

“No en mi película”: Sexualización de la violencia en el género *slasher*. El caso de *Scream*

Carolina Ibáñez Biondi

Trabajo de Fin de Máster

Máster Universitario en Estudios de Género y Políticas de Igualdad

Tutor: José Antonio Ramos Arteaga

Curso 2018/19

ÍNDICE

1. Introducción	3
2. Cine <i>slasher</i> como subgénero	6
2.1. Precursores	8
2.2. Desarrollo y cronología	10
2.3. Características	14
3. Mujeres en el <i>slasher</i> , las víctimas sexualizadas. Literatura crítica	21
4. El caso de <i>Scream</i> : análisis de la película	37
4.1. <i>Scream</i>	37
4.2. <i>Scream</i> como obra de terror posmoderno	39
4.3. <i>Scream</i> como una interpretación de la misoginia en el <i>slasher</i>	49
4.4. La continuación de la saga	54
5. Conclusiones	56
6. Glosario	58
7. Bibliografía, webgrafía y videografía	59

1. Introducción: La mirada espectadora de la tortura

¿Por qué las personas se exponen al visionado de escenas de violencia gráfica? Esta pregunta puede ser planteada desde ámbitos psicológicos, fisiológicos, sociales y ético-morales. Cuando nos sentamos a ver películas de miedo podemos exponernos a la sensación de terror sin tener que pasar por esa situación. Visionar escenas terroríficas puede incrementar la frecuencia cardíaca, así como causar un aumento en los niveles de adrenalina y cortisol. El cine nos brinda emociones primarias, y el miedo es una de ellas. Toca las pulsiones más básicas y es la emoción que al espectador/a le cuesta más controlar. El miedo a ser perseguido/a, torturado/a y asesinado/a por un individuo trastornado se recrea en los filmes de terror. En particular, el terror corporal es aquel en el que se produce un miedo a que el cuerpo humano sea alterado, torturado o destrozado.

La tortura corporal ha sido utilizada a lo largo de los siglos con motivaciones judiciales, religiosas o meramente como muestra de control y poder. Desde el siglo XII hasta el XVIII la tortura y ejecución pública se practicaban como parte del procedimiento judicial de criminales, pero también de aquellos que eran acusados de traición, falta ante la autoridad de la monarquía o herejía. Así también podía ser aplicado, según el país y el siglo, a todo tipo de acusaciones realizadas hacia cualquier sujeto. La presencia de público ante estas torturas celebradas en plazas y espacios comunes de los poblados y ciudades, servían para escarmentar a todo aquel que se planteara desviarse de las deíficas y rigurosas normas de la comunidad, la ciudad o el reino. Si bien, las ejecuciones públicas pasaron a conformarse como un espectáculo del que el pueblo era partícipe. La existencia de aparatos de tortura concebidos específicamente para el cuerpo femenino manifiesta la diferencia social a la que han sido sometidas las mujeres a lo largo de los siglos. Los instrumentos conocidos como el desgarrador de senos, dirigido hacia las madres que hubiesen concebido un hijo sin estar casadas o a las esposas que hubiesen cometido adulterio, o la máscara infamante, destinado a las mujeres que se consideraba que hablaban demasiado, son algunos ejemplos.

La conceptualización de las imágenes percibidas del cuerpo humano ha estado sesgada por sexos, no sólo respecto a la apreciación biológica diferencial, sino en la contemplación y la evocación de valores que han sido implantados a través de un modelo de pensamiento, en el que el modelo canónico de cuerpo humano es el del varón. La morbosidad de la disección del cuerpo humano femenino tiene un añadido que es el de su sexualización.

Cuando nos ceñimos a la mirada hacia el cuerpo femenino en la ciencia, esta resulta estar entramada por la visión masculina, que proyectará su visión de apreciación como “lo otro”. El cuerpo femenino resulta ser lo distinto, lo misterioso, y lo sexualizado. La mayor

colección de figuras de cera anatómicas se encuentra en el museo de La Specola en Italia, siendo creadas las primeras de estas figuras en el siglo XVII. El recorrido de las salas está ideado para comenzar con las figuras de manifestaciones más visuales del cuerpo, como huesos y músculos, hasta los aspectos más funcionales, como el sistema circulatorio, el sistema nervioso o los órganos. Tras varias salas de figuras anatómicas masculinas, la sala número 6 contiene tres modelos de cuerpo femeninos con piel y cabello. Una de las figuras de cuerpo completo se sujeta un mechón de pelo trenzado mientras mira a la distancia con labios entreabiertos. La otra figura conocida como “La muñeca” posee una belleza comparable a una estatua de Venus y reposa plácidamente con unos ojos entrecerrados como un hermoso cadáver. Posee siete capas anatómicas que pueden ser desarmadas para indagar su cuerpo, revelando en la capa final un feto en su útero. Es el misterio a desentrañar del cuerpo femenino (Burfoot, pág. 114-118, 2006).

La contemplación diferencial de los cuerpos femeninos se manifiesta también en el medio de comunicación que es el cine, el cual influye en el público y moldea el entendimiento del imaginario colectivo. La teórica de cine Laura Mulvey escribió en 1975 *Placer Visual y Cine Narrativo*, en el que manifiesta la existencia de una mirada masculina patriarcal en los creadores de cine que propagan ciertas ideologías que restringen el comportamiento de las mujeres a estereotipos, los cuales las audiencias internalizan como conductas naturales.

El presente trabajo pretende realizar una valoración de las imágenes y concepciones que realiza el subgénero cinematográfico de asesinatos *slasher* sobre los cuerpos de las mujeres, y cómo estas pueden influir en los juicios sociales y personales del público. Nos centraremos, en concreto, en la figura de la *final girl* propia del tratamiento de la mujer en esta tipología cinematográfica. La metodología seguida para poder conocer el contenido y la percepción pública de este cine pasa en primer lugar una revisión bibliográfica de la literatura crítica de carácter cuantitativo y cualitativo (mayoritariamente en inglés). Es decir, los estudios que no solo valoran los aspectos estéticos y éticos desde un punto de vista conceptual, sino aquellas investigaciones que se basan en el análisis del número de escenas, minutaje, la construcción de la violencia y su sexualización en la pantalla a partir de la combinación de imágenes y la demora temporal en su exposición, etc. Junto a este trabajo de recepción y comentario de la literatura académica, daremos espacio también a las páginas, blogs y rankings de la crítica que nos permite hacernos una idea de cómo es recibido y reseñado este tipo de filmes entre sus seguidores. Finalmente, tras presentar una panorámica básica de la evolución del género y de los principales elementos que lo definen (acompañado de un glosario final aclaratorio), realizamos el análisis de una de las principales películas del *slasher*, la primera película de la saga *Scream* y también una pequeña cala en las tres secuelas de la

misma. Esta creación de Kevin Williamson y Wes Craven, funciona como parodia del propio subgénero (de ahí la calificación de narración posmoderna en la que incluiremos esta saga), pero a la vez es síntoma de la evolución de la representación clásica de los personajes femeninos en el *slasher*.

2. Cine *Slasher* como subgénero

El denominado *slasher* es un subgénero de cine de terror, que se caracteriza por la presencia de un maníaco asesino que acaba con las vidas de un grupo de jóvenes o de adolescentes, a menudo en un sitio lejano del hogar donde es difícil ser oído/a y rescatado/a. (Serrano Cueto, pág. 358, 2007). Aunque no hay referencias respecto a la acuñación del término, el verbo *slash* (/slæʃ/), es traducido como acuchillar, apuñalar o rajar según el diccionario Cambridge, siendo un *slasher* aquel individuo que acuchilla.

La experta en cine Carol Clover, profesora de estudios fílmicos y lenguaje retórico en la Universidad de California, lo define como “*the immensely generative story of a psycho-killer who slashes to death a string of mostly female victims, one by one, until he is himself subdued or killed, usually by the one girl who has survived*” (Clover, pág. 21, 1992). Clover introduce en la fórmula narrativa de los *slasher* un concepto crucial que resulta de especial interés contemplar desde la perspectiva de género: la *final girl*, o como será referenciado a lo largo del trabajo, la chica final.

El suspense es aquel tipo de miedo que produce una sensación de angustia prolongada en el público, y en el que la audiencia sabe que algo malo puede ocurrirles a los personajes con los que empatiza. El suspense de los *slashers* se halla en quién será la próxima víctima y cómo será ejecutada. Las escenas introductorias de los personajes han de ser lo suficientemente largas para que el/la espectador/a pueda desarrollar empatía o antipatía por ellos y que sus muertes causen un impacto. El personaje del asesino, referido también como *psychokiller*, puede ser caracterizado como un ente sobrenatural o un ser humano psicópata. Es fundamental en el género como ejecutor de los asesinatos para poder originar la sensación de angustia o miedo en la audiencia. La identidad del asesino es también un misterio crucial que generará un suspense.

El montaje cinematográfico en el cine de terror recurre a contrastes rítmico para causar la sensación del miedo: crea un ambiente lento de planos largos con música inquietante, que produce unas expectativas de lo que puede suceder, provocando una tensión que va aumento hasta que culmina con la extrema rapidez de un susto, sirviéndose de gritos y sonidos chirriantes como apoyo sonoro (Marimón, pág. 271-278, 2014).

El *slasher* está caracterizado por la frecuente violencia explícita de los asesinatos y torturas. Diversos críticos/as denuncian la existencia de un especial deleite hacia la exposición del miedo o de la tortura de los personajes femeninos en este tipo de cine, lo cual será desarrollado en este trabajo. Además de un terror psicológico que deriva del miedo a ser

perseguido/a y acosado/a por un asesino, existe un terror visual a raíz de las escenas violentas de las ejecuciones que se suceden en los filmes. El subgénero se halla en estrecha relación con otros subgéneros de violencia gráfica conocidos como *splatter*, *gore* o *torture porn*. En estos filmes se genera el conocido como *body horror* o terror corporal, aquel en el que cuerpo humano es torturado, mutilado, deformado o destruido ante la pasiva mirada de la audiencia. El público empatiza con las víctimas a través del dolor corporal durante escenas de tortura que provocan una sensación de angustia prolongada (Marimón, pág. 277).

El término *splatter*, cuya acuñación proviene de las salpicaduras de sangre características tras cada ejecución, define aquel subgénero que contiene escenas sangrientas junto con violencia gráfica. Se utiliza a menudo como sinónimo de *gore*, pero algunos/as expertos/as en la materia, diferencian el *splatter* del *gore* con base en la mayor violencia explícita de terror corporal que contiene el *gore*: escenas más crudas respecto a mutilaciones, transformaciones y torturas (Serrano Cueto, pág. 365). No toda película *splatter* es *slasher*, ya que la premisa para mostrar escenas sangrientas puede ser variada, pero, por definición, las películas *slasher* son *splatter*, debido a que una de las características clave del género la presencia de sangre.

Los guiones, tramas y características de una película de contenido *gore* pueden ser variado: encontramos villanos tanto humanos como monstruosos, y podemos presenciar en el mismo largometraje escenas de terror psicológico mezcladas con secuencias de humor. Las escenas de tortura y violencia sirven como muestra del potencial sádico e imaginativo del ser humano para realizar actos de crueldad. Algunos filmes tienen como propósito plantear la capacidad de superación y venganza a través del ejercicio de la misma violencia en el subgénero conocido como *revenge films*, como por ejemplo *The Last House Of The Left* (1972) o *I Spit On Your Grave* (1978). El popular filme *Saw* (2004) de James Wan también lleva a cabo la representación del *gore* que se lleva a cabo no por sadismo, sino por cuestiones morales como la justicia social. Siguiendo una línea similar a *Scream*, películas como *The Cabin in the Woods* (2011) o *Final Girls* (2015) tratan abiertamente los tropos del terror.

Aunque no se han encontrado estudios relativos al público destinatario y marketing en el subgénero *slasher*, el género de terror está dirigido principalmente hacia audiencias jóvenes masculinas, de entre 16 a 24 años. Se da un porcentaje de 58% de público masculino frente al 42% de público femenino. Según los estudios que se analizarán posteriormente en este trabajo, trabajaremos conjeturalmente sobre el público destinatario.

2. 1. Precursores

Los filmes *slashers* no dejan de ser una herencia cultural de los cuentos clásicos como Caperucita Roja, que advierte de los peligros a los que se expone una mujer joven al adentrarse sola en un bosque y a aventurarse a encuentros con desconocidos en un territorio ajeno en el que será una víctima indefensa. Las retóricas de la violación y los relatos de raptos se remontan a diversas mitologías y culturas, donde sirven de hilo argumental para comunicar un mensaje o una historia en particular. Tal y como Stancil cita a Projansky, la presencia de escenas de violaciones en los medios se basa en una vulnerabilidad inherente al cuerpo femenino, el cual suele estar expuesto y sexualizado (Stancil, pág. 1, 2003)

Pero el precursor más directo del cine *gore*, *splatter*, *slasher*, o de mal gusto, es el conjunto de espectáculos del teatro *Grand Guignol*, inaugurado en 1897 en París por el autor y director de obras Oscar Métenier. Estas obras de teatro naturalistas contaban historias macabras sobre asesinatos, venganzas y turbios desequilibrios mentales. Poseía un alto contenido en amputaciones, violaciones, torturas, operaciones quirúrgicas fatídicas y asesinatos, motivados por un estado de locura o por un deseo de venganza. Se servían de efectos especiales como sangre salpicada hacia el público, ojos arrancados de la cuencas o extremidades del cuerpo cercenadas que provocaban mareos en la audiencia, llegando la dirección del teatro a contratar a personal médico para atender los posibles malestares que experimentaría el público ante tal morboso espectáculo (y así aprovechando también como táctica de marketing el ofrecer una representación tan impactante como para poner a prueba los sentidos) El público acudía con el propósito de horrorizarse ante la alteración y destrucción del cuerpo humano, tal y como sucede con las películas de contenido *gore*. Existía, además, un componente humorístico, lo cual está también presente en un alto porcentaje de la filmografía *splatter*.

El primer filme del que se tiene constancia que haga uso del efecto *stop trick* (el efecto especial cinematográfico en el que un personaje u objeto desaparece) es *The Execution of Mary Stuart*, producido por Thomas Edison en 1895. Con una duración de 18 segundos, presenta la ejecución de María I Estuardo, en la que a través del efecto especial parece que su cabeza es decapitada. Resulta llamativo que el primer filme en mostrar una mutilación sea hacia un personaje femenino.

Durante las primeras décadas del siglo XX se comercializan películas sobre asesinos, como *M* (1931), protagonizada por Peter Lorre y obra del austríaco Fritz Lang, quien se inspiró en diversos homicidios ocurridos en Alemania durante los años 20. El subgénero comienza a cultivarse de manera sólida a lo largo de los años 60 con dos obras que establecen claves

definitorias del género: *Psycho* y *Peeping Tom*, ambas estrenadas en 1960. Estos dos filmes brindan gran importancia a la figura del asesino y a su perspectiva, utilizando incluso planos subjetivos desde sus puntos de vista al cometer los asesinatos.

El director británico Alfred Hitchcock marcó algunas de las bases fundamentales para el cine de suspense y asesinatos, siendo su tercer largometraje, *The Lodger*, (1927), una adaptación de una novela de Marie Adelaide Belloc Lowndes, basada en los crímenes atribuidos a Jack el Destripador. Pero es su obra maestra *Psycho* (1960) la que es citada y homenajeada como pocos largometrajes, una de las referencias por excelencia del séptimo arte. Esta película está considerada como una precursora del género, pues se dan una serie de características que se repetirán en los *slashers*.

En la película la supuesta protagonista es Marion, una joven que rompe con el cliché de dama dócil, pues le pide a su novio casarse con ella y además roba una cuantiosa suma de dinero de su puesto de trabajo. Durante su huida, se hospeda en un motel regentado por Norman, un asesino psicópata con desdoblamiento de personalidad. Cuando aún no ha transcurrido la mitad de la película, Norman asesina a esta joven hermosa y sexualmente activa que creíamos la protagonista en la mítica escena de acuchillamiento en la ducha.

El asesinato de Marion es inesperado, sin embargo, parece que su muerte no sea completamente inmerecida debido a su corrupción moral: si no hubiera robado el dinero de su trabajo no se habría visto a sí misma en un sitio lejos de su hogar con un asesino trastornado. Este cliché conocido como *muerte kármica* es muy popular en el subgénero.

