenmascarados ambos le hacen saber a Sidney su carencia de motivaciones llegando a decirle incluso que las cosas asustan más cuando se carece de motivaciones y que se trata de

## El cine de terror: las sagas *slasher*

Saioa Eslava Garrués

un simple juego para ellos para el que se han preparado viendo muchas películas de terror. Sin embargo, Billy Loomis de repente hace una confesión que tanto Sidney como su compañero de matanzas desconocen y es que la madre de Sidney, en uno de sus numerosos idilios extramatrimoniales fue infiel con el padre de Billy, causando la separación de los padres de éste.

Así pues, durante toda la película nos encontramos tanto tópicos que se siguen al pie de la letra como su transgresión. Por primera vez la *final girl* mantiene relaciones sexuales con su novio, nada más y nada menos que uno de los asesinos pero no morirá, aunque Stu le espeta “ya no eres virgen, así que debes morir, esas son las reglas”, nuevamente jugando con las convenciones arquetípicas, sin embargo logra sobrevivir. Podemos apreciar una evolución de la *final girl*, ya que la condición virginal dejará de ser un requisito para su supervivencia.

Será también a partir de *Scream* que el cine *slasher* comenzaría a contar con caras conocidas en sus películas como por ejemplo Jennifer Love Hewitt, Sarah Michelle Gellar, David Boreanaz, Denise Richards o Patrick Dempsey entre otros.

Tras el exitazo de *Scream*, que había logrado desenterrar un subgénero que parecía muerto, su secuela no tardó en llegar y en 1997 comenzaron el rodaje de *Scream 2*. El rodaje se llevó a cabo bajo un absoluto secretismo, a los actores se les hizo firmar una cláusula de confidencialidad y los guiones estaban hechos de un material que no podía ser fotocopiado. Poco después de su estreno, casi un año después del estreno de la original, el filme ya había conseguido superar los cien millones de recaudación en taquilla.

La película volvía a reunir a los supervivientes de la primera película, pero esta vez desarrollaría en mayor profundidad a los personajes secundarios como Dewey y Gale, que establecen su propia sub trama con su historia de amor y nuevamente sobreviven para contarlo. Es en esta saga por tanto donde los personajes secundarios pasan de ser presentados como simple carnaza cuyo propósito es morir a manos del asesino y nos los llegan a presentar como auténticos supervivientes, ya que ambos, en las dos primeras películas parecen haber muerto en un momento pero reaparecen para ayudar a la *final girl*.



Nuevamente encontramos la autorreferencialidad tan característica de *Scream*, pues desde el comienzo conversan a cerca de las secuelas y cómo algunas podían ser incluso mejores que la original, cosa que casualmente sucede con la secuela de *Scream*. Será también Randy quien en esta entrega hable de las reglas que siguen las secuelas (mayor *bodycount*, más sanguinolencia y todo el mundo es sospechoso) como elementos a tener en cuenta respecto a los hechos de los

que ellos están siendo víctimas. Encontramos una correlación obvia entre la ficción y la realidad de los personajes. Esto queda patente todavía más gracias a la secuencia inicial de la película en la que dos personajes acuden a un cine para visionar el estreno de *Stab*, la película ficticia basada en los crímenes de Woodsboro, en la que observamos la reconstrucción de la secuencia inicial del filme original. Además una mujer que había acudido a ver la película será asesinada al mismo tiempo que la protagonista de *Stab* lo es en pantalla. A partir de esta secuela encontraremos esa correlación entre la realidad diegética y la ficción imitándose constantemente.

## El cine de terror: las sagas *slasher*

Saioa Eslava Garrués

En esta secuela volvemos a encontrarnos dos asesinos, la madre de Billy Loomis, movida por el deseo de venganza, y Mickey, amigo de Sidney de la universidad que actúa sin motivo más allá que el deseo de fama y de ser protagonista de una “secuela” que superase la historia original de Sidney.