Los componentes que hacen que sea una película directamente relacionada con el *slasher* son la presencia un asesino, una mujer sexualmente activa que es asesinada y otra mujer que sobrevive a la historia. Lila, la hermana de Marion, es una proto *final girl*: ella es la que se huye, se esconde, descubre el horror que ha causado la demencia de Norman Bates y sobrevive a él. Por otra parte, la ejecución de Marion es erotizada: Norman la espía y acecha, y la asesina estando desnuda mientras se está duchando. El voyeurismo también será un elemento común en los *slashers*.

Al final del filme se proporciona una explicación psico-freudiana ante los actos de Norman: padece una enfermedad mental debida a un trauma con una figura maternal posesiva, por la cual cuando no adhiere la personalidad de su madre “no mataría ni a una mosca”, pero cuando su irrefrenable personalidad sale a flote a través del travestismo asesina a sangre fría. Es también una base en el subgénero, pues la justificación ante la ola de asesinatos y agresiones es algún tipo de trauma o vivencia experimentada usualmente

cuando el asesino es aún muy joven. La asimilación de un aspecto o rol típicamente femenino por parte de un hombre a través del travestismo está presente en el cine de asesinos, siendo Bobbi de *Dressed to Kill* (1980) y Buffalo Bill de *Silence of the Lambs* (1991) ejemplos de ello.

Con el largometraje británico *Peeping Tom* de 1960, el director Michael Powell realiza un poderoso ejercicio sobre la teoría psicosexual de la mirada cinematográfica. El filme nos cuenta la historia de Mark, un camarógrafo profesional aspirante a director con tendencia a contemplar y espiar, que además saca un dinero extra realizando fotografías eróticas. Mark tiene un irrefrenable deseo de asesinar a mujeres atractivas, pero más que por una tendencia homicida, su intención es capturar con su cámara el terror de los últimos instantes de vida de esas mujeres. En su casa revisa sus grabaciones y se deleita con los rostros que irradian ese miedo. Mientras lleva su doble (o triple) vida, Mark conoce a Helen, una jovial y amistosa vecina que pretende acercarse a él para descubrir un poco más de lo que ella cree que es un tímido cámara. Al final de la película, Mark le revela a Helen su secreto y la motivación para los asesinatos. Su padre era un experto psicólogo especializado en la sensación de miedo, y el propio Mark fue su experimento: durante toda su infancia lo grabó con la misma cámara que utiliza Mark, mientras jugaba, dormía o incluso espiaba a una pareja besándose en un banco, pero también lo sometía a torturas como introducir animales en su cama mientras dormía o capturaba el momento en el que Mark contemplaba el cadáver de su madre en su funeral. Le cuenta a Helen el modo en que ejecuta a sus víctimas: uno de los soportes de su trípode tiene un afilado pincho que penetra en las gargantas de las mujeres que filma, pero, además, su cámara tiene un espejo acoplado lo que hace que las víctimas puedan contemplar su propio estado de terror y posterior muerte. Helen puede ser otro ejemplo de proto *final girl*. Con su título y a lo largo del filme, se hace referencia directa al voyerismo o escotofilia, la inclinación persistente a la mirada hacia el sexo, lo cual es practicado cuando el público visiona cualquier película donde exista una sexualización.

2.2. Desarrollo y cronología

Tras los estrenos de *Psycho* y *Peeping Tom*, el género comenzó a germinar por cuenta propia. Algunos críticos consideran la película *Blood Feast* estrenada en 1963 como la primera película *gore slasher*. El autor de este filme fue el norteamericano Herschell Gordon Lewis, autor de más de 30 películas de terror. Este director, guionista y productor es a menudo citado como “El padre del *gore*”, debido a su filmografía repleta de ejecuciones, torturas, asesinatos y sangre. Las primeras obras de Gordon Lewis se centraban en el desnudo: eran filmadas en campamentos o playas nudistas con diversidad de guiones y argumentos, un

género que sería conocido como *nudie cutie* y evolucionaría en lo calificado hoy como *sexploitation*. Gordon Lewis quería avanzar en su expresión artística, y creía que la clave para la atracción del público era, además de los desnudos gratuitos, la sangre. Sus filmes se caracterizan por la presencia de jóvenes atractivas y con poca ropa y de chorros imposibles de sangre de color escarlata. Hoy en día, los largometrajes de Gordon Lewis son considerados como obras irrisorias debido a sus guiones poco desarrollados, interpretaciones anodinas y sus efectos especiales de bajo presupuesto, pero resulta innegable la gran influencia que han tenido en el desarrollo del género *gore*.

The Gore Gore Girls (1972), realizada en tonos cómicos, resulta un deleite para la mirada masculina: una serie de asesinatos empiezan a sucederse en un club de striptease y un detective se encarga de resolver este misterio. La película está plagada de chicas dispuestas a tener sexo que se pasean medio desnudas y son ejecutadas de manera grotesca por una identidad desconocida caracterizada con unos guantes negros. La autora de estos asesinatos resulta ser una de las strippers que trabaja en el propio club. El que la autora de los asesinatos sea una mujer no implica que los suplicios de las víctimas estén menos sexualizados.

El cine italiano *giallo*, thrillers que narran misteriosos asesinatos que un detective persigue y trata de desentrañar, contiene algunos elementos que estarán presentes en los *slashers*: asesinos misteriosos, mucha sangre y mujeres jóvenes como objetivo de los asesinatos. El género se desarrolla a raíz de *La Ragazza Che Sapeva Troppo* (1962) de Mario Bava. Las películas *Profondo Rosso* (1975) de Dario Argento, *Reazione a catena* (1971) de Mario Bava o *Lo squartatore di New York* (1982) de Lucio Fulci sirven a menudo como ejemplo de *slashers giallo*.

Durante los 70 continúan las producciones sobre psicópatas con escenas gráficas de violencia, como *Black Christmas* (1974), *The Last House on the Left* (1972), *Alice, Sweet Alice* (1976) o *The Toolbox Murders* (1978). Durante esta década en Estados Unidos, en un ambiente turbio contrastado por el final de la Guerra de Vietnam, el escándalo Watergate y los vestigios del movimiento hippie, se da un auge de criminalidad en el país y desde la psicología criminal se empieza a perfilar el concepto de asesino en serie. Existe en estos años una fascinación hacia los asesinos que saltan a la fama y a las portadas de los periódicos, entre ellos John Wayne Gacy, Ted Bundy, el asesino del Zodiaco o David Berkowitz "Son of Sam". La presencia de asesinos en serie en los medios de comunicación puede servir como inspiración y motivación a los filmes de la época.

La historia de Ed Gein, conocido como “el carnicero de Plainfield”, inspiró diversas obras filmicas y literarias, entre ellas *Psycho*, *The Texas Chainsaw Massacre* o *Silence of the Lambs*. Fue un asesino y ladrón de tumbas norteamericano detenido en 1957, tras ser investigado por la desaparición de una dueña de una ferretería. En su casa se encontró el cadáver decapitado de la desaparecida colgado boca abajo y con el torso abierto en canal, junto con toda clase de hallazgos espeluznantes de restos humanos, utilizados para mobiliario y objetos de uso común: fundas para sillones o pantallas para lámparas realizadas con piel humana, ceniceros y platos hechos de calaveras, hasta pantalones, zapatos, un cinturón o una máscara, siendo este último una inspiración directa para Leatherface de *The Texas Chainsaw Massacre*.

The Texas Chainsaw Massacre de 1974 fue dirigida por Tobe Hooper y es una de las influencias más sólidas del cine de terror, afianzando a Leatherface y su motosierra como uno de los personajes terroríficos más representativos de la cultura popular. Es la octava saga de terror más taquillera de los Estados Unidos, contando con una recaudación total de 304 millones de dólares. En este filme contamos no sólo con un asesino, sino con toda una familia de caníbales. Un grupo de jóvenes de ciudad, bajo el influjo del movimiento hippie, entra en contraste con la familia de Texas rural dedicada a la taxidermia y a canibalismo. En este filme, además del terror corporal, se vierte un miedo a la ruptura de las sociedades civilizadas.

Cuatro años más tarde, en 1978 se estrena el largometraje que sentaría las bases del *slasher*, *Halloween*, de John Carpenter. Como augurio al éxito de este tipo de filmes, *Halloween* contó con un presupuesto de 300.000 dólares y consiguió recaudar 74 millones de dólares, siendo una de las películas independientes más rentable. Michael Myers se nos presenta como un mero psicópata, que comete su primer crimen a la tierna edad de 6 años durante la noche de Halloween, contra su propia hermana tras practicar sexo con su novio. Años después, de nuevo durante la festividad de Halloween, huye del psiquiátrico donde se encontraba y acecha a la joven Laurie y sus amigas. Laurie fue interpretada por Jamie Lee Curtis, hija de Janet Leigh, que habría encarnado a Marion en *Psycho*. Al igual que *Friday the 13th*, la tragedia se genera a partir de una escena de sexo entre jóvenes que se supone que deberían estar vigilando a un niño.

La motivación de Michael para matar queda más difusa, pues hasta la segunda entrega de *Halloween* no se explica la ofuscación de Michael hacia Laurie, no obstante, esta no resulta ser del todo satisfactoria. Según el diagnóstico del doctor Loomis, el psiquiatra que atiende a Michael, lo que le impulsa es la maldad. Si bien esta explicación resulta un poco insustancial, se genera cierta inquietud ante la premisa de que el asesino extermine a jóvenes simplemente por el placer de matar.

La década de los años 80 es catalogada a menudo como “la era dorada del *slasher*” debido a la cantidad de producciones realizadas, pues se convirtió en un género que llenaba cines y recaudaba millones. El cine de terror suele ser objeto del fenómeno *exploitation*, aquel en el que las productoras cinematográficas realizan películas que se sirven de una fórmula prefijada por un éxito comercial previo. Así ocurre con el *slasher*, y en el periodo de seis años, desde 1978 hasta 1984 se produjeron aproximadamente 100 títulos del subgénero. (Serrano Cueto, pág. 144)

Friday the 13th, dirigida por Sean S. Cunningham en 1980, plantea una de esas premisas que se repetirá en otros filmes: un grupo de jóvenes acude a un campamento de verano, donde serán ejecutados uno a uno hasta por un asesino con máscara. Incluye todo buen tropo del cine *slasher*: una venganza, un trauma, personajes que practican sexo y serán asesinados, una chica final, incluyendo persecuciones por el bosque, caídas y oportunidades desperdiciadas para acabar con el asesino. Que no es un asesino en la primera película, sino una asesina, la madre de Jason Voorhes, Pamela. En las siguientes sagas será el propio Jason el ejecutor. El personaje de Jason requirió madurar a lo largo de las sagas, pues no comete sus crímenes hasta la segunda película y no adquiere su característica máscara de hockey hasta tercera entrega de la saga. A lo largo de las entregas, adquirirá un perfil más sobrenatural, adquiriendo fuerza sobrehumana y capacidad de resucitar.

A Nightmare on Elm Street (1984) de Wes Craven concedió a la cultura popular a uno de los personajes más recordados del cine de terror: Freddy Krueger. A diferencia de sus antecesores más silenciosos Michael de *Halloween* y Jason de *Friday the 13th*, Freddy habla, se burla y encara de la manera más tosca a sus víctimas, realizando incluso bromas de carácter sexual. Este ser no se oculta tras una máscara misteriosa, ya que como ser sobrenatural no le preocupa ser capturado. Muestra su cuerpo y se automutila para el horror de aquellos que lo ven en sueños. Juega además con la imaginativa de los sueños, pudiendo torturar a sus víctimas con sus miedos más profundos. Además, este personaje es sobrenatural desde un comienzo, y cuenta con una historia y pasado un poco más desarrollados que sus precursores. Freddy cuenta con una historia de venganza como motivación para sus crímenes.

Algunos títulos realizados a lo largo de la década de los 80 que adquirieron notoriedad son *Prom Night* (1980), *Hell Night* (1981), *The Burning* (1981), *My Bloody Valentine* (1981), *Slumber Party Massacre* (1982), *House on Sorority Row* (1983), *Silent Night, Deadly night* (1984), o *Deliria* (1987). Otras películas de asesinos se producen a principio de los 90, como *Candyman* (1992), pero el género resurge con fuerza a finales de los 90 y principios de los 2000 cuando Wes Craven, cultivado en filmes como a *The Last House On The Left*, *Nightmare*

on *Elm Street* o *The Hills have eyes*, dirige *Scream* en 1996, un filme que autoparodia los, ya en esa época tremendamente manidos, *slashers*. Fue la 15ª película más taquillera de ese año, recolectando un total de 173.046.663 de dólares, y fue exhibida en salas hasta 8 meses después de su estreno. Se realizaron hasta tres películas más y fue la parodia principal del filme de comedia *Scary Movie* (2000). Otras cintas que obtuvieron aceptación por el público fueron *I Know What You Did Last Summer* (1997) y *Urban Legend* (1998) y sus correspondientes secuelas. Las sagas de *Halloween* y *A Nightmare on Elm Street* continuaron produciéndose en esta década.

Durante las últimas décadas el género *slasher* ha continuado siendo objeto de la *exploitation*, y las productoras de cine han generado multitud de películas de bajo presupuesto que repiten fórmulas básicas, recibiendo duras reseñas por parte de la crítica ante la falta de originalidad. La carencia de ideas originales se manifiesta en la cantidad de remakes y precuelas, como las de *Halloween* de 2007, *Friday the 13th* en 2009 o *Toolbox Murders* de 2004, llegando a realizarse *crossovers* (cruce ficcional de personajes de distintas obras) con los personajes Jason y Freddy en la infame *Freddy vs. Jason* de 2003. El género *gore* ha conseguido evolucionar y concebir filmes que han sorprendido a la audiencia, consiguiendo ser han sido receptores de críticas positivas, como *Saw* (2004), *Hostel* (2005), *The House of 1000 Corpses* (2003), *Martyrs* (2008) o *Raw* (2016). Siguiendo la línea del metacine de *Scream*, se han estrenado películas como *The Cabin in the Woods* (2011) o *Final Girls* (2015) que también exploran los tropos del género de terror.

2.3. Características del *slasher*

La característica principal del *slasher* es la presencia de un violento asesino que acecha y ejecuta a un grupo de jóvenes, pero diversos tropos o figuras recurrentes singularizan la narrativa del subgénero. Procederemos a señalar las particularidades más reiteradas.

El asesino o *psychokiller* suele ser un hombre, aunque eventualmente la autora de los asesinatos puede ser una mujer, como sucede en la primera entrega de *Friday 13th* o *Scream* 2. La identidad del asesino se mantiene oculta a través de una máscara o, en otros casos, simplemente la cámara no nos muestra su rostro hasta el final. El tropo característico de obras de misterio, asesinatos y detectives es conocido como *whodunit* y en la mayoría de las películas *slasher* de la identidad del asesino es desconocida hasta el desenlace. En muchas ocasiones, cualquiera de los personajes puede ser sospechoso de ser el/la autor/a de los

crímenes, incluso aquellos personajes que han sido ejecutados pueden fingir su muerte para así crear una mayor confusión, como en *Scream*.

Las máscaras no sólo sirven para mantener la atención sobre misterio, también para causar miedo ante lo oculto y desconocido. El personaje de Michael Myers de *Halloween* porta una máscara de un enigmático e inexpresivo rostro humano, aunque se conozca su identidad. En otras ocasiones, no hay una máscara sino una asimilación de esa otra identidad malvada que ansia por matar, como en el caso de *Psycho*. En estos casos, al asesino se le presenta un estímulo que es “incapaz de controlar” y es poseído por su psique más vil.

La motivación de los asesinatos suele estar precedida por un trauma ocurrido en la infancia o adolescencia, creando una conducta desviada que motiva el impulso de matar. En el caso de *Silent Night, Deadly Night*, el protagonista presencia el asesinato de sus padres cuando aún es un niño a manos de un hombre vestido de Santa Claus, incluso observa contenido sexual en el proceso del asesinato de su madre. Esto provoca en el protagonista un impulso de matar cuando en su empleo le exigen que se disfrace del mismo personaje legendario. En otras ocasiones, existe un deseo de venganza por un hecho también ocurrido en el pasado, como en la saga de *Friday the 13th*. Y en otros casos, parece que no existe motivación alguna excepto la de asesinar por el placer del sadismo y de despedazar cuerpos humanos, como en *The Texas Chainsaw Massacre*.