*Scream 3* fue estrenada en el año 2000 y en esta ocasión Williamson no pudo ocuparse de la escritura del guión. La trama lleva al extremo el juego entre la imitación de la realidad y la ficción. Así pues, las víctimas de *ghostface* (nombre genérico para denominar al asesino, hace referencia a la forma de la máscara que lleva) serán no sólo el trío protagonista de los filmes anteriores sino también los actores que les interpretan en *Stab 3* y que el asesino irá finiquitando en el mismo orden en el que fallecían en el guión de la ficticia película. Esto dará pie a más de una situación cómica entre los protagonistas y sus homólogos de *Stab 3*. Ésta vez el asesino resultará ser el hijo de la madre de Sidney, que fue rechazado por ésta al ser fruto de abusos que había sufrido en su época como actriz (el gran secreto del pasado que es revelado tal y como establecen las reglas de la tercera parte de una saga). Algo destacable de ésta secuela, aunque no de forma positiva, es entre otras cosas el uso de un arma de fuego por parte del asesino para disparar a la *final girl* (quien sobrevive gracias al uso de un chaleco antibalas) o el asesinato de uno de los personajes a través de una explosión de gas, algo que establece una distancia física entre asesino y víctima nada común del subgénero. La película obtuvo nuevamente una excelente acogida y recaudación, por lo que era de esperar que *Scream* regresaría a las pantallas.

En 2011 salió a la luz *Scream 4*, película fomentada por el éxito comercial que a diferencia de las anteriores no había sido contemplada desde el comienzo de la saga. En ésta secuela la *final girl* se enfrenta a un asesino obsesionado con hacer su remake de los hechos que sucedieron en la primera película. En ésta ocasión los asesinos serán la prima de Sidney, obsesionada con alcanzar la fama sin esfuerzo y celosa de la atención que Sidney recibe, y un muchacho fanático del cine de terror y de la película *Stab*. Como era de esperar también hallamos referencias a los clásicos del *slasher*. En una secuencia muy similar a la secuencia que abrió *Scream*, una chica recibe una llamada de teléfono y debe acertar las preguntas sobre cine de terror si quiere salvar la vida del chico que se encuentra atado a una silla junto a la piscina, tal y como sucediera en el filme original. Es en esta conversación telefónica que la muchacha recita el título de numerosos films *slasher* clásicos y el asesino le hace preguntas sobre *Friday the 13 th*, *Halloween*, *Nightmare on Elm Street* o incluso llega a preguntarle qué película comenzó a usar recursos del cine *slasher* (A lo que contesta mal y el asesino le corrige diciéndole que fue *Peeping Tom*, la primera película en poner al espectador en el punto de vista subjetivo del asesino). Finalmente, vuelven a sobrevivir únicamente los tres protagonistas originales y la ayudante de Dewey. A pesar de ser la peor de las secuelas, nuevamente recaudó cien millones de dólares tras su estreno.

Es por tanto *Scream* la película que abrió las puertas a un nuevo tipo de cine *slasher* y lo rescató en su momento más bajo, pasando a ser por ello y por sus magníficos guiones una de las nuevas películas de referencia del subgénero que nos atañe. Este gusto tan patente del público por *Scream* y *ghostface* ha llevado a la realización de una serie televisiva que se estrenará en el verano de 2015 en la MTV, de la que Wes Craven es productor y que promete un lavado de cara, presentando nuevos protagonistas, historias diferentes o incluso una máscara cambiada. Sólo nos queda esperar a ver la acogida que tendrá la serie tratándose de algo tan poco habitual como una serie basada en una cinta *slasher*.

## 5. ÉXITO Y POLÉMICA

Desde su aparición, el cine *slasher* ha estado ligado a la controversia, siendo víctima de innumerables críticas provenientes tanto de instituciones, televisiones, críticos de cine o asociaciones de padres. En 1980, en el programa *Sneak Previews* de la cadena PBS, dos críticos, Robert Ebert y Gene Siskel arremetieron contra el subgénero, tachándolo de misógino y de incitar a la violencia. Ambos críticos afirmaban que la imagen que proyectaban este tipo de cintas era la de mujeres que huyen asustadas, en constante peligro y que son golpeadas y asesinadas. Siskel llegaría incluso a pedir a sus seguidores que boicoteasen las películas de la Paramount por haber estrenado *Friday the 13th*.