Los asesinos de *slashers* no suelen portar armas de fuego. Un arma que descuartice, mutilo o raje, con una consecutiva cascada de sangre, resultará más atractiva en la puesta en escena que un simple y rápido disparo. Tienen preferencia las armas que puedan abrir y desmembrar el cuerpo. El clavar un arma blanca supone una ejecución más larga en la que se pueden utilizar más recursos cinematográficos para causar la sensación de miedo o impresión. Clover señala la simbología fálica del arma del asesino, como extensión de su propio cuerpo, que puede ser un cuchillo, un machete o una sierra mecánica, que penetra en el cuerpo de las víctimas. (Clover, pág. 101)

Es común que los lugares donde ocurren las matanzas sean sitios apartados de la seguridad del hogar, donde se dificulta la comunicación con el exterior para ser socorrido o socorrida. En *The Texas Chainsaw Massacre* se dibuja una clara línea que separa los imaginarios de la población urbana y de la rural. Los ideales hippies del grupo de jóvenes de ciudad, que debaten sobre la crueldad del consumo de carne animal, contrastan con las tendencias caníbales y taxidermistas de la campestre familia Sawyer. La civilización se adentra en la barbarie rural y queda espantada por ella.

Los campamentos de verano junto a lagos en medio del bosque son un escenario aislado por el que cualquier asesino de género *slasher* sentiría predilección. Un sitio apartado en el bosque que aún a personas jóvenes durante un periodo de tiempo ideal para practicar sexo o consumir drogas. A raíz de *Friday the 13th*, surgen diversas películas cuyo escenario de matanza es un campamento de verano: *The Burning* (1981), *Madman* (1982), *Sleepaway Camp* (1983), *Twisted Nightmare* (1987) o *Cheerleader Camp* (1988) son algunas de ellas.

Las hermandades o fraternidades de universidades también son foco de la vileza de los asesinos. Se hallan igualmente lejos de la protección hogar y es un sitio donde el asesino tiene a su disposición a un alto número de jóvenes víctimas. Ejemplos de este tipo de filmes son *Black Christmas* (1974), *Hell Night* (1981), *The House on Soririty Row* (1983) *Splatter University* (1984) o *Sorority House Massacre* (1986).

El asesino también puede penetrar la tranquilidad y seguridad del barrio residencial. El subgénero donde los asesinos causan el temor en los hogares es conocido como *home invasion*. *Halloween* tiene lugar en un pintoresco barrio residencial, y en este ejemplo el factor aislante del auxilio es la celebración del conveniente día de Halloween, pues los gritos de Laurie ante la persecución son tomados como una broma propia de la fiesta. Otro filme de subgénero *home invasion* es *Hide and Go Shriek* (1988).

La barrera física del lugar donde el terror es causado es traspasada por *A Nightmare on Elm Street*, donde las víctimas son acechadas en sus sueños, es decir, en cualquier lugar donde se queden dormidas, haciendo imposible ser rescatadas por una figura de poder o de autoridad.

En lo que respecta a las víctimas, usualmente serán adolescentes o jóvenes adultos. Los/as adultos/as no están presente o, si lo están, no sirven como protección ante la amenaza, ya sea porque no la contemplan como tal o porque son incapaces, siguiendo el tropo *Adults are useless*. Según el tropo *Death by sex*, cuando en la película se muestran personajes teniendo relaciones sexuales, lo más probable es que estos sean las próximas víctimas. Los personales sexualmente activos o que consumen drogas serán con mayor probabilidad el blanco del sadismo de los asesinos, mostrando así un castigo ante la desviación del comportamiento considerado como apropiado.

Los crímenes originarios tanto en *Halloween* como en *Friday the 13th* se dan lugar cuando una pareja está manteniendo relaciones sexuales: en el caso de *Halloween*, Michael se encuentra bajo el cuidado de su hermana mientras ella está teniendo relaciones con su novio, y a los cuales espía. Tras haberse marchado el novio, se acerca sigilosamente a su

hermana mientras ella se acicala en el espejo. En *Friday the 13th* la joven pareja que debería haber estado cuidando del pequeño Jason para que no se ahogara, es asesinada cuando se disponían a tener sexo por, quien será descubierto más tarde, la madre de Jason. En ambos casos, estos jóvenes estaban distraídos de sus responsabilidades por sus deseos sexuales, y para la audiencia puede percibirse como una *muerte kármica*, aquel tropo en el que los personajes morirán de manera merecida en consecuencia de una acción o decisión anterior. En las dos películas, se sucederán de nuevo asesinatos que tienen lugar antes, durante o después de escenas de relaciones sexuales.

En cuanto al género, las víctimas masculinas sufrirán una muerte más sorprendente, rápida e inmediata, mientras que las víctimas femeninas serán acechadas y perseguidas durante más tiempo, dando lugar a una mayor exposición como víctimas en pantalla, tal y como se desarrollará más adelante en este trabajo.

A diferencia de la línea general de otros géneros cinematográficos, como la acción o la ciencia ficción, en las que los personajes masculinos encarnan al héroe protagonista y los personajes femeninos adquieren una posición más secundaria y pasiva, el cine *slasher* cuenta con un gran número de mujeres protagonistas. O, al menos, que consiguen mantenerse con vida hasta el final de la película. Las *scream queens*, o reinas del grito, son conocidas como aquellas actrices que consiguieron popularidad a través de películas de terror. La canadiense Fay Wray, protagonista de *King Kong* de 1933, o, Evelyn Ankers, actriz de *The Wolfman* de 1941 son dos rostros reconocibles en cine de terror clásico, a las que el público se acostumbró a contemplar en estado de terror. (Serrano Cueto, pág. 345) La figura de *scream queen* de cine genérico de terror evoluciona en la *final girl* del subgénero *slasher*. De entre el grupo de jóvenes que serán ejecutados, suele haber una chica que sobrevive a sus amigas y amigos, que será perseguida y atemorizada hasta que al final del filme consiga aplacar o aniquilar al asesino, siendo ella la única superviviente en poder contar la historia. Es la figura de la superviviente torturada. Este es el tropo conocido como "*final girl*", o chica final, acuñado y desarrollado por la experta norteamericana en estudios fílmicos Carol Clover. Ella lo define como "*she is the one who encounters the mutilated bodies of her friends and perceives the full extent of the preceding horror of her own peril; who is chased, cornered, wounded; whom we see scream, stagger, fall, rise and scream again*" (Clover, pág. 35). Para la autora, la chica final contiene componentes que hacen que la audiencia masculina pueda identificarse con ella. En principio es una víctima, pero consigue superar el miedo puede adquirir el poder suficiente para acabar con el psicópata asesino.

Tal y como lo define Clover, la chica final es virginal, es decir, no se muestra sexualmente activa. Cumple un rol de buena chica: entre un grupo de jóvenes que practican

sexo y consumen alcohol y drogas; la chica final se abstiene de este comportamiento. La actriz que encarna a la chica final no suele tener escenas de desnudez, a diferencia de la icónica víctima femenina que es asesinada con los pechos descubiertos. Blewett apunta a que si Hollywood representa a una mujer sexualmente agresiva sin ser castigada, esto supondría un peligro. (Blewett, pág. 14)

La chica final suele ser un personaje observador, que repara en aquella presencia perturbadora y es más consciente ante la sospecha de un peligro. Adquiere un comportamiento concienzudo que se debate entre la paranoia y la sensatez. La chica final adquiere protagonismo, pero su heroicidad puede ser más o menos manifiesta según el filme. Esta figura fílmica ha evolucionado y variado a lo largo de los años, adoptando una postura más activa ante la amenaza del asesino.

El personaje de Sally Hardesty, interpretada por Marilyn Burns en *The Texas Chainsaw Massacre* es un ejemplo temprano de la chica final. Su grupo de amigos es aniquilado por la perturbada familia Sawyer, hasta que sólo queda ella, y es perseguida, golpeada, acuchillada, atada, torturada y aterrorizada durante la última media hora del filme, tras descubrir horrorizada las atrocidades cometidas por la familia de psicópatas caníbales. Durante estos 30 minutos, el personaje de Sally se limita a huir y a gritar de pavor, llegando a saltar hasta en dos ocasiones por las ventanas de la casa de la familia Sawyer para escapar de sus captores. La tortura continúa hasta que, durante una de sus huidas, un camionero atropella por casualidad a uno de los hermanos Sawyer y otro conductor rescata a una Sally ensangrentada y atemorizada. Sally no combate contra sus verdugos, tan sólo escapa y se limita a sufrir, encarnando una figura de víctima sumisa.

El personaje de Sally dista de otra chica final de una película estrenada en el mismo año, Jess de *Black Christmas*, interpretada por Olivia Hussey. En este *slasher* navideño, la protagonista contrasta con la definición clásica de chica final. Jess es sexualmente activa, de hecho, está embarazada y le manifiesta a su novio Peter su intención de abortar. Es una figura manifiesta de la libertad de los derechos sexuales y reproductivos reclamada durante la segunda ola del feminismo. Ella sola consigue reducir y matar a quien ella cree que es el asesino, su novio Peter, quien lamentablemente no era el autor de los crímenes.

Se considera que la protagonista femenina de *Halloween*, Laurie, encarnada por Jamie Lee Curtis, establece las bases de la chica final. Laurie es inteligente, cauta, responsable y maternal, una buena estudiante ejemplar que trabaja como canguro. Mientras sus amigas hablan sobre chicos, sexo y fiestas, ella tiene su mente puesta en sus responsabilidades. En contraste con sus amigas Linda y Annie, Laurie no se manifiesta como

un personaje sexualmente activo. El terror de Laurie ante el descubrimiento de los cadáveres de sus amigas y el novio de una de ellas, con la correspondiente huida del asesino dura los últimos 15 minutos del filme. Laurie resulta ser un poco menos pasiva que Sally, pues intenta defenderse de los ataques de Michael con los objetos que encuentra: clavándole una aguja de ganchillo, una percha, e incluso el cuchillo del propio asesino. Sin embargo, al final de la película ha de ser salvada por el Dr. Loomis, el psiquiatra de Michael, que irrumpe en medio del estrangulamiento de Laurie y dispara contra él. Para Connelly, tal y como expone en su ensayo *Defeating the Male Monster in Halloween and Halloween H2O* en esos momentos el personaje de Laurie aún no ha sido capaz de asumir un papel activo de la violencia masculina, y no será hasta la entrega *Halloween: H2O* en 1998, donde ha adoptado incluso un peinado de corte varonil, cuando logra abatir a Michael con su propia arma. (Connelly, pág. 16)

Otra icónica chica final, Alice de *Friday the 13th*, interpretada por Adrienne King, resulta ser un poco más eficaz que sus predecesoras. Al igual que Laurie, es inteligente, modesta y, sobre todo, no aparece desnuda en el filme. Sin embargo, Alice puede reducir a la asesina por su cuenta, no sin antes protagonizar una persecución de 15 minutos en la que descubre horrorizada los cadáveres de sus amigas y amigos, grita, corre, se cae, se levanta, vuelve a gritar y se esconde. Reduce a la asesina dos veces hasta que a la tercera consigue decapitarla con su propio machete.

Nancy, la protagonista de *A Nightmare in Elm Street* tiene una personalidad más activa y agresiva ante el enemigo durante la película, adoptando una postura resolutiva e intentando averiguar cómo puede acabar con Freddy Krueger. Aunque al comienzo siente terror por Freddy y huye de él, progresivamente es consciente de la situación de peligro y se da cuenta que ha de ser ella misma la que acabe con el asesino. Sabiendo que el villano volverá a atacar, prepara un plan para abatirlo y, durante el sueño final, lo busca e incluso lo provoca para atraerlo. Al final de la película, Nancy se muestra como un personaje femenino valiente y decidido que quiere alcanzar al psicópata para enfrentarse a él prendiéndole fuego o golpeando una silla contra él, llegando para además espetarle: “no eres nada, eres basura””. Esto es lo que debería haber provocado que el villano desapareciese y dejase tranquila a Nancy, su familia y amigos, pero al final del filme descubrimos que Nancy aún permanece en la pesadilla, con lo que no ha conseguido abatir a Freddy.

La próxima *final girl* icónica será Sidney de *Scream*, de la cual se realizará un estudio con mayor detalle de la evolución del personaje en este mismo trabajo. Aunque no se trata del género *slasher*, la película *Alien* de 1979 brinda a un poderoso personaje femenino, la teniente Ellen Ripley que tiene que enfrentarse al monstruoso villano.

Siguiendo una línea similar a *Scream*, en la película *The Cabin the Woods* estrenada en 2012 realiza una contemplación del género de terror y sus tópicos. Dana es la *final girl* en este filme, la cual es apodada como “*la virgen*” en alusión a la relación entre la superviviente y su castidad. En el filme *Final Girls* de 2015 se parodia esta figura femenina realizando constantes alusiones a su sexualidad.

El *slasher* ha invertido de alguna manera las nociones tradicionales de género, al representar a mujeres como heroínas violentas que acaban con el villano, aunque antes hayamos presenciado a estas mismas heroínas huir y esconderse. Clover mantiene sus reservas a la hora de calificar como empoderador o feminista la figura de la *final girl*, pues ha estado enmarcada igualmente por la visión masculina de la feminidad.

3. Mujeres en el *slasher*: las víctimas sexualizadas. Literatura crítica

Diversos estudios respaldan la relación existente entre la violencia representada en los medios de comunicación y los comportamientos agresivos en la vida real, como el análisis *Human Aggression* de Anderson y Bushman (Anderson y Bushman, pág. 42, 2002), así como que la exposición prolongada ante la violencia ficticia aumenta la tolerancia y desensibilización hacia la misma (Linz, Donnerstein y Adams, pág.8, 1989). La polémica alrededor de los medios de comunicación con contenidos violentos se genera, por una parte, con los estudios sociales y psicológicos y, por otra, con los grupos de negacionistas que manifiestan que cada ser individual debería conllevar de manera responsable su capacidad para diferenciar los hechos ficticios de los reales. Además, en *The Role of the Mass Media in Violent Behavior*, Huesman y Taylor señalan que la inclusión de contenido sexual en escenas violentas puede disminuir la percepción de la negatividad de la dureza observada. (Huesmann y Taylor pág. 14, 2006)

Desde sus comienzos, el subgénero *slasher* ha sido foco de críticas por parte de especialistas de cine, analistas feministas y medios de comunicación debido a la violencia y agresividad dirigida hacia las mujeres que se representa usualmente en estos largometrajes. Los populares críticos de cine norteamericanos Gene Siskel y Roger Ebert realizaron en 1980 un especial de su programa semanal *Sneak Previews* titulado "*Women in Danger*", en el que analizan desde sus perspectivas el nuevo género cinematográfico que emerge precisamente en esos años y que tanta popularidad estaba alcanzando. Si bien ambos manifiestan sin tapujos su repulsión por el género, realizan algunas observaciones interesantes. Definen el *slasher* como thrillers con extrema violencia dirigida hacia mujeres jóvenes, en los que son violadas o apuñaladas, y refieren que estas películas odian a las mujeres. Al cuestionarse las motivaciones para la violencia en los filmes, Gene Siskel opina que se debe al emergente movimiento de los derechos de la mujer en Norteamérica. Si bien esto es una opinión del crítico, no se aleja demasiado de la realidad al señalar que las mujeres que son asesinadas son en muchas ocasiones sexualmente activas, rompiendo el rol de género típicamente asignado, y los homicidios pueden servir como una lección subliminal de respuesta merecida ante esta liberación. También realizan la observación de cómo los encuadres de cámara buscan la identificación con el asesino y no con la víctima, lo cual será analizado más adelante en este trabajo. (Siskel y Ebert, 1980)

En líneas generales, hablar de cine *slasher* nos redirige mentalmente a la imagen de una mujer indefensa y aterrorizada que huye para salvar su vida. El público guarda en su retina a Norman Bates acuchillando a Marion en la ducha, a Leatherface sujetando con fuerza a una despavorida Pam o la garra de Freddy Krueger emergiendo desde la entrepierna de

Nancy mientras esta se baña. Las muertes prolongadas y sexualizadas de las mujeres adquieren más notoriedad que las escenas cortas y no sexualizadas de los asesinatos de los hombres.