Poco después numerosos críticos de cine se unirían a la lucha contra los *slasher films*, a los que llegaron a culpar de incitar al feminicidio. En opinión de Siskel, este tipo de cine ocultaba un mensaje machista cuya moraleja era que la mujer no debía ser sexualmente activa, independiente, ni debía desobedecer o se le castigaría con la muerte. Siskel no se equivocaba en esto último, pero sí en tildar al subgénero de machista, pues los hombres de las películas son castigados, perseguidos y aniquilados de la misma manera y es además en prácticamente todas las cintas, la mujer protagonista la única que se enfrenta al asesino con valentía y sobrevive para contarlo, adoptando el papel de heroína superviviente. Sin embargo, los estudios como la Paramount, temerosos de que se efectuasen esos boicots contra sus películas, comenzaron a efectuar diversos cortes en sus películas, como sucedió con la secuela de *Friday the 13th*.

En 1984, se estrenó la controvertida *Silent Night, Deadly Night* (Noche de paz, noche de muerte, Charles E. Sellier Jr.) que provocó protestas a lo largo de todo Estados Unidos y manifestaciones de padres y madres que exigían su retirada de los cines, tratando incluso de boicotear su exhibición presentándose frente a las salas de cine que la exhibían. El filme, cuyo asesino va disfrazado de Santa Claus, estaba siendo anunciado en la televisión, hecho que muchas asociaciones de padres reprochaban, pues empleaba una de las figuras benévolas del mundo imaginario de los niños, hecho que muchos padres consideraban que podía resultar traumático para sus pequeños. Tras las incontables peticiones y presiones a las que se vio sometida, Tri Star retiró el anuncio de la televisión y poco después también sería retirada la cinta de las salas. Esto llegó a asustar a los ejecutivos de diferentes estudios, que endurecerían la censura en sus cintas.

Sin embargo, gracias a las nuevas tecnologías y a lo sencillo que era conseguir una cámara de video casera, se generaron un gran número de cintas *slasher* de muy bajo presupuesto que estarían destinadas a su comercialización en VHS o Beta. A este tipo de cintas se les denominaría *video nasties*, pero terminarían siendo igualmente perseguidos, sobre todo en países como Gran Bretaña, donde el Department of Public Prosecutions creó una lista de 52 películas prohibidas. Será también en 1984 cuando la Video Recordings Act decida obligar a que todas las películas sean vistas por la British Board of Film Classification antes de su estreno, y que recayese en ellos la decisión sobre los cortes que una película debía efectuar o su clasificación por edades.

Aún así, la polémica que acompañaba al subgénero y a algunos filmes más en particular, no resultó del todo perjudicial, pues mientras mucha gente protestaba por su contenido violento, otros muchos acudían a las salas incitados precisamente por el morbo de esa excesiva violencia que no estaba bien vista. Es innegable el éxito que llegó a cosechar el subgénero, sobre todo en su época dorada, durante la que gozaron de numerosas parodias, llamadas *spoofs*, que se reían de los clichés del subgénero, ya bien conocidos por el público.

Las cifras que muchas cintas *slasher* alcanzaban en taquilla, eran indudables indicadores de lo fructífero que resultaba, pues películas que no contaban con grandes actores famosos y cuyos presupuestos eran más bien reducidos, reunían ganancias no sólo dignas, sino en ocasiones records de taquilla de la época. Sería *Scream*, de Wes Craven, la película del subgénero más taquillera de la historia, recaudando 173 millones de dólares en todo el mundo, aunque *Halloween* de John Carpenter, continuará siendo poéticamente la que ostente el título, pues fue rodada únicamente con 325.000 dólares, un presupuesto extremadamente bajo y llegó a recaudar 70 millones, siendo el primer gran taquillazo en la historia del subgénero.