En un análisis sobre las percepciones del cine *slasher*, se le pidió a una muestra de 60 estudiantes que recordaran y describieran las sensaciones que les había provocado el visionado de este tipo de películas. La tercera palabra más utilizadas por el conjunto de estudiantes fue *girls*, después de *disturbing* y *horror*, lo cual puede confirmar que el público retiene la victimización femenina de una manera más intensa. (Nolan y Ryan, pág. 46, 2000)

Los posters comerciales de las películas de terror colaboran a esta visualización. En algunas ocasiones pueden ser discretos, como el de *Halloween* o *Friday the 13th*, en el que se muestran objetos o figuras sugerentes del contenido de la obra, pero es muy común encontrar como representación de la película el rostro horrorizado de una mujer o su cuerpo sexualizado y expuesto como víctima. Esto provoca que se realice una conexión aún más cercana a la victimización de las mujeres.

Podemos observar algunos ejemplos dentro de la innumerable cantidad de posters de terror que presentan a mujeres como víctimas sexualizadas:

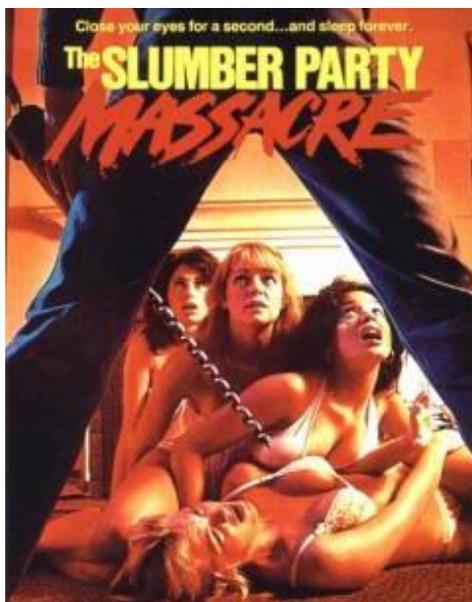


Figura 1. *Slumber Party Massacre*(1992) Amy Holden Jones



Figura 2. *Mardi Gras Massacre*(1978) Jack Weis

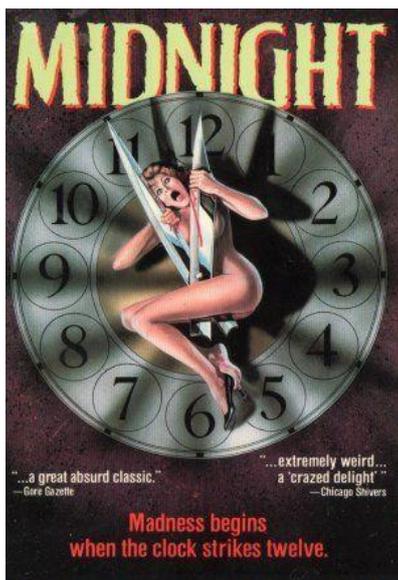


Figura 3. *Midnight* (1982) John A. Russo

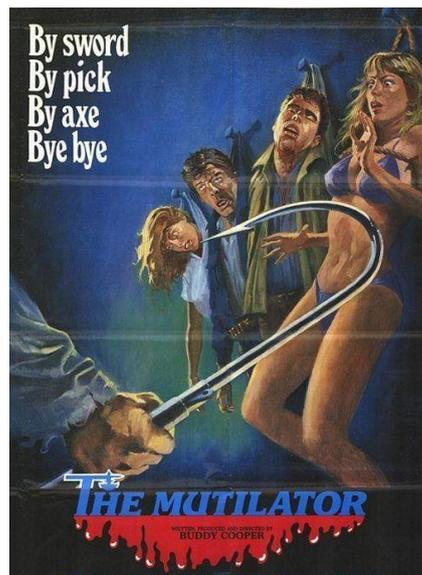


Figura 4. *The Mutilator* (1985) Buddy Cooper

Ante la cuestión de si hay una representación de valores misóginos en el género, se han realizado algunos estudios que pretenden atisbar diferencias respecto a la victimización masculina y femenina. En 1990 Cowan y O' Brian llevaron a cabo un análisis de las víctimas y la sexualización de estas en el género *slasher*. Se llevó a cabo una selección de 56 filmes producidos en las décadas de los 70 y 80. Para el análisis, se incluyeron variables respecto a características positivas y negativas de los personajes segregados por género, incluyendo el atractivo físico, la heroicidad o la inteligencia. Por otra parte, se realizó otro análisis respecto a variables de escenas de carácter sexual, incluyendo desnudez, promiscuidad o lenguaje sexual, añadiendo dos variables que señalan los momentos de ataque: a) la yuxtaposición de violencia y sexo y b) en la que la escena de violencia tiene lugar tras una secuencia de sexo.

En el análisis de las víctimas, se contabilizaron un total de 474, siendo 232 de víctimas femeninas y 242 masculinas, esto es, un 49% frente a un 51%. Al contrario de la creencia extendida, este estudio revela que hay una mayor cantidad de víctimas masculinas. A pesar de esto, respecto al análisis de contenido sexual, se obtuvo una mayor presencia de escenas de este tipo en los ataques hacia las víctimas mortales femeninas que en aquellas que sobreviven. La promiscuidad es una característica que no se encontró en supervivientes femeninas. Las víctimas no supervivientes femeninas poseen más características de tipo sexual que las víctimas no supervivientes masculinas y las supervivientes femeninas juntas. Tanto los supervivientes femeninos como masculinos mostraron más características positivas como inteligencia, heroicidad, ingenio y racionalidad que los no-supervivientes.

Tabla 1. *Porcentaje de la Presencia de Indicadores de Sexualidad Entre los No-Supervivientes y Supervivientes de Películas Slasher*

Categoría	% No Supervivientes		% Supervivientes	
	Mujeres	Hombres	Mujeres	Hombres
Ropa Reveladora	46	8	23	4
Ropa Provocativa	46	6	20	0
Desnudos	19	6	7	4
Desvestirse	35	10	16	16
Promiscuidad	21	4	0	4
Lenguaje Sexual	32	33	11	4
Iniciativa sexual	21	32	14	28
Sexo Previo	33	26	9	28
Sexo Durante el Ataque	35	21	9	32

Fuente: Cowan y O'Brian (1990)

En 1991 Weaver realiza el análisis *Are Slasher Horror Films Sexually Violent?* con una muestra de diez filmes: *Halloween*, *Friday the 13th*, *Texas Chainsaw Massacre*, *Nightmare on Elm Street*, *Prom Night*, *Happy Birthday to Me*, *Maniac*, *Nightmare*, *The House on Sorority Row*, and *Drive-In Massacre*. En este estudio se pretende focalizar la atención en el contenido sexual violento. Se analizó un total de 406 escenas violentas, siendo la duración media de 153.3 segundos. Este estudio no encuentra diferencias en base al sexo de las víctimas, y contabiliza que un 6.2% de las escenas tenían contenido sexual y sólo el 0.5% eran agresiones sexuales. Weaver realiza una apreciación que será corroborada en estudios posteriores: las escenas de ejecuciones de personajes femeninas son más largas que las de los personajes masculinos.

Ante la cuestión de cuánto nos influye ver películas de terror donde las mujeres son victimizadas, Linz, Donnerstein y Penrod realizaron en 1988 el estudio *The Effects on Long-Term Exposure to Violent and Sexually Degrading Depictions of women*. Su propósito era averiguar cuánto puede influenciar en la audiencia el presenciar imágenes de violencia y degradación contra las mujeres. También plantean que el contenido sexual o desnudez de las víctimas puede mitigar en la mirada masculina la violencia recibida por el cuerpo femenino. Para el estudio expusieron a tres grupos de estudiantes masculinos de la Universidad de Winconsin a tres categorías distintas de películas: clasificadas para mayores 18 años y con contenido violento, clasificadas para mayores de 18 años sin contenido violento y películas de clasificación X no violentas. Además, para la realización del experimento se filmó con

actrices y actores un falso juicio en el que una mujer había sido supuestamente violada por un integrante de una hermandad universitaria, que sería proyectada para todos los grupos dos días después de la visualización de los filmes, con el propósito de conocer las posibles percepciones y prejuicios hacia la víctima del crimen. Los filmes seleccionados con clasificación para mayores de 18 años y violentos fueron *The Toolbox Murder*, la segunda entrega de *Friday the 13th, Nightmare* y *The Texas Chainsaw Massacre*, todos ellos de subgénero *slasher*. Al ser evaluados con tests sobre la apreciación de la violencia contemplada y el test de Escala de Empatía hacia Víctimas de Violaciones (Deitz *et. al*, 1982) tras la proyección de las películas, los sujetos que visualizaron filmes con violencia observaron menos gravedad de violencia, y los filmes que degradaban a las mujeres fueron juzgados con más levedad tras una larga exposición a ellos. Dos películas, esto, es, aproximadamente 3 horas de visualización y aproximadamente la contemplación de 20-25 actos violentos) fueron suficientes para obtener una desensibilización. Los sujetos expuestos a películas para mayores de 18 años mostraron una tendencia a sentir menos empatía con la víctima de violación. Estos sujetos mostraron menos capacidad empática con la víctima de la violación que el grupo de control y que los grupos que no visionaron estos filmes.

Como respuesta ante las afirmaciones de Linz y Donnerstein de la exposición a la victimización femenina, Sapolsky y Molitor realizan un estudio en 1993 titulado *Sex, Violence and Victimization in Slasher Films*. Realizaron un análisis de 10 películas estrenadas en tres años respectivos, 1980, 1985 y 1989, obteniendo un total de 30 películas, escogidas en función del éxito recaudado en taquilla. El propósito eran conocer la cantidad de actos violentos contra mujeres y hombres en las películas.

Al igual que en el estudio realizado por Cowan y O' Brian, se obtienen unos resultados en los que se muestra que en los filmes analizados hay un mayor porcentaje de víctimas mortales masculinas (7.3) que femeninas (5.9). Categorizan las agresiones sufridas por cada género como lesiones menores, lesiones mayores y muertes. No entran en mayor detalle de las agresiones, o si se tienen en cuenta como agresiones la intimidación, el acecho o el acoso. Por otra parte, el número de víctimas femeninas desciende desde 1980 hasta 1989 y las víctimas masculinas aumentan. Esto podría deberse a las críticas que señalaban la misoginia de los filmes.

Sin embargo, resultan de especial interés los resultados de la medición de la duración del tiempo en escena en las que las víctimas son mostradas en un estado de terror. El tiempo que la cámara muestra a víctimas femeninas es mucho mayor (566.1) que el de las víctimas masculinas (113.7), incluso aunque estas últimas cuenten un mayor número de muertes. De las 30 películas analizadas, esto supondrían más de 5 horas de victimización femenina

comparada con 1 hora de victimización masculina. Respecto a la visión subjetiva de la cámara desde la posición del asesino, se contabilizó más tiempo de observación a las víctimas femeninas (31.2) que a las masculinas (9.5)

Linz y Donnerstein responden también al estudio de Sapolsky y Molitor en un artículo publicado en 1994 titulado *Sex and Violence in Slasher Films: a Reinterpretation*, y señalan la necesidad de comparar los resultados de las muertes segregadas por sexo con otros géneros cinematográficos, para así comprobar la ratio de muertes femeninas, y confirmar si las muertes de mujeres en el *slasher* corresponden o sobrepasan a la media. También señalan la falta de análisis de los ataques sufridos por las víctimas. Además, resaltan la poca importancia dada por los investigadores a las escenas de contenido sexual con violencia. Mientras que para Sapolsky y Molitor el porcentaje del 33% de actos sexuales que estaban conectados con la violencia suponía la no existencia de un enlace entre el sexo y la violencia, Linz y Donnerstein le prestan mucha más atención a este resultado. Para Linz y Donnerstein el hecho de que el 22% de las víctimas femeninas se encontrara en una escena de carácter sexual antes, durante o tras ser ejecutada, supone un factor al que se ha de prestar atención cuando se analiza la sexualización y victimización de las mujeres.

Ante la propuesta de comparar la ratio de muertes femeninas en el *slasher* con otros géneros cinematográficos, Sapolsky, Molitor y Luque realizan otro estudio en 2003 llamado *Sex and Violence in Slasher Films: Re-examining the Assumptions*. Se proponen comparar, además, la cantidad de asesinatos en las películas de la década de los 80 con la de los 90. Escogieron una muestra de los diez largometrajes de *slasher* comercialmente más exitosos de los 90: *Child's Play 2*, *Freddy's Dead: The Final Nightmare*, *Wes Craven's New Nightmare*, *I Know What You Did Last Summer*, *Scream*, *Scream 2*, *Bride Of Chucky*, *Halloween H2O*, *I Still Know What You Did Last Summer* y *Urban Legend*. El género escogido a comparar es acción y aventuras de la década de 1990, eligiendo otros diez filmes basándose en el dinero recaudado en la taquilla. Para contabilizar los ataques ocurridos en cada filme, se incluyeron actos de golpes, patadas, asfixias, ahogamientos, quema, electrocuciones, envenenamientos, decapitaciones, desmembramientos, ahorcamientos, acuchillamientos y disparos, aunque en el estudio no se presentan los resultados directos del recuento de los ataques. No tiene en cuenta realmente la cantidad de actos violentos, pues al sufrir un personaje uno de estos ataques se contabiliza únicamente una vez, aunque el mismo pueda sufrir diversos y diferentes ataques. Sí se cuenta, como en el anterior estudio de los mismos expertos, el tiempo en el que los personajes son mostrados en pantalla en un estado de miedo.

En primer lugar, obtuvieron resultados que confirmaron un mayor número de actos violentos en las películas producidas en los años 90 que en las de los 80. Hay una media de tres minutos y medio más de contenido violento que en el cine de la década anterior. Por otra parte, y de nuevo, la duración de los actos violentos contra personajes femeninos en las películas de los años 90 es mayor que la de los masculinos, con una duración media de 11 minutos frente a 4 minutos.

Respecto a la presencia de escenas sexuales, se contabilizó una media de 9.3. actos en los filmes de los años 80 frente a 9.1 de los años 90. El estudio configura una variable de escenas sexuales yuxtapuestas con violencia, y contabiliza una media de 3.1 en los años 80 frente a 0.9 en los años 90. Deduce así este estudio que el género *slasher* no está caracterizado por la presencia de actos sexuales yuxtapuestos con escenas de violencia, es decir, aquellas secuencias de violencia que contienen componentes sexuales.

Se dan mayores actos totales de violencia en las películas de acción y aventuras que en el género *slasher*, así como en las víctimas masculinas, las cuales comprenden una media de 51.0 frente al 3.9 de las femeninas. Si bien se contabilizó un mayor número de actos violentos en las películas de acción y aventuras, se confirma la teoría de que la proporción de víctimas femeninas es mayor en el género *slasher*. En el cine de acción y aventuras sólo hay un 7% de víctimas femeninas. En el género *slasher*, los personajes femeninos comprendían el 45% de las víctimas totales en la década de los 80, pero el porcentaje desciende al 39% en la década de los 90.

En 2009, y basándose en los estudios de Sapolsky, Molitor y Luque, Neal King realiza un análisis titulado *Boy Jokes: Content Analysis of Hollywood Misogyny in Mean Girl and Slasher Movies*, en el que compara el género *slasher* con el conocido como *mean girl movies*, aquellas películas destinadas a un público femenino que suelen representar a adolescentes blancas de clase media clase que se enfrentan a otras adolescentes que son traicioneras, mezquinas y competitivas, dentro de un contexto de instituto. Los personajes masculinos suelen ser depredadores y/o unos incompetentes en el trato hacia las mujeres. Algunos de estos filmes pueden ser *Heathers* (1988), *The Craft* (1996), *Jawbreaker* (1998) o incluso *Carrie* (1976). King señala que la proporción de personajes femeninos asesinados en las películas de acción y aventuras es bajo porque hay poca representación de estos personajes, ya que estos filmes se suelen centrar en protagonistas masculinos y se relega a los personajes femeninos a papeles de novias o extras. En las películas de género *mean girl*, encontramos una cantidad mayor de personajes femeninos. King sigue la fórmula de Sapolsky, Molitor y Luque y escoge diez filmes de *slasher* y diez filmes de género *mean girl*. Sus resultados concluyen con que los filmes *mean girl* contienen menor cantidad de violencia,

abarcando menos de una quinta parte de los actos violentos que incluyen los *slashers*. Sin embargo, la proporción de víctimas masculinas y femeninas se revierte en estos géneros: hay una media de 5.4 víctimas femeninas en el género *mean girl* frente a 3.5 de víctimas masculinas. Se presenta a continuación la tabla de los resultados:

Tabla 2. *Media De Actos Violentos Cometidos Contra Víctimas Comparado Por Sexo Y Año*

	Top de Películas <i>Slasher</i> estrenadas en los 1990s	Películas <i>Mean Girls</i> 1989- 2001
Hombres	23.6	3.5
Mujeres	13.8	5.4
Combinados	37.4	9
Hombres:	1.7 : 1	1 : 1.5

Fuente: King (2009)

Hay una mayor proporción en el número de víctimas femeninas en las *mean girl* que en las *slasher*, y aunque hay un menor número de actos violentos en el género, este contiene mayor diversidad de personajes y protagonistas femeninas.

Respecto a la duración de las escenas de violencia, si bien la media es mucho más baja en las películas *mean girl*, el patrón también parece revertirse: se muestra a las víctimas masculinas una media de 75.2 frente a las femeninas un 51.1. La presencia de escenas sexuales también es menor en las películas *mean girl*.

Como conclusión, el estudio detalla el parecido entre los *slashers* y las *mean girl* en la representación de chicas que son agredidas y que consecuentemente se transforman en heroínas haciendo uso de la violencia, aunque parece que este segundo género las representa de una manera más triunfal y presta más atención a la competitividad entre mujeres poderosas.

El estudio más exhaustivo hasta la fecha es el Welsch, *Sex and Violence in the Slasher Horror Film: A Content Analysis of Gender Differences in the Depiction of Violence*, realizado en 2009. Welsch señala las limitaciones de anteriores estudios a la hora de advertir la violencia contra las mujeres en el género, como el tamaño de la muestra y de los filmes

seleccionados. El cine que más crudeza y *gore* muestra es el *underground* o de bajo presupuesto, pues la audiencia que se deleita ante violencia explícita y extrema no es tan extendida. Al seleccionar las películas con más éxito en taquilla, se están desechando muchas películas que contienen un mayor nivel de violencia. Otro sesgo que señala Welsch es el no contabilizar el número de actos violentos, sino únicamente el número de víctimas. Esto minimiza la frecuencia de la violencia, a la par que no tiene el mismo impacto el que un personaje sea disparado, a que sea perseguido, torturado, asfixiado y acuchillado. También refiere que, de los estudios realizados previamente, solo dos han contado como variable las agresiones no físicas, haciendo que se subestime la violencia a la que son sometidas las mujeres a menudo: ser perseguidas, acechadas, intimidadas o confinadas.

El estudio de Welsh pretende analizar a) la frecuencia de la violencia, b) la seriedad y gravedad del daño, c) la crudeza de la violencia, d) la duración de las escenas y e) hasta qué punto la violencia es yuxtapuesta con escenas sexuales.

La muestra consistió en 50 películas seleccionadas al azar de una lista de la plataforma web Internet Movie Database (IMDB), estrenadas desde 1960 hasta 2007. Configura una unidad de análisis de los ataques comprendida por perpetrador, acto y objetivo e identifica cuatro tipos distintos de escenas: 1) contenido violento, 2) contenido sexual, 3) contenido violento sexualizado y 4) contenido violento y sexual.

Welsch trabajó con un total de 755 escenas relevantes, siendo 566 de ellas de contenido violento, obteniendo una media de 11 escenas violentas por película. El contenido sexual y el contenido violento sexualizado son menos frecuentes. Un total de 99 escenas, esto es, un 13.1% eran escenas con contenido sexual, mientras que se obtuvieron 21 escenas, un 1.98%, de violencia sexual. Un total de 69 escenas, un 9.1%, eran de inherente contenido sexual y violento, resultando en una media de 1.38 escenas de sexo y violencia por película.

Por otra parte, se obtuvo un total de 1.363 interacciones de perpetrador-acto y objetivo. Más de tres cuartos (78.2%) de las agresiones son llevadas a cabo por el antagonista, mientras que el 21.4% de las agresiones fueron realizadas en acto de autodefensa o protección por las víctimas.

Este estudio desarrolla una completa selección de variables de las agresiones, siendo detalladas en la tabla a continuación:

Tabla 3. *Modos de violencia representados*

Modo de violencia	Frecuencia	Porcentaje
Psicológicas o Agresiones no físicas	117	11.0%
Secuestros o Confinamientos	53	5.0%
Amenazas con Armas	47	4.4%
Agarrar o Retener	115	10.8%
Puñetazos, Empujones o Golpes	111	10.4%
Golpes con Armas Contundentes	41	3.8%
Estrangulamientos o Asfixias	51	4.8%
Envenenamientos	3	0.3%
Descuartizamientos o Apuñalamientos	379	35.6%
Ahogamientos	6	0.6%
Prender Fuego o Quemaduras	17	1.6%
Heridas Auto Infligidas	5	0.5%
Heridas Auto Infligidas Bajo Coacción	5	0.5%
Mutilación Post-Mortem	5	0.5%
Desconocido	33	3.1%
Otros	58	5.4%

Fuente: Welsch, 2007

Las agresiones psicológicas o no físicas, son la segunda forma de agresión más frecuente después del descuartizamiento o apuñalamiento, revelando el regocijo del género por las armas blancas como cuchillos o machetes que puedan abrir el cuerpo provocando una muerte más lenta. Como se observará en la siguiente tabla, los personajes femeninos son los que reciben principalmente las agresiones no físicas, como el acoso o la amenaza, y esta configura la segunda forma de agresión más frecuente, de manera que las mujeres son expuestas continuamente a este tipo de violencia. La siguiente tabla realiza una comparación segregada por sexos del modo de violencia, la crudeza, el nivel de daño, la seriedad y la longitud de la escena.

Tabla 4. *Diferencias entre sexos en los niveles de interacción de Perpetuador, Acto y Objetivo*

Modo de la violencia	Hombres	Mujeres
Agresión psicológica	9.8%	90.2%
Agresión Moderada	38.5%	61.5%
Agresión seria	58.5%	41.5%

Fuente: Welsch, 2007

Las agresiones psicológicas, las cuales no habían sido apreciadas en otros estudios, están dirigidas mayoritariamente hacia los personajes femeninos, comprendiendo un 90.2%. También son más proclives a sufrir agresiones moderadas, como ser agarradas y retenidas, en un 61.5%. Sin embargo, las agresiones más serias y letales están dirigidas a los personajes masculinos en un 58.5%. Respecto a la crudeza de la violencia, las escenas de personajes masculinos parecen tener un mayor nivel, pero el encuadre cinematográfico es más cercano y detallado en el caso de las agresiones hacia los femeninos. Así pues, concluye con que el nivel de daño y seriedad de la violencia es mayor hacia los personajes masculinos, aunque, como anteriores estudios, confirme que la longitud de las escenas es mayor cuando la violencia es ejercida hacia los femeninos. La gravedad de las agresiones sufridas explica el menor tiempo en pantalla de las víctimas masculinas, mientras que las femeninas sufren una persecución y/o agonía más prolongadas.

El género del perpetrador de la violencia resultó ser mayoritariamente masculino, conformando un 72.8% de las ocasiones. En menos del 10% de las interacciones violentas, el perpetrador era un personaje femenino, y en un 20.9% de los casos el género era desconocido.

Respecto a las interacciones violentas sexualizadas, se conforma una tabla que muestra la frecuencia del contenido sexual, la desnudez y el género de los personajes implicados.

Tabla 5. *Interacciones sexuales de Perpetuador, Acto y Objetivo.*

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Tipo de Contenido Sexual		
Voyerismo/ Exhibicionismo	105	55.9%
Besos	34	18.1%
Tocamientos afectivos	16	8.5%
Tocamientos sexuales	18	9.6%
Relaciones	15	8.0%
Sexo de los personajes		
Solo Personajes Femeninos	87	46.3%
Solo Personajes Masculinos	17	9.0%
Personajes Femeninos y Masculinos	84	44.7%
Representación de la desnudez		
Sin Desnudez	32	17.0%
Desnudez Parcial	82	43.6%
Desnudez Completa	74	39.4%
Sexo y desnudez		
Solo Personajes Femeninos	120	76.9%
Solo Personajes Masculinos	11	7.1%
Personajes Femeninos y Masculinos	25	16.0%

Fuente: Welsch, 2007

Se revela que la frecuencia con la que los personajes femeninos figuran en escenas de carácter sexual es del 46.3%, siendo un 44.7% cuando personajes de ambos sexos están en la escena y en un 9.0% se encuentran sólo personajes masculinos. Respecto a la desnudez, los personajes femeninos aparecen sin ropa en un 76.9% de las ocasiones, un 16.0% personajes de ambos sexos y en un 7.1% sólo personajes masculinos. Para entrar aún más en detalle, se configura la siguiente tabla:

Tabla 6. *Sexo y Representación De Desnudez*

Representación de desnudez	Solo personajes femeninos	Solo personajes masculinos	Personajes femeninos y masculinos
Sin desnudez	12.5%	9.4%	78.1%
Desnudez parcial	48.8%	11.0%	40.2%
Desnudez completa	58.1%	6.8%	35.1%

Fuente: Welsch, 2007

Tanto cuando existe una desnudez parcial como completa, se da más a menudo en los personajes femeninos, en un 48.8% y un 58.1% respectivamente. Así, es más probable que los personajes femeninos sean las víctimas cuando hay una representación inherente de sexo y violencia en un 64.1%. En cuanto a la yuxtaposición de sexo y violencia, se da en un mayor porcentaje en los personajes femeninos (64%) que en los masculinos (35.9%)

La inclusión de las agresiones no físicas revela la mayor frecuencia con la que los personajes femeninos son víctimas. El estudio confirma las inquietudes respecto a si las mujeres son mostradas en un estado de terror e indefensión durante más tiempo que los hombres. También que hay más posibilidades de que la cámara realice un primer plano o encuadre detallado en el caso de víctimas femeninas, con el propósito de mostrar la reacción y el sufrimiento. En cuanto a la presencia de escenas sexuales, si bien no se ha hallado una frecuencia destacable, no ha sido comparada con los niveles de otros géneros cinematográficos.

En un estudio llevado a cabo por Nolan y Ryan, titulado *Fear and Loathing at the Cineplex: Gender Differences in Descriptions and perceptions of Slasher Films*, se obtuvieron resultados relativos a la percepción emocional de estas películas segregado por sexos. Los hombres utilizaron con más frecuencia las palabras “impactado, enfadado, indefenso, agitado y frustrado” a la hora de describir sus emociones, mientras que las de las mujeres fueron

“nerviosa, vulnerable, horrorizada, expuesta y traicionada.” Esto expone una diferencia respecto a las percepciones que generan las películas según el género de la audiencia: mientras los hombres manifiestan enfado y frustración, las mujeres revelaron emociones más relacionadas con el miedo. Por otra parte, la presión social de los estereotipos de género que suprime las emociones masculinas también puede provocar que los hombres sean más reticentes a manifestar un estado de miedo.

Tras observar los resultados de una mayor duración de exposición en pantalla de la expresión de terror de personajes femeninos de los estudios de Weaver y Sapolsky, Molitor y Luque, y la recurrente presencia de desnudez femenina que arroja el análisis de Welsch, se pueden realizar observaciones respecto al propio contenido visual y la representación que se realiza de los cuerpos de las mujeres y la feminidad.

El relato de la fascinación de la mirada hacia el cuerpo femenino sexualizado ha estado presente a lo largo de los siglos en narraciones, al menos desde la mitología griega, con mitos como el de Artemisa y Acteón. La apreciación patriarcal de las diferencias biológicas provoca la visión del cuerpo de las mujeres como lo diferente o alterado, que incita a la curiosidad. La actividad de la escotofilia se ha reproducido de cultura en cultura, siendo plasmada también en el cine, donde al visionar películas con contenido sexual se practica el propio acto de una manera en la que no se genera un sentimiento de culpabilidad, pues es un producto industrial realizado para ser consumido. The Center for the Study of Women in Television and Film concluyó en un estudio realizado en 2018 que sólo hay una representación del 4% de mujeres directoras y un 15% de mujeres guionistas en las películas más taquilleras del cine de Hollywood. Los creadores de contenido en la industria del cine han sido usualmente hombres que plasman la mirada masculina heterosexual y falocentrista haciendo que la audiencia forme parte de la mirada. Las mujeres conforman el 51% de las audiencias del cine (Motion Picture Association of America, 2018), sin embargo, el porcentaje se reduce a un 47% en el género de terror (Roy Morgan, 2014),

El retrato de un asesino masculino y la presencia de figuras patriarcales en el género, junto con imágenes de sexualización femenina puede provocar una mayor conexión con el público masculino. La invalidación de la opinión social de las mujeres, dado que la perspectiva masculina es estimada como la neutral, hace que sea difícil objetar contra la mirada instaurada.

La teórica de cine Laura Mulvey desarrolló su teoría de la influencia patriarcal en el medio de comunicación que es el cine, en su ensayo *Placer visual y cine narrativo* publicado en 1988. Según expone, el cine que las sociedades hemos contemplado a lo largo del siglo XX y XXI está producido a partir de la mirada masculina, recreando y replicando estereotipos

y concepciones a partir del androcentrismo. Esto ha resultado en una proyección de la mujer como objeto erótico y el emplazamiento del hombre como poseedor de la mirada. Al visionar cine, el público forma parte de esa mirada y adquiere de manera inconsciente las nociones expuestas.

A partir de las concepciones de Mulvey, Joel Tubb publica *Horror & Her: An Enquiry into the Projection and Effects of the Male Gaze within Slasher Films*, un análisis que aplica la concepción de la mirada masculina en dos películas icónicas: *Halloween* y *Friday the 13th*. En ambos filmes se aplica una primera perspectiva de la visión del asesino, tanto cuando espía o acecha, como cuando ejecuta a sus víctimas. Proporcionar el plano del asesino puede normalizar lo que supone un acto intrusivo. La mirada masculina se aplica igualmente a las dos películas: hay una visión sexualizada de los cuerpos femeninos. Sin embargo, ninguna de las dos protagonistas supervivientes de las películas, Laurie y Alice, son mostradas desnudas o manifiestan algún tipo de promiscuidad.

Tanto en *Halloween* como en *Friday the 13th*, Tubb señala la simbología fálica de las armas de los asesinos. El cuchillo de Michael o el machete de Jason puede ejemplificar el falo que penetra en los cuerpos de sus víctimas.

Desde la primera secuencia de *Halloween* hay manifestaciones voyeurísticas: el pequeño Michael observa desde la ventana como su hermana, que estaba ejerciendo de su niñera, se dispone a tener sexo con un chico, y tras haberse marchado este, procede a acuchillarla mientras aún está semi desnuda, no sin antes enmascararse con su disfraz de *Halloween*, haciendo referencia a la máscara que llevará como adulto. La mirada masculina se genera desde la infancia. Desde una perspectiva freudiana, se puede conjeturar sobre el descubrimiento del cuerpo desnudo de una figura maternal, provocando un rechazo en el niño ante la ausencia de falo de su niñera. La intención de Michael de acabar con Laurie puede deberse a que ella también hace de niñera y ejerce de figura maternal con Tommy, el niño al que cuida.

Obtendremos más secuencias en primera persona de Michael mientras acecha a sus víctimas. A lo largo del filme, Michael persigue y acecha a Laurie y sus amigas en el vecindario. En una escena, Michael está espionando a Annie por la ventana, cuando ella, distraída, se mancha su ropa y decide cambiarse y desnudarse en la cocina. Michael, y consecutivamente, la audiencia, está oportunamente con su mirada dirigida hacia ella. Aunque se esté realizando un acto de escoptofilia, la culpa moral puede disiparse ya que ha sido decisión de ella quitarse la ropa en la cocina, exponiéndose.

Hay cinco víctimas en el primer filme de *Halloween*: la única que no está relacionada con la sexualidad es un mecánico, el cual es encontrado con señales de haber sido disparado

con un arma de fuego, y al cual Michael roba su mono para deshacerse de las ropas del psiquiátrico del que escapó. Tanto Annie, Lynda, Bob como la hermana de Michael han sido mostrados sin ropa y acababan de practicar sexo, o estaban a punto de hacerlo, como en el caso de Annie. Michael parece castigar la promiscuidad adolescente a través de la violencia. Tubb realiza una interpretación de la máscara de Michael como la figura de la propia mirada masculina: no resulta comprometedor en un comienzo, pero provoca en sí misma una respuesta violenta. Tubb cita a Benshoff, el cual incluso teoriza que la máscara simboliza la homosexualidad encubierta de Michael, siendo los asesinatos una respuesta y venganza contra el rechazo social, por lo que persigue a las mujeres promiscuas, aquello que le resulta poco familiar.