Serán sobre todo las franquicias de las sagas que hemos mencionado anteriormente en el documento, las que mejores cifras obtengan en taquilla, aunque llegados a este punto no podemos sino preguntarnos si el éxito del que gozaron muchas de las secuelas se debía a la fidelidad a la saga, o más bien a la fórmula explotada. Encontramos en varias ocasiones guiones rematadamente malos, con personajes totalmente prescindibles que carecen de perfilación alguna, pero sin embargo, logran recaudar elevadas cantidades. ¿Qué elemento ofrecen para continuar atrayendo al gran público? Ni más ni menos que la violencia gráfica que se muestra en pantalla y los abundantes desnudos o relaciones sexuales que los personajes mantienen. Si el filme cuenta con la exitosa fórmula de sexo y violencia, no necesita si quiera un guión verosímil, pues lo que en cierto modo contenta a muchos de los espectadores es el visionado de ese tipo de escenas, que responden a instintos primarios de la naturaleza humana.

Ese gusto por lo morboso, así sea de algo violento o sexual, proviene de lo más profundo de la naturaleza humana, en la que radica cierto nivel de *vouyerismo*. Ya en los comienzos de la civilización, el ser humano buscaba deleitarse con escenas violentas en el coliseo, donde acudían sin otro objeto que disfrutar de una carnicería desde la seguridad de sus butacas. Esta curiosidad morbosa unida a la constante búsqueda de emociones fuertes, resultaba, y sigue resultando, satisfecha durante el visionado de las películas *slasher*, que centran su objetivo en contentar dichas necesidades. Fue sobre todo en la época dorada del *slasher* cuando más gente acudió a las salas, tanto por la novedad como por la curiosidad de presenciar algo que hasta entonces había estado prohibido y que sobrepasaba sin tapujos los límites de lo políticamente correcto. Por tanto, ante la pregunta formulada, podemos afirmar que las películas *slasher* deben su éxito a la oferta visual de emociones fuertes y a su transgresión de los límites de lo moralmente correcto, mostrando escenas plagadas de violencia explícita y ofreciendo altos niveles de contenido sexual.

Con el paso del tiempo, la sociedad ha desarrollado cierta inmunidad ante este tipo de muestras, ya muy habituales y explotadas, por lo que para captar la atención del público, ansioso por experimentar nuevas sensaciones, las nuevas películas *slasher* deben sobrepasar las dosis de violencia a las que filmicamente ya estamos habituados a presenciar. Conscientes de ello, las productoras nos presentan nuevas sagas, que rebosan violencia explícita como *Hostel* (Eli Roth, 2005) o *Saw* (James Wan, 2005), que se regodean a través de primeros planos extremadamente gráficos cuyos efectos especiales llegan realmente a incomodar de nuevo al espectador. En esta ocasión la clave de su éxito no se debe únicamente a la desmesurada cantidad de sangre en pantalla, sino al nuevo tipo de *boogeyman*, un ser humano, capaz de realizar actos tan atroces como el más despiadado de los monstruos. Será éste realismo, el que vuelva a hacer sentir miedo al espectador, sabedor de que a pesar de ser ficción, podría ser perfectamente real, pues no presentan ningún elemento sobrenatural.

A día de hoy, abunda la realización de *remakes* en un intento de repetir el éxito de las sagas más famosas de la historia del *slasher* y pronto podremos ver si las nuevas entregas de *Friday the 13th*, *Halloween* o *Child's Play*, cuyos estrenos tendrán lugar este año y el que viene, continuará el éxito de sus predecesoras, aunque con tan famosos iconos como protagonistas, deja poco lugar a dudas. Por otro lado disfrutando de la casi nula censura que sufren hoy estas cintas, los cineastas siguen buscando nuevas formas de sorprender a los fans y de innovar en un subgénero, que para bien o para mal, seguirá dando mucho de que hablar.

## 6. PSICOLOGÍA DEL TERROR

Una vez comentada nuestra teoría sobre su éxito, no podemos sino preguntarnos por qué el cine de terror, destinado a producir angustia y a asustarnos, nos hace disfrutar de esas sensaciones y continuamos acudiendo al cine a buscarlas. Lógicamente todo depende de los gustos de cada uno, pero más allá de eso podemos encontrar explicaciones orgánicas al gusto por el cine de terror.

Las películas de miedo provocan cambios fisiológicos en el cuerpo humano, que aunque para algunos no resulta agradable, otros buscan de manera continuada la sensación que les produce. Ante una escena violenta o de suspense, la amígdala (zona cerebral relacionada con las emociones), provoca entre otras cosas un aumento de adrenalina con su correspondiente aceleración del ritmo cardíaco y sudoración, dando lugar a una reacción muy intensa a lo presenciado en la película, pues el espectador experimenta sensaciones similares a las que sienten los personajes, lo que satisface, en mayor o menor medida, la necesidad de emociones fuertes.

Sin embargo, nuestro cerebro nos transmite que no se trata de una situación de peligro real, por lo que esa intensa excitación se ve aliviada ante lo ficticio de la amenaza. Este conocimiento de lo falso del peligro permite además disfrutar de forma *voyeurista* de escenas violentas y aterradoras desde la seguridad de la butaca.

Es por tanto esta búsqueda de sensaciones lo que nos lleva a las salas a pasar miedo con las proyecciones y además disfrutar de ello. En ocasiones puede resultar incluso una experiencia relajante y desestresante, pues tras la fuerte emoción experimentada mental y físicamente, el cuerpo y la mente comienzan un periodo de relajación.

Independientemente de las reacciones fisiológicas comunes a todo espectador, cada uno puede encontrar diferentes estímulos en una misma cinta de terror, así pues, mientras para uno el villano del filme le puede llevar a enfrentarse a sus miedos desde la seguridad de una butaca (alguien que teme a los payasos ve una película cuyo *boogeyman* es un payaso y se siente bien al ser capaz de afrontar ese miedo y ver la película, por ejemplo), otra persona puede disfrutar de su posición privilegiada como espectador para identificarse con los personajes y fantasear con cómo enfrentaría los peligros que acontecen en el filme. En algún que otro caso, el cine de terror puede llegar a funcionar como catalizador de los más oscuros y sórdidos deseos del ser humano, satisfaciendo la curiosidad voyeur de manera controlada. Es la conciencia de la existencia de dichos deseos e instintos violentos uno de los aspectos que más contribuyen a la creación de un ambiente terrorífico en una película, pues sabemos que el ser humano es capaz de cometer tremendas atrocidades. Es también la búsqueda de lo novedoso lo que a muchos puede llevarles a comprar una entrada para un filme *slasher*, pues a diferencia de las situaciones clásicas que presentan las comedias románticas, las

situaciones que presenciaremos en una película *slasher* no son habituales y estamos predispuestos a prestar más atención a lo que nos resulta novedoso.

Sin embargo, como hemos mencionado anteriormente, los motivos y sensaciones que llevan a los espectadores a disfrutar de una cinta de terror son de lo más variado y cambiante, por lo que no podemos establecer una única respuesta a la pregunta.

## **7. CONCLUSIONES**

Una vez llegados al final de nuestro proyecto, podemos estar seguros de que a pesar de las malas críticas o de estrepitosos fracasos, al cine *slasher* le quedan muchos años de vida mientras siga ofreciendo violencia explícita, abundantes desnudos, emociones fuertes o transgrediendo límites, elementos que hemos descubierto que son clave para su éxito. Siempre habrá un público dispuesto a recibirlas. También perdurarán seguro en la memoria colectiva sus personajes icónicos, como Freddy Krueger o Michael Myers, que con nuevas entregas previstas, no sólo son ya conocidos por los adolescentes fanáticos del género, sino que su regreso es sumamente esperado y podríamos apostar a que resultará, una vez más, tremendamente rentable, pues el público, tanto adulto como adolescente, parece no cansarse nunca de las aventuras y maldades de los asesinos más recordados de la historia del cine.