Por otra parte, los hombres en Halloween son firmes figuras patriarcales: Michael domina la situación, y tanto el Sheriff Bracket como el Dr. Loomis actúan de salvadores de Laurie, que no es capaz de hacer frente al asesino por sí misma. Laurie actúa como una figura maternal que protege a los niños a los que cuida, y su cautela hace que pueda salvarlos, pero no puede reducir al ejecutor.

En *Friday the 13th* se ejemplifica el uso de lenguaje sexual del que hacían referencia Cowan y O'Brian, representando la propia mirada masculina en la que el uso de este tipo de lenguaje conforma un mayor nivel de virilidad y dominancia. La intrusión en el acto sexual La cámara enfoca el rostro de Marcie teniendo sexo. Por supuesto, ambos son asesinados tras el encuentro. Antes de que sea descubierto que la asesina es Pamela Voorhes, se asume que la identidad sea masculina debido a la mirada que se aplica a los actos sexuales y a la prolongación de los asesinatos de los personajes femeninos. Pamela adopta la identidad de su hijo muerto para cometer los crímenes, lo cual es una transición de poder que ella adopta de un personaje masculino. En las siguientes entregas, será el propio Jason el autor de los asesinatos.

4. Análisis de *Scream*

La primera entrega de *Scream* es la segunda película de *slasher* más taquillera de la historia y ocupa el número 15 en la lista de sagas de terror que más millones de dólares han recaudado. El éxito del filme ha radicado en la narrativa postmoderna utilizada y en las continuas referencias a cine de terror que cumple las fantasías de cualquier fan del género. Además de cuatro películas, se ha producido una serie estrenada en 2015 basada en la saga. Por otra parte, la originalidad del filme también se asienta en la contemplación crítica de la misoginia característica del subgénero, y es capaz de consagrar a Sidney Prescott como una de las más poderosas chicas finales. Por estos motivos, se ha escogido esta película como materia de análisis. Se seleccionarán las escenas y partes del guion en función de la relevancia que tienen respecto al material que analizaremos.

4.1. *Scream*

Scream es una saga de cuatro películas, escritas por Kevin Williamson, a excepción de la tercera entrega escrita por Ehren Kruger, y todas dirigidas por Wes Craven. Para la historia para la primera película, Williamson, que aún era un aspirante a guionista, se basó parcialmente en hechos reales, después de ver un programa de televisión sobre los crímenes realizados por Danny Rolling, conocido como *El destripador de Gainesville*, un asesino en serie y violador detenido en 1990. Rolling asesinó a cuatro mujeres y un hombre estudiantes la Universidad de Florida con un cuchillo de entre 10 y 15 centímetros, colándose en sus apartamentos. A tres de las estudiantes las violó y mutiló salvajemente. Además, fue condenado por otros tres homicidios cometidos en su ciudad natal. Siendo Williamson un fan del cine de terror, ideó una película de asesinatos en la que los jóvenes personajes fueran conocedores de las películas de miedo y sus clichés. El libreto de Williamson despertó el interés de diversas compañías, pero fueron los productores Bob y Harvey Weinstein los que compraron el guion titulado en un principio *Scary Movie*¹ por 400.000 dólares y la película fue realizada por la productora Dimension Films, concebida para realizar cine independiente de terror de manera que no manchara el nombre de Miramax. Wes Craven fue el elegido para dirigir el filme, tras estar ya experimentado en el género con largometrajes como *The Last House on the Left* (1972), *The Hills Have Eyes* (1977) y *A Nightmare on Elm Street* (1984). Para poder hacer de la película un producto más comercial, el guion de Williamson fue censurado en las partes más gráficas y sangrientas. Incluso durante la post producción, la Motion Picture Association of America Film Rating System (MPAA), que se encarga de valorar

¹ En el año 2000 se produciría también por Dimension Films la película titulada *Scary Movie*, comedia que parodia a *Scream* y se convertiría en una saga de recreación cómica de películas de terror.

las clasificaciones por edades, tuvo conflictos con el director por el contenido, ya que la productora quería una clasificación “R”, aquella en la que los menores acompañados pueden visionarla, mientras la valoración de la MPAA era de “NC-17”, no admitido para menores de 17. Finalmente adquirió la valoración de apta para menores acompañados, aunque existe una versión en la que los planos de escenas violentas son más largos o explícitos.

El reparto contó con algunas actrices ya conocidas, como Drew Barrymore o Courtney Cox. Los personajes principales fueron encarnados por Neve Campbell, Courtney Cox, Rose McGowan, Skeet Ulrich, Matthew Lillard, David Arquette y Drew Barrymore. Neve Campbell, que interpreta a Sidney, y Skeet Ulrich, Billy, ya habían participado juntos en la grabación de *The Craft* (1996) con lo que contarían con una buena química para hacer de pareja en *Scream*. Skeet Ulrich guardaba cierto parecido con Johnny Depp, quien debutó en *A Nightmare on Elm Street*, pudiendo ser este un guiño al filme de Craven. *Scream* fue estrenada en diciembre de 1996, y fue la película *slasher* más taquillera hasta el momento, recaudando 173 millones de dólares, solo siendo superada en 2018 con la adaptación de *Halloween* de David Gordon Green. En España fue estrenada como *Scream: vigila quién llama*. Fue ganadora de seis premios, entre ellas el de mejor película de los *Saturn Awards*, los *MTV Awards* y el *International Horror Guild*. Respecto a las críticas recibidas, la película cuenta con un 79% de valoraciones positivas, tanto de la crítica profesional como del público, en la web de reseñas cinematográficas *Rotten Tomatoes*. Obtuvo una reseña positiva del crítico Roger Ebert, citado anteriormente en este trabajo por su visión negativa de los *slasher*, que, aun siendo muy severo con el género, la puntuó con un 3 de 5.

La primera película cuenta la historia de Sidney Prescott (Neve Campbell), una estudiante de instituto de la ficticia ciudad de Woodsboro en California, que se convierte en el objetivo de un asesino que porta un cuchillo y máscara de disfraz de Halloween, conocido como Ghostface. Tras el asesinato de una compañera de instituto, Casey (Drew Barrymore), Sidney es acechada por el misterioso asesino, mientras su novio Billy Loomis (Skeet Ulrich) y su grupo de amigos compuesto por Tatum (Rose McGowan), Randy (Jamie Kennedy) y Stu (Matthew Lillard) deliberan quién puede ser el autor de los crímenes. La madre de la protagonista fue asesinada un año antes, y aunque el principal sospechoso ya fue detenido a raíz de declaraciones realizadas por Sidney, hay sospechas de que pueda tratarse del mismo asesino. La periodista amarillista Gale Weathers (Courtney Cox), quien se lucró escribiendo sobre el asesinato de la madre de Sidney afirmando que la joven se equivocó al señalar al autor, se implica en la nueva ola de crímenes, así como el ayudante del sheriff y hermano de Tatum, Dewey (David Arquette).

4.2. *Scream* como obra de terror posmoderno

El éxito que tuvo *Scream* se basa en que juega con lo que es la propia película: los clichés y las expectativas del cine de miedo. La narrativa de la saga rompe con la convencionalidad de las obras de ficción. Nos hace partícipes del conocimiento de que estamos viendo una película de terror y, como tal, debe corresponder a unas normas no escritas de la narración. Crea una relación particular con el público y se realizan referencias intertextuales continuas a películas como *Halloween*, *Friday the 13th* y *A Nightmare on Elm Street*. Es un homenaje al cine de terror, pero también incluye una fórmula novedosa. Esta práctica es conocida como metacine: películas dentro de las películas.

Las audiencias del cine de terror saben con antelación con qué se encontrarán en las películas: la presencia de una amenaza, las víctimas que pueden ser más o menos lúcidas, las secuencias en la oscuridad donde se esconde aquello a lo que debemos temer y el juego de terror psicológico que puede ser efectivo o no, e incluso sabrán predecir el momento en el que esperar un susto en pantalla. El género de terror es explotado por las industrias cinematográficas bajo el conocimiento de que seguirá existiendo un público fiel, que acudirá al cine sin exigencias a reclamar una muestra de genialidad creativa, pero que generará recaudaciones en la taquilla. Las refinadas reseñas positivas que pudiera proferir la crítica no importan tanto, pues las producciones son conscientes de la calidad que brindan a los/as espectadores/as. Si bien la industria cinematográfica en general es un negocio cuya motivación es la recaudación de millones a cambio de proporcionar un entretenimiento a la sociedad, en el cine de terror parece que hay incluso un regocijo a la hora de producir películas de carente originalidad, que están basadas en fórmulas prefijadas. La realización de adaptaciones, secuelas y precuelas de prolíficas películas previas manifiesta la modesta intención de las productoras de brindar un entretenimiento que invite a una apreciación artística o a una reflexión posterior a la visión de los largometrajes.

La saga de *Scream* practica un ejercicio de posmodernismo al manifestar desde la propia película la consciencia de estas manidas fórmulas preexistentes, haciendo partícipe a la audiencia en esta actuación en la que se les advierte y recuerda constantemente que están visionando una película de terror. Los propios personajes de la película han visto películas *slasher*. En *Scream* se advierte de forma clara que se sabe muy bien que el público ha visto otras películas de miedo, haciendo referencia directa a ellas, y tras haber establecido esta conexión con la audiencia, invita a jugar en base según lo que es previsible en el propio filme.

La autoparodia se refleja en los personajes, quienes actúan en ocasiones como si supieran que están participando en una película de miedo.

Aún tratándose de una película de miedo en la que se genera un estado de tensión, se trata de una parodia y, por lo tanto, hay numerosos momentos de comedia, con el propósito de burlarse de la simplicidad con la que opera el cine de terror. Al añadir comedia, se rompe aún más la clásica narrativa de terror. Las referencias a cine de terror son diversas y continuas: el personaje de Billy es apellidado Loomis en honor al doctor Sam Loomis de *Halloween*, que a su vez recibe su nombre por Sam Loomis, el novio de Marion en *Psycho*. El propio Wes Craven hace un cameo como conserje del instituto llevando un gorro y un suéter de rayas, parodiando a su personaje, Freddy Krueger. Tatum le dice a Sidney que está empezando a hablar como si se estuviera en una película de “Wes Carpenter”, una fusión de los dos consagrados directores Wes Craven y John Carpenter. Los chistes y alusiones al terror son persistentes a lo largo de los filmes.

La película comienza con una escena memorable en la que Casey, una atractiva rubia adolescente, está a solas en su casa preparando palomitas para ver una película de miedo. Recibe una llamada telefónica, que parece errada en un comienzo, pero quien esté a la otra línea vuelve a llamarla de nuevo y empieza a adoptar la actitud de un acosador: “¿Por qué no quieres hablar conmigo?”. Las llamadas telefónicas de asesinos son una referencia al filme *When a Stranger Calls* (1979). Casey, quien parece acostumbrada a las intenciones de los hombres por acercarse a ella, no le presta gravedad al asunto y progresivamente cede a hablar con él, charlando sobre películas de miedo. El interlocutor intenta flirtear con Casey: “Dime, ¿tienes novio?”, a lo cual ella responde de manera coqueta que no, y que si su intención es invitarla a salir. El acosador de nuevo pregunta por su nombre, ella le pregunta por qué quiere saberlo y entonces él le responde: “Para saber a quién estoy observando”. En este momento, Casey es consciente de que el interlocutor puede no ser un simple pretendiente o bromista y comienza a ponerse nerviosa. La joven cuelga, y cuando la llaman de nuevo intenta imponerse, pero el otro lado de la línea telefónica comienza a revelar sus intenciones: “No, escúchame tú, pequeña zorra. Si vuelves a colgarme te destriparé como a un pescado, ¿entendido?” El ejercicio de metacine comienza en esta secuencia inicial:

Casey: Escucha, estoy a punto de llamar a la policía.

Ghostface: No llegarán a tiempo. Estamos muy lejos de la ciudad.

(...)

Casey: ¿Quién está ahí? Llamaré a la policía.

Ghostface: Nunca preguntes quién está ahí. ¿No ves películas de terror? Es como provocar a la muerte.

Ghostface manifiesta desde un comienzo ser buen conocedor del cine de miedo. Cuando Casey le advierte de que su novio está a punto de llegar a la casa, el acosador le dice que se asome al jardín, donde descubre a su novio ensangrentado y atado a una silla. Para liberar a su novio Steve y a ella misma, Casey tiene que participar en el plan ideado por el acosador: un juego de preguntas a modo de Trivial de películas de miedo. Aterrada, y ante el temor de que el dueño de la misteriosa voz haga daño a su novio o a ella, accede a jugar. La primera pregunta es quién es el asesino en la película de *Halloween*, la cual acierta al responder Michael Myers. La segunda pregunta formulada es quién es el asesino en *Friday the 13th*, a lo que Casey responde erróneamente "Jason", cuando la autora de los crímenes en la primera entrega es Pamela Voorhes, su madre. Este error provoca que su novio sea degollado, y la próxima víctima será Casey. El acosador se adentra en la casa y se muestra portando una máscara blanca y alargada y un traje de un disfraz de Halloween. Casey intenta escapar por su jardín, pero Ghostface la descubre y, tras la debida huida y persecución de todo buen asesino y víctima, Casey es ejecutada y colgada de un árbol con sus propias entrañas. La mayor estrella de la película, Drew Barrymore, ha sido asesinada en los primeros 10 minutos. Esto resulta inesperado para el público, dado el renombre de la actriz y su presencia en los posters promocionales. Esta muerte hace una alusión a *Psycho* y la pronta e inesperada muerte de su protagonista, Marion.

Tras esta secuencia inicial, conocemos a Sidney, la auténtica protagonista. Enseguida aparece su novio, Billy, el cual se cuela a través de la ventana en su habitación con la intención de practicar sexo con ella por primera vez, utilizando la alegoría de realizar escenas con clasificación de no aptas para menores. Sidney no accede y le dice que se tiene que marchar, pero antes de irse le pregunta si está dispuesto a una escena de "mayores de 13" y le enseña los pechos, aunque estos no son enfocados en cámara.

Al día siguiente, después de que en el instituto se conozca la noticia de los asesinatos, y estudiantes y profesorado sean interrogados, el resto de los personajes principales son introducidos. Tatum es la mejor amiga de Sidney, y Stu su bromista novio, quien es el mejor amigo de Billy. Además, tenemos a Randy, que trabaja en un videoclub y es un ferviente fan de las películas de terror. Es el principal conocedor del funcionamiento de las fórmulas del *slasher*, y es el que advierte al resto de personajes de las cautelas que deben tomar. Aunque parezca un personaje cargante y oportunista, es el que más conocimiento posee de la materia de interés: asesinatos. El grupo de amigos comparte teorías y suposiciones sobre el autor de los crímenes. Stu y Tatum tienen una interesante conversación sobre el sexo del autor o autora de los crímenes:

Stu: Es imposible que haya sido una chica.

Tatum: Eso es algo sexista. Podría haber sido una mujer. "Instinto Básico".

Randy: Eso era con un picahielo. No es lo mismo.

Stu: Casey y Steve fueron vaciados por completo. Hace falta ser un hombre para hacer algo así.

Tatum: O tener una mentalidad de hombre.

En esta conversación se manifiesta el hecho de que usualmente los asesinos en los *slasher* sean personajes masculinos, pero cuando son mujeres suele ser porque han adoptado un ideario de violencia típicamente masculino.

En una secuencia posterior y, tras 25 minutos de película, el asesino enfoca claramente su interés hacia la protagonista. Sidney, estando sola en casa, ya que su padre se ha ido de viaje, recibe una llamada. El asesino quiere tener una conversación similar a la que tuvo con Casey, y le pregunta sobre qué película de terror le gusta. Sidney, al igual que Casey, no se toma en serio la llamada.

Ghostface: ¿Cuál es tu película de terror preferida?

Sidney: Ya sabes que no veo esas tonterías.

Ghostface: ¿Por qué no? ¿Te asustan demasiado?