Hemos realizado un viaje por la historia del subgénero, durante el que hemos podido apreciar que desde el *Theatre du Grand Guignol*, la demanda de espectáculos plagados de violencia y sexo ha estado patente y ligada al éxito. Es innegable el gusto humano por la transgresión de los límites, por salirse de lo habitual y por satisfacer la curiosidad respecto a lo “moralmente incorrecto”. A pesar de los numerosos ataques que ha sufrido el cine *slasher* y de sus numerosas caídas, hemos podido comprobar como siempre ha sabido recuperarse y volver a la gran pantalla una y otra vez. Así pues, las cuatro sagas que hemos analizado, Halloween, Pesadilla en Elm Street, *Scream* y Viernes 13, continúan siendo a día de hoy apuestas seguras para un público enamorado de los clásicos y es por ello que treinta y siete años después de su nacimiento, casi todos estos iconos vuelven este año a la gran pantalla para tratar de quitarnos el sueño.

Gracias a éste proyecto, no sólo he podido conocer la historia del cine *slasher*, sino que he podido comprobar que en casi todas ellas encontramos elementos y personajes comunes, como puede ser el protagonismo de los adolescentes, una localización alejada de los adultos, el discurso moral y castigador tras ellas (que a partir de la película *Scream* sufrió un cambio) o cómo es siempre la *final girl* la única que consigue derrotar o huir del *boogeyman*. Una vez familiarizados con éstas particularidades, ha resultado sencillo proceder al análisis de las sagas, pues cada una con sus propias características, comparten gran cantidad de elementos comunes al subgénero.

## El cine de terror: las sagas *slasher*

Saioa Eslava Garrués

Concluiremos remarcando el mérito que a mi parecer tuvieron en su día los que iniciaron el subgénero, John Carpenter, Wes Craven y Sean S. Cunningham, quienes con cantidades irrisorias de presupuesto, lograron crear películas tremendamente exitosas que obtuvieron elevadas recaudaciones en taquilla, y cuyos personajes han pasado a formar parte del imaginario colectivo cinematográfico y una y otra vez vuelven a aparecer en pantalla. Cabe decir que gracias a las cintas *slasher*, dichos directores llegaron a ser mundialmente conocidos, y no podemos afirmar que sus carreras o las de jóvenes actores como Patricia Arquette, Tom Hanks, George Clooney o Jhonny Deep, hubiesen llegado a ser lo que son hoy sin ese primer empujón que les dieron las películas *slasher*.

Un subgénero, que fue, es y continuará siendo el objetivo fácil de los críticos, pero que sin embargo, comprende títulos que a día de hoy son grandes clásicos del cine de terror y sin ellos, el género e incluso el panorama cinematográfico general, no sería hoy lo mismo.

## 8. Bibliografía

- BURQUE, J (2012) “Los beneficios psicológicos del cine de terror” en *Filmoterapia*.  
[HTTP://WWW.JAIMEBURQUE.COM/FILMOTERAPIA/GRITA/INDEX.PHP](http://www.jaimeburque.com/filmoterapia/grita/index.php) [Consulta: 26 de febrero de 2015]
- DIEZ, G. (2014). *Impacto de las películas de terror*  
Disponible en <<http://lamenteesmaravillosa.com/el-impacto-de-las-peliculas-de-terror>>  
[Consulta: 5 de marzo de 2015]
- HIGUERAS FLORES, R. (2011). *Slasher films - violencia carnal*  
Barcelona: Quarentena Ediciones
- KERSWELL, J. A. (2012). *The slasher movie book*  
Chicago:Chicago Review Press
- M, OSCAR (2011) “Scream, la revolución del género de terror” en *No es cine todo lo que reluce*.  
<<http://www.noescinetodoloquere luce.com/2011/04/scream-la-revolucion-del-genero-de.html>>
- NORMANTON, P. (2012). *The Mammoth Book of Slasher Movies*  
Philadelphia: Running Press
- PENNER STEVEN, J Y J. SCHNEIDER (2012). *Cine de terror*  
Colonia: Taschen
- PENIN, C. (2013) “El placer del miedo” en *Domingo de cine*, 23 octubre.  
<<http://www.domingodecine.es/psicologia/el-placer-del-miedo/>>
- WELSH, A. (2009). *Sex and Violence in the Slasher Horror Film: A Content Analysis of Gender Differences in the Depiction of Violence*  
Disponible en < <http://www.albany.edu/scj/jcpc/vol16is1/Welsh.pdf>>  
[Consulta 10 de marzo de 2015]