Sidney: No. Es porque todas son iguales. Un asesino acosa a una mala actriz de grandes pechos que siempre sube por una escalera en vez de escapar por la puerta principal.

En esta conversación Sidney expone la fórmula repetitiva del cine, y además manifiesta el sexismo existente en el género, en el que los personajes femeninos son poco inteligentes y lo que prima es su aspecto físico. En un principio Sidney no se toma en serio al asesino, hasta que este le amenaza con matarla al igual que a su madre. Ella empieza a ponerse nerviosa y entonces aparece físicamente en escena Ghostface. Se procede entonces a la particular escena de persecución. Mientras se intenta defender de los ataques, Sidney actúa tal y como reprochó anteriormente: en lugar de huir por la puerta principal, sube las escaleras. Aunque los personajes sean conscientes de los errores de las películas, los cometen igualmente. Encerrada en su cuarto, Ghostface desaparece y entra en escena Billy. Sidney se reconforta al verlo, pero cuando ve que Billy está portando un teléfono móvil, sospecha y se aleja de él. Cuando aparece la policía, es detenido como principal sospechoso.

Después de que la policía verifique que las llamadas hacia Sidney no provenían del móvil de Billy, este queda en libertad. Sidney se cuestiona a sí misma y cree que al igual que se equivocó al sospechar de Billy, puede haberse equivocado al señalar al que ella cree que

fue el asesino de su madre, Cotton Weary. El padre de Sidney, que está desaparecido desde que se fue de viaje, también es sospechoso. Las principales figuras adultas son el sheriff Burke y el director Himbry, los cuales no son capaces de dar soluciones útiles, cumpliendo el tropo *Adults are useless*. Dado que las clases del instituto quedan suspendidas por la amenaza ante más asesinatos, Stu propone hacer una fiesta en su casa. En una escena posterior, se encuentran Billy, Stu y Randy en el videoclub donde trabaja este último. Randy también señala a Billy como el autor de los crímenes, y alude a la falta de deducción de las autoridades, las cuales sabrían como operar si vieran películas de terror:

Randy: Lleva grabado "asesino" en mitad de la frente.

Stu: ¡Oh, cielos! ¿De veras? ¿Entonces, por qué lo soltó la poli, chico listo?

Randy: Porque no ven bastantes películas. Es tipo de cualquier película de terror. Como en "Prom Night".

Stu: ¿Sí? ¿Por qué iba a querer matar a su novia?

Randy: Siempre hay alguna estúpida razón para matar a tu novia. Ahí radica su belleza, en su simplicidad. Además, si lo complicas pierdes al público al que va dirigida.

Randy señala la misoginia en el género por la que siempre habrá alguna razón, por muy simple que sea, para matar a una mujer.

Randy: La policía siempre anda despistada en estos casos. Si vieran "Prom Night" ahorrarían tiempo. Hay una fórmula para todo esto. ¡Una muy sencilla! ¡Todo el mundo es sospechoso! Lo de su padre es una pista falsa. Es Billy.

A estas alturas del filme no podemos tomarnos en serio a Randy pues, como fan del terror y conocedor del procedimiento a seguir ante un asesinato, es también un sospechoso. Ante la acusación, Billy señala a Randy: "Tal vez tu desquiciado cerebro pelicularo perdió el sentido de la realidad", aludiendo a las comunes críticas hacia el cine violento y la influencia que este tiene en los/as espectadores/as. Mientras, Dewey acompaña a Tatum y Sidney a comprar al supermercado para la fiesta y tienen otra conversación en la que se pone en práctica el metacine:

Tatum: Sidney. Si hacen una película sobre ti ¿quién te interpretará?

Sidney: Tiemblo sólo de pensarlo.

Dewey: Yo te veo como una joven Meg Ryan.

Sidney: Gracias. Con mi suerte darían el papel a Tori Spelling.

Ya en la fiesta en casa de Stu, este le pide a Tatum que vaya a su garaje a por más cervezas. Aunque no hay escenas de desnudez parcial ni completa en la película, Tatum tiene un plano sexualizado al entrar al garaje, quizá anunciando que será la próxima en morir. Cuando va a buscar las cervezas tiene un encuentro con Ghostface, al cual confunde como a uno de sus amigos que le está gastando una broma. A través de la ironía, Tatum menciona el papel de víctima indefensa que ejercen los personajes femeninos:

Tatum: ¿Quieres jugar a asesinos psicópatas? ¿Puedo ser la víctima indefensa? De acuerdo, veamos. No, por favor. No me mate, señor Ghostface. Quiero salir en la secuela.



Figura 5. Tatum en el obligatorio plano de pechos, anunciando que será asesinada. *Scream* (1996)

Ghostface continúa contemplando de manera amenazante a Tatum y cuando él saca el cuchillo, Tatum es consciente de la situación. Intenta defenderse golpeándolo con la puerta de la nevera y lanzándole botellas de cerveza. Después, intenta huir de él inútilmente, siendo aplastada por la puerta del garaje, mientras su grupo de amigos continúa con la fiesta sin ser consciente del asesinato.

Billy llega a la fiesta y Sidney se encuentra con él. Bajo las recomendaciones de Stu de que ambos subieran al dormitorio de sus padres para hablar de lo ocurrido y “lo que sea”, aludiendo a relaciones sexuales, la pareja tiene una conversación en la que ambos se disculpan. Tras un momento de reconciliación, Sidney accede a practicar sexo con Billy.

Mientras, en la fiesta, están visionando una mítica película de terror, *Halloween*. Stu y Randy comienzan una conversación relativa a la sexualización de las actrices, en particular

con la desnudez parcial de Jamie Lee Curtis, y en la que se hace referencia al tropo *death by sex*. Además, Randy enumera las normas básicas para sobrevivir en una película de miedo:

Stu: Pechos. Quiero ver los pechos de Jamie Lee. ¿Cuándo veremos sus pechos?

Randy: ¡Pechos! No hasta en el 83. Jamie Lee siempre era virgen en las películas de terror. No enseñó las tetas hasta que fue famosa. (...) Por eso siempre engañaba al asesino en la secuencia de persecución final. Sólo las vírgenes pueden hacerlo. ¿No saben las reglas?

Stu: ¿Qué reglas?

Randy: Que no... ¡Santo Dios! ¿No saben las reglas?

Stu: Tómame un valium, ¿quieres?

Randy: Ciertas reglas deben cumplirse para poder sobrevivir con éxito en una buena película de terror. Por ejemplo, número uno, no practicar sexo. (...) Sexo equivale a muerte, ¿de acuerdo? Número dos, no puedes beber ni tomar drogas, nunca. Es el factor "pecado". El pecado es una extensión de la número uno. Y número tres, nunca, nunca, bajo ninguna circunstancia digas "enseguida vuelvo", porque nunca volverás. Y si te saltas las reglas, acabarás muerto.

Acto seguido, Stu realiza otra broma en la que dice que va a buscar cervezas y se burla "enseguida vuelvo". Un poco más tarde, los asistentes a la fiesta reciben la noticia de que el director del instituto, el señor Himbry, ha sido asesinado. Entusiasmados ante la idea, todos acuden al lugar donde se encontró el cadáver. Dentro de la casa solo quedan Stu, Billy, Sidney y Randy. En los alrededores, Dewey y Gale están paseando, cuando encuentran dentro del bosque el coche del padre de Sidney, y deciden regresar a la casa de Stu. Mientras, Sidney y Billy comienzan a tener relaciones sexuales, y simultáneamente hay una escena de desnudez parcial de la actriz P. J. Soles, que interpreta a Lynda en Halloween.

Randy: ¡Miren! Ahí viene el plano obligatorio de tetas.

Asistentes a la fiesta: ¡Sí! ¡Esas son unas tetas!

Tras haber tenido su primer encuentro sexual, Sidney y Billy se están vistiendo en el dormitorio. De manera repentina, Sidney le pregunta a Billy a quién llamo cuando fue detenido por la policía, y él responde que a su padre. Ella le contesta que no es posible, que a su padre lo llamó el sheriff, y él le dice que simplemente cuando intentó llamar a su padre él no se lo cogió. Billy le espeta entonces si aún sigue pensando que él es el asesino, a lo que ella responde que no, pero que haberla llamado desde la cárcel habría sido un movimiento inteligente para disipar las dudas sobre su inocencia. Cuando Billy le pregunta "¿Qué tengo

que hacer para demostrarte que no soy un asesino?” aparece Ghostface y apuñala a Billy. Sidney comienza a huir en la típica secuencia de persecución, que acaba cuando ella cae por una ventana encima de una lancha motora. Es entonces cuando Sidney descubre el cuerpo de Tatum en el garaje.

Simultáneamente, Randy continúa viendo *Halloween*, concretamente una escena en la que Laurie está huyendo de Michael. Randy habla a la pantalla, “diciéndole” a la protagonista de la película que el villano está detrás de ella “Mira detrás de ti”. De manera irónica, Ghostface se encuentra justo detrás de Randy acechándolo mientras él atiende a la pantalla, realizando una de las mejores escenas de metacine de la película.



Figura 6. Randy habla a la pantalla mientras el asesino está detrás de él. *Scream* (1996)

Cuando regresan Gale y Dewey, ella descubre el cadáver de Kenny, su camarógrafo del programa, en la furgoneta, mientras Dewey se adentra en la casa. Gale comienza a conducir la furgoneta para pedir ayuda, cuando una Sidney ensangrentada aparece, haciendo que Gale se desvíe y tenga un accidente contra un árbol. Sidney, desesperada, busca a Dewey, que sale de la casa con un cuchillo clavado en su espalda y cae el suelo. Ghostface aparece de nuevo y persigue a Sidney, que se refugia en el coche de policía de Dewey y e intenta pedir ayuda a través de la radio. Sidney consigue huir de Ghostface de nuevo y ella decide entrar en la casa, no sin antes tomar la pistola de Dewey. Randy y Stu se presentan en escena repentinamente y se acusan el uno al otro de ser el asesino. Sidney decide cerrar la puerta y dejar fuera a los dos. Billy reaparece arrastrándose, revelando que no estaba muerto, e intenta tranquilizar a Sidney: coge la pistola y abre la puerta, ante la negativa de

ella advirtiéndole que el asesino está fuera. Randy entra en la casa diciendo “Stu ha enloquecido. Está loco”, ante lo cual Billy le apunta con el arma y cita a Norman Bates en *Psycho*: “Todos nos volvemos locos alguna vez.”, tras lo cual le dispara. Sidney queda sorprendida ante el ataque. Billy se revela como el asesino, diciendo que la sangre del supuesto ataque recibido es jarabe de maíz, como el utilizado en el rodaje de *Carrie*. Billy comienza a desplegar su conocimiento de películas de terror y su culpabilidad ante una aterrorizada Sidney. Al intentar huir, se topa con Stu, que le dice “Sorpresa, Sidney”, utilizando el aparato que emplearon durante las llamadas telefónicas para alterar sus voces, revelando que tanto Billy como Stu son los autores de los asesinatos.

Ambos acorralan a Sidney en la cocina. Aún pudiendo utilizar la pistola de Dewey para ejecutar a Sidney, Stu le alcanza el cuchillo a Billy, con el que se acerca a la joven de manera amenazante, y Stu se queda con la pistola. Sidney le dice que están locos, a lo que Stu responde “Preferimos el termino psicópata”. Los dos asesinos comienzan a revelar los hechos a Sidney: ellos fueron los que asesinaron a su madre hace un año e inculparon a Cotton Weary. “Vimos unas pocas películas, tomamos algunas notas” confiesa Stu. Sidney pregunta porqué mataron a su madre:

Sidney: ¿Por qué mataste a mi madre?

Billy: ¿Has oído? Cree que necesitamos un motivo. Yo no necesito ningún motivo. ¿Lo tenía Norman Bates? ¿Descubrieron por qué le gustaba a Hannibal Lecter comerse a la gente? Creo que no. Resulta más escalofriante cuando no hay motivo.

Sin embargo, Billy revela que la asesinó porque tenía un romance con su padre, el cual abandonó a su madre y a él. La misoginia y la culpabilización de la sexualidad de las mujeres es el móvil para Billy. Stu entonces desvela que ellos han secuestrado al padre de Sidney, al que culparán de las muertes tras matarlo a él y a Sidney. Procederán a herirse a ellos mismos para identificarse como supervivientes de la matanza, justificándose en que señor Prescott los dio por muertos.

Stu: ¿Lo entiendes? Todo el mundo muere menos nosotros. Nosotros seguimos y planificamos la secuela, porque, afrontémoslo hoy en día, tiene que haber una secuela.

Billy y Stu representan a dos tipos distintos de *psychokillers*: Billy tiene una motivación, el abandono de su padre, para llevar a cabo los crímenes. Por otra parte, Stu es el lado terriblemente impulsivo e irracional que no necesita motivos para llevar a cabo los asesinatos. En una manifestación de estupidez adolescente, Stu y Billy se clavan los cuchillos

mutuamente para resultar heridos. Billy, bajo la ira del dolor de la cuchillada de Stu, le devuelve varias puñaladas.

Sidney: Idiotas, han visto demasiadas películas.

Billy: No, Sid. No culpes al cine. El cine no crea a los psicópatas. El cine hace a los psicópatas más creativos.

La frase de Billy responde a las críticas sobre la violencia que se exhibe en el cine y las acusaciones de la influencia que esta tiene sobre la vida real. Cuando ya están dispuestos a ejecutar al padre de Sidney, descubren que la pistola no está donde la habían dejado. Aparece portándola Gale que, sin embargo, falla al intentar disparar a los villanos pues la pistola tenía puesta el seguro. Billy pateo a Gale, y se prepara a dispararle cuando Stu descubre que Sidney ha desaparecido. Stu y Billy entran en pánico: su plan maestro está en peligro. El teléfono suena. Es Sidney con el alterador de voz, replicando el método utilizado por ellos. Billy se pone furioso intentando averiguar dónde se esconde, mientras Stu se empieza a desangrar debido a las puñaladas. Ghostface, esta vez personificado por Sidney, aparece y le clava un paraguas a Billy, dejándolo inconsciente en el suelo. Stu reaparece y ataca a Sidney, con quien tiene una lucha cuerpo a cuerpo. Finalmente, Sidney lo reduce y lo mata tirándole un televisor en la cabeza durante la escena en la que Laurie de Halloween está portando el cuchillo de Michael



Figura 7. Sidney a punto de matar a Stu mientras en la pantalla Laurie porta el cuchillo de Michael. (1996)

Tras haber acabado con los villanos, Randy reaparece, aludiendo a que sigue vivo gracias a que no ha practicado sexo:

Sidney: Dios mío, creía que estabas muerto.

Randy: Debería estarlo. Jamás pensé que me alegraría de ser virgen.

Una vez más, Billy “revive” y vuelve a atacar a Sidney. Ella se defiende, metiendo su dedo en las heridas del cuerpo de él. Cuando Sidney está a punto de ser apuñalada, Gale, que aún no había muerto, dispara a Billy: “Esta vez sí he quitado el cierre de seguridad, bastardo”. Gale, Randy y Sidney se acercan al cadáver de Billy y lo contemplan:

Randy: Cuidado. Es el momento en el que el asesino supuestamente muerto, vuelve a la vida para dar el último susto.

Tal y como anuncia Randy, Billy abre los ojos, pero Sidney inmediatamente le dispara en la cabeza, asegurándose: “No en mi película”. El padre de Sidney y Dewey continúan con vida, resultando estos dos, Sidney, Randy y Gale los supervivientes de la historia.

4.3. *Scream* como una interpretación de la misoginia en el *slasher*

Los creadores de *Scream* valoran no sólo las reglas no escritas en el cine de terror, también son conscientes de los valores sociales que derivan de lo expuesto en las películas, y realiza apreciaciones relativas a las concepciones diferenciales y estereotipos de género. En el documental de 2011 *The Inside Story: Scream* el director Wes Craven explica cómo rechazó en un principio trabajar en la película debido a que no se sentía del todo satisfecho con su historial de películas en las que las mujeres son masacradas y destripadas, “hay un elemento en el género que se puede decir que es misógino, estar siempre cortando a chicas en pedacitos, y había una parte de mí que se preguntaba cuánto tiempo más podía seguir haciendo esto”. Craven finalmente decidió trabajar en la película y fue capaz de realizar un ejercicio de contemplación de dicha misoginia. Además de realizar menciones a la sexualización inherente de las mujeres en los *slashers*, el filme presenta, por una parte, unos arquetipos de masculinidad tóxica y, por otra, desarrolla a unos poderosos personajes femeninos.