## 9. Filmografía

- A Nightmare on Elm Street (Pesadilla en Elm Street)* Wes Craven, 1984
- A Nightmare on Elm Street Part 2: Freddy's Revenge (Pesadilla En Elm Street 2: La Venganza De Freddy)* Jack Sholder, 1985.
- A Nightmare on Elm Street 3: Dream Warriors (Pesadilla En Elm Street Parte III: Guerreros de los Sueños)* Chuck Rusell, 1987.
- A Nightmare on Elm Street 4: The Dream Master (Pesadilla en Elm Street 4: El Maestro de los Sueños)* Renny Harlin, 1988.
- A Nightmare on Elm Street 5: The Dream Child (Pesadilla en Elm Street 5: El Niño de los Sueños )* Stephen Hopkins, 1989.
- A Nightmare on Elm Street 6: Freddy's Dead (Pesadilla Final: La muerte de Freddy)* Rachel Talalay, 1991.
- Wes Craven's New Nightmare (La Nueva Pesadilla De Wes Craven)* Wes Craven, 1994.
- A Nightmare on Elm Street (Pesadilla en Elm Street: El Origen)* Samuel Bayer, 2010.
- Freddy vs. Jason (Freddy contra Jason)* Ronny Yu, 2003.
- Friday the 13th (Viernes 13)* Sean S. Cunningham, 1980.
- Friday the 13th Part 2 (Viernes 13, Parte II)* Steve Miner, 1981.
- Friday the 13th Part III (Viernes 13, Parte III)* Steve Miner, 1982
- Friday the 13th: The Final Chapter (Viernes 13 4ª parte: ultimo capitulo)* Joseph Zito, 1983
- Friday the 13th: A New Beginning (Viernes 13, Un Nuevo Comienzo)* Danny Steinmann, 1985.
- Friday the 13th Part VI: Jason Lives (Viernes 13 Parte 6: Jason Vive)* Tom Mc. Loughlin, 1986.
- Friday the 13th Part VII: The New Blood (Viernes 13 Parte 7: La Nueva Sangre)* John Carl Buecher, 1988.
- Friday the 13th Part VIII: Jason Takes Manhattan (Viernes 13 Parte 8: Jason Toma Manhattan)* Rob Hedden, 1989.
- Friday the 13th Part X: Jason X (Viernes 13 Parte X: Jason X, El Mal Cambia de Rostro)* James Isaac, 2001.
- Friday the 13th (Viernes 13)* Marcus Nispel, 2009.
- Halloween (La noche de Halloween)* John Carpenter, 1978.

El cine de terror: las sagas *slasher*  
Saioa Eslava Garrués

- Halloween II (Halloween 2: Sanguinario)* Rick Rosenthal, 1981.
- Halloween III: Season of the Witch (Halloween III El día de la bruja)* Tommy Lee Wallace, 1982.
- Halloween 4: The Return of Michael Myers (Halloween 4: El retorno de Michael Myers)* Dwight H. Little, 1988.
- Halloween 5: The revenge of Michael Myers (Halloween 5: La venganza de Michael Myers)* Dominique Othenin Girard, 1989.
- Halloween: The curse of Michael Myers (Halloween: la maldición de Michael Myers)* Joe Chappelle, 1989.
- Halloween H20 : Twenty years later (Halloween H20: 20 años después)* Steve Miner, 1998.
- Halloween: Resurrection (Halloween: Resurrección)* Rick Rosenthal, 2002.
- Halloween (Halloween: El origen)* Rob Zombie, 2007.
- Halloween II (Halloween II)* Rob Zombie, 2009.
- Jason Goes To Hell : The Final Friday (Viernes 13 Parte IX: Jason Va Al Infierno, El Viernes Final)* Adam Marcus, 1993.
- Psycho (Psicosis)* Alfred Hitchcock, 1960.
- Psycho II (Psicosis II)* Richard Frankilin, 1983.
- Psycho III (Psicosis III)* Anthony Perkins, 1986.
- Scream.* Wes Craven, 1996.
- Scream II .* Wes Craven, 1998.
- Scream III.* Wes Craven, 2000.
- Scream IV.* Wes Craven, 2011
- When a Stranger Calls. (Cuando llama un extraño)* Simon West, 2006.
- See No Evil (Los ojos del mal)* Gregory Dark, 2006.
- See No Evil 2 (Los ojos del mal 2)* Jen Soska, Sylvia Soska, 2014.
- Wrong Turn (Km 666: Desvío al infierno)* Rob Schmidt, 2003
- I Know What You Did Last Summer (Sé lo que hicisteis el último verano)* Jim Gillespie, 1997
- I Still Know What You Did Last Summer (Aún sé lo que hicisteis el último verano)* Danny Cannon, 1998

## 10. Videografía

- “Elm Street : The Making of a Nightmare “. Youtube  
<[https://www.youtube.com/watch?v=\\_g3FljeCkH4](https://www.youtube.com/watch?v=_g3FljeCkH4)> [Consulta: 22 de mayo de 2015]
- “Going to Pieces: The Rise and Fall of Slasher Film” . Youtube  
<<https://www.youtube.com/watch?v=PsStQ7yKdI4>> [Consulta: 18 de abril de 2015]
- “Halloween: 25 Years of Terror”. Youtube  
<<https://www.youtube.com/watch?v=7CCsCBYs498>> [Consulta: 16 de mayo de 2015]
- “Halloween - A Cut Above the Rest (Documentary) “. Youtube  
<<https://www.youtube.com/watch?v=IXtPgnuL330>> [Consulta: 17 de mayo de 2015]
- “His Name Was Jason 30 Years of Friday the 13th” . Youtube  
<<https://www.youtube.com/watch?v=1CRxqcvgZDQ>> [Consulta: 2 de junio de 2015]
- “Masters Of Horror A Documentary Hosted By Bruce Campbell”. Youtube  
<[https://www.youtube.com/watch?v=\\_tKYnMwyzm4](https://www.youtube.com/watch?v=_tKYnMwyzm4)> [Consulta: 5 de marzo de 2015]
- “Never Sleep Again The Elm Street Legacy Part 2” . Youtube  
<<https://www.youtube.com/watch?v=5ve589uryfl>> [Consulta: 22 de mayo de 2015]
- “Never Sleep Again The Elm Street Legacy Part 3” . Youtube  
<<https://www.youtube.com/watch?v=4eBvZ7KB1Hk>> [Consulta: 23 de mayo de 2015]
- “Scream Still Screaming Documentary full” . Youtube  
<<https://www.youtube.com/watch?v=Jc7npWd3Xpc>> [Consulta: 8 de junio de 2015]
- “The Inside Story: SCREAM! (Complete)” . Youtube  
<<https://www.youtube.com/watch?v=GLn1rNTToAyI>> [Consulta: 9 de junio de 2015]
- “The Psychology of Scary Movies”. Vimeo  
<<https://vimeo.com/77636515>> [Consulta: 22 de junio de 2015]