Tanto Billy como Stu, los villanos, manifiestan un modelo de masculinidad violenta y tóxica. Billy le presta mucha importancia al hecho de que Sidney practique sexo con él, e incluso utiliza el sexo para chantajearla emocionalmente para persuadirla de que él no es el asesino. En la primera escena en la que aparece Billy, se cuelga por la ventana de Sidney para contar con una coartada por los asesinatos de Casey y Steve, pero también para intentar convencerla de mantener relaciones. Billy señala la virginidad de Sidney cuando le pregunta sobre su pijama blanco con flores “¿Duermes con eso puesto?”. Sidney está censurada de

alguna manera, cuando él le dice que se ha acordado de ella al ver la versión censurada con cortes de *The Exorcist*, de la que han cortado “las mejores escenas”. Billy quiere pasar de una versión apta para todos los públicos a una para mayores de 17 años, como hemos señalado anteriormente en el trabajo, pero Sidney no accede, ante lo cual Billy le insta a que pueden “hacer algo con la ropa puesta”. Cuando Billy intenta ir un poco más allá, Sidney le frena. Ella le pide que se marche, y le agradece con lo que ella interpreta como romanticismo por parte de él. Antes de que se vaya, ella le ofrece una escena para “mayores de 13 años” y le muestra los pechos. Cuando Billy se marcha, Sidney mira a la distancia.



Figura 8. Sidney frena a Billy a mantener relaciones sexuales. Scream (1996)

Más adelante, después de que Billy haya sido detenido y después puesto en libertad por la policía, se encuentra con Sidney en el instituto y hay una tensión entre ambos. Billy le espeta que ella aún piense que es culpable al decirle “tengo una novia que prefiere acusarme de ser un asesino psicópata a tocarme”, generando un sentimiento de culpabilidad en ella, no solo por pensar en acusarlo, sino por no ceder a tener relaciones. Sidney se siente culpable por haber pensado que Billy podía ser el que intentó atacarla. Aquí se manifiesta la indulgencia hacia las parejas sentimentales como autoras de violencia: el enamoramiento provoca que las personas no sean capaces de ver los actos a los que sus parejas son capaces de llegar. Billy le convence de que no puede ser el asesino en base a la relación que tienen: “¿De verdad crees que puedo ser yo?”

Durante la escena del videoclub, Randy contempla la posibilidad de que Billy quisiera matar a Sidney por no tener relaciones con él. Billy escucha las acusaciones, se acerca de

manera agresiva y junto con Stu le intimidan. Tras marcharse Billy, Randy reafirma a Stu: “¿Me estás diciendo que no es un asesino?”

Por su parte, Stu también reproduce un modelo sexista a través de la continua sexualización del cuerpo femenino, además de la manera en la que se dirige a menudo a su novia Tatum “pequeña zorra, infernal”, a lo cual ella suele responder de manera indulgente, mirando hacia otro lado o poniendo los ojos en blanco. Stu manifiesta su capacidad de protección como hombre que es cuando se teme por el asesino, cuando es él mismo uno de los ejecutores: “Estarás protegida, soy muy macho. Te tengo cubierta, nena.” Sin embargo, ya estaba planeado por él que Tatum que fuera asesinada en la fiesta posiblemente por Billy, después de que Stu le pidiera ir al garaje a por más cerveza.

Cuando se proponen ver una película en la fiesta en casa de Stu, Sidney aprecia que Jamie Lee Curtis es una actriz recurrente en el *slasher*, y hablan de la figura de *scream queen* y la importancia de la imagen física de estas:

Sidney: ¿Por qué sale Jamie Lee Curtis en todas?

Randy: Porque es la *scream queen*.

Stu: Con esas tetas, tiene que serlo.

Tatum: Tetas. ¿Lo ves?

Tatum se reafirma en que eso es a lo que el público presta atención: al cuerpo sexualizado. Finalmente se decantan por visionar *Halloween* y tiene lugar la conversación sobre ver en pantalla los pechos de Jamie Lee Curtis, en la que Stu encarna el varón adolescente obsesionado con el sexo: “Pechos. Quiero ver los pechos de Jamie Lee. ¿Cuándo veremos sus pechos?”

Cuando Stu y Sidney comienzan a pelear, Stu le dice “Siempre me has gustado, Sid”, y esta le muerde en la mano y le golpea con un jarrón, a lo cual Stu le insulta “Putá”, sirviendo esta respuesta no solo ante el ataque físico, sino como alegoría ante el desprecio hacia las mujeres cuando se produce un rechazo sexual.

La película contiene como subtrama la culpabilización hacia la sexualidad femenina. Los rumores en la ciudad comentan que la madre de Sidney se acostaba con varios hombres estando casada. Sidney se niega a aceptar esta idea ya que no quiere corromper la imagen de su madre con la promiscuidad, vista como la peor característica que puede poseer una mujer. Sidney rechaza que su madre mantuviera relaciones extramaritales con Cotton Weary y cree que él la violó y la mató. Además de esta culpabilización, se manifiesta el mito de las

falsas acusaciones por parte de las mujeres. Sidney escucha en el servicio del instituto a unas compañeras hablar sobre ella “Creo que se lo ha inventado todo para llamar la atención”, ¿Y si fue Sidney la que mató a Casey y Steve? Tal vez sea una zorra igual que su madre”. Sidney teme adoptar la misma imagen que su madre de mujer promiscua, y por ello Tatum le dice en el supermercado “Tienes algún problema íntimo a causa de la muerte de tu madre”. La protagonista manifiesta la culpa que siente: “Ha tenido mucha paciencia conmigo. ¿Cuántos chicos aguantarían a una novia sexualmente anoréxica?”, a lo cual Tatum le responde: ““Billy y su pene no te merecen, ¿de acuerdo?””

Antes de la escena en la que Billy y Sidney mantienen su primera relación en la casa de Stu, ella se confiesa: “No puedo escudarme en el dolor durante toda la vida y seguir mintiéndome sobre quién era realmente mi madre. Sí, creo que estoy muy asustada. Y que voy a acabar como ella, ¿sabes? Como si fuera una mala semilla”. Sidney expresa a la vez su deseo de no ser vista como una mujer promiscua pero también de no acabar muerta, ya que según la fórmula *slasher*, aquellos/as que practiquen sexo morirán.

Al final de la película, tras descubrirse que Billy y Stu son los culpables, expresan de nuevo la demonización de la sexualidad femenina y el castigo ineludible que supone la promiscuidad según la mirada patriarcal:

Billy: Le hicimos un favor a tu madre. Era una zorra. Que se exhibía por toda la ciudad como si fuera Sharon Stone.

Stu: Sí, le dimos el golpe de gracia porque seamos sinceros, Sidney, tu madre no era Sharon Stone.

Además, culpabilizan a Sidney de su propia muerte por haber tenido sexo cuando Billy le dice “El abandono provoca desviaciones de conducta. A ti te ha afectado tanto, que te ha hecho practicar el sexo con un psicópata.” Ambos villanos celebran que, según las normas del cine, como Sidney ya no es virgen, morirá a continuación: “Te has entregado. Ahora ya no eres virgen. Así que tienes que morir. Esas son las reglas.” Puede servir como analogía del funcionamiento de las concepciones sociales diferenciales respecto a la sexualidad femenina en el sistema patriarcal. Se requiere a las mujeres que se entreguen sin reticencias al sexo, siendo tachadas de mojígatas en caso contrario. Sin embargo, cuando las mujeres mantienen relaciones, son juzgadas como promiscuas. Es la visión dual de la santa y la puta.

Por otra parte, la película presenta a unos personajes femeninos poderosos que no se han visto con demasiada frecuencia en *slashers* anteriores: Sidney, Tatum y Gale. Wes Craven ya desarrolló con anterioridad el personaje de Nancy en *A Nightmare on Elm Street*,

que busca y se enfrenta sin temores al villano. En *Scream*, se aprecia una evolución de la figura de *final girl*, siendo Sidney una de las más fuertes heroínas del subgénero. En las siguientes entregas, se presenta a las mujeres no sólo como víctimas, sino también como ejecutoras, siendo la señora Loomis y Jill ejemplos de ello.

El personaje de Tatum, que en un principio cumpliría con el arquetipo de rubia ingenua de grandes pechos, demuestra ser perspicaz y no duda en responder de manera decisiva a los personajes masculinos. Replica a Stu cuando este dice que sólo un hombre podía haber cometido los crímenes, diciéndole que una mujer con mentalidad de hombre (el uso de la violencia) podría hacerlo. Cuando es abordada por Ghostface en el garaje de Stu, ironiza sobre la figura femenina desvalida: “¿Puedo hacer de víctima indefensa?” Sin embargo, Tatum no es una víctima indefensa: golpea a Ghostface con la puerta de la nevera, le tira botellas de cerveza y consigue que este se caiga al suelo al esquivarle. Tatum demuestra su capacidad al defenderse de los ataques y al intentar huir por la puerta del garaje. Sin embargo, no manifiesta lucidez al pretender escapar por la gatera de la puerta del garaje, quedándose atrapada y haciendo que Ghostface aproveche la situación para aplastarla con el mecanismo de apertura de la puerta.

Gale Weathers es el modelo de mujer frívola y ambiciosa. Tiene una enemistad con Sidney que no deriva de un simple tópico de mujeres que se odian entre ellas por competitividad. Gale, en su línea de periodismo sensacionalista, cuestiona la acusación de Sidney hacia Cotton Weary pero, especialmente, es debido a que Gale ha ganado dinero utilizando la historia del asesinato de la madre de Sidney. La relación entre ambas evolucionará a lo largo de la saga, olvidando el pasado y formando una amistad. En la tercera entrega de *Scream*, Gale refiere que ya no hace ese tipo de periodismo amarillista. En la primera película, aunque tenga una personalidad codiciosa, su intervención resulta fundamental para acabar con Billy, pues es ella la que le dispara cuando este está a punto de acuchillar a Sidney, haciendo de ella una heroína.

Pero el personaje más poderoso de todos es Sidney. Comienza siendo representada como la chica virginal, aunque desafía el arquetipo cuando muestra sus pechos a Billy al comienzo del filme. Sidney intenta sobrellevar el asesinato de su madre, además de sentimientos de culpabilidad por diversos motivos: la acusación a Cotton Weary y a Billy y el estigma de la sexualidad. Por otra parte, Sidney se muestra crítica con el cine de terror, demostrando que ella no es la típica víctima ingenua y sexualizada.

Sidney es la que acaba con ambos villanos, contando con la ayuda de Gale. A lo largo de la película, Sidney huye en diversas ocasiones de Ghostface, pero es al final cuando

consigue revelar su poder y combatir a Billy y Stu. Aprovechando la distracción de ambos con la aparición de Gale, se hace con el aparato distorsionador de voz y con el disfraz. Procede a practicar el mismo juego con sus verdugos al llamar por teléfono con voz distorsionada: “¿Estás solo en casa?”, y anunciándoles que ha llamado a la policía. Tal y como señalaba Tatum cuando decía que el autor de los crímenes podía ser una mujer con mentalidad de hombre, Sidney adopta la figura de ejecutora asumiendo una identidad masculina a través del modo de operar de los villanos. Cuando Billy ha perdido el control de la situación y es Sidney la que asume la identidad de Ghostface, este pierde los nervios y entra en un ataque de ira típicamente masculino destrozando muebles: “¡Voy a destriparte, puta! ¡Igual que a tu puta madre!” Sidney no espera a que llegue la policía, pues es ella la que reduce a Billy. Justo cuando en la pantalla de televisión se está reproduciendo la escena de Halloween en la que Laurie está dentro de un armario siendo perseguida por Michael, Billy deduce, dado que su influencia son las películas, que Sidney debe estar escondida en un armario. Sidney sale repentinamente del armario y le clava un paraguas a Billy, demostrando que ella no es una víctima como una Laurie de la primera entrega de *Halloween* la cual se limita a huir. Cuando es apuñalado con el paraguas, Billy suelta las dos armas, el cuchillo y la pistola, perdiendo el poder completamente. Después, Sidney consigue reducir a Stu en una lucha física y lo mata tirándole el televisor en la cabeza el televisor donde se reproducía *Halloween*.



Figura 9. Sidney asume la identidad de Ghostface para acabar con el asesino. *Scream* (1996)

Cuando reaparecen Randy y Gale, y se quedan contemplativos ante el cuerpo de Billy, este revive por tercera vez para dar el último susto, pero rápidamente Sidney lo mata de un tiro en la cabeza, formulando: “No en mi película”, reafirmando como un personaje femenino fuerte que tiene el control en su poder.

4.4. La continuación de la saga

Aunque no son objeto de análisis las tres películas restantes de la saga, se pueden realizar algunas observaciones particulares. Respecto al metacine, en la siguiente entrega, *Scream 2*, los creadores rizan el rizo al incluir la existencia de una película dentro de la propia película inspirada por los crímenes por los que ha pasado Sidney, llamada *Puñalada*. En referencia a una conversación del primer filme, quien interpreta de manera ficticia a Sidney es la actriz Tori Spelling. En esta película, una de las asesinas cuya identidad se revela al final, es la madre de Billy, la señora Loomis, siendo este un claro guiño a la señora Voorhes, la asesina original de *Friday the 13th*. De nuevo, y con la ayuda de Gale y Cotton, Sidney abate a los asesinos.

La historia de *Scream 3* se desarrolla mientras se produce la grabación de la tercera entrega ficticia basada en la historia de Sidney, *Puñalada 3*. Sidney vive alejada de su ciudad natal y sin contacto con ninguna de sus amistades. A pesar de que Sidney aún vive torturada por los hechos del pasado, trabaja como terapeuta en una línea telefónica de atención a mujeres víctimas de violencia. En la cuarta entrega, Sidney es escritora de un libro en el que ayuda a otras mujeres a superar eventos traumáticos de violencia. Sidney no solo es una superviviente, también ayuda a otras mujeres a serlo.

. En la tercera película se realizan referencias al trato hacia las mujeres en Hollywood. Diecisiete años antes del movimiento social *#metoo*, *Scream 3* advierte el sexismo existente en la propia industria del cine. Se revela que la madre de Sidney, Maureen, fue actriz de películas de terror de bajo presupuesto durante los años 70. Las películas en las que aparecía Maureen, de nombre artístico Rina Reynolds, estaban producidas por John Milton, el mismo productor de la entrega *Puñalada 3*. Se insinúa que Maureen fue violada en grupo durante una de las fiestas celebradas en la casa John Milton. "Fue en los años setenta. Todo era distinto. Yo era famoso por mis fiestas. Rita sabía lo que eran. Las chicas venían a conocer hombres que podían conseguirles papeles si daban una buena impresión. No le pasó nada que ella no hubiera propiciado por más que haya dicho luego. Las cosas se descontrolaron. Quizá sí se aprovecharon de ella." Milton justifica los abusos y responsabiliza a Maureen. De manera irónica, uno de los productores de la saga es Harvey Weinstein, acusado en 2017 por más de 80 mujeres de abusos sexuales.

En 2015, Dimension Films produce una serie basada en la saga, distribuida por Netflix y MTV, que cuenta con tres temporadas, siendo la última estrenada en 2019. De nuevo, un

grupo de adolescentes son el blanco de las amenazas y homicidios de un misterioso asesino, cuya obsesión es una joven llamada Emma, la protagonista. Las llamadas de teléfono se actualizan a mensajes de texto, vídeos y al uso de las redes sociales.

5. Conclusiones

Se puede concluir, tras la revisión de los análisis científicos y la literatura crítica que se llevan realizando desde finales de los años 80, que existe una percepción diferencial del cuerpo de las mujeres en el subgénero de cine *slasher*. El cine es un medio de comunicación esencial en las sociedades actuales que adopta y genera imaginarios colectivos y que puede reforzar determinadas ideas sobre el cuerpo femenino.

Aunque las muertes de los personajes masculinos sean superiores en número, los personajes femeninos son expuestos en pantalla durante un mayor tiempo mostrando un estado de terror. La exhibición prolongada de las mujeres siendo perseguidas y acechadas por los asesinos muestra un mayor deleite hacia los cuerpos femeninos siendo objeto de transgresiones. Estas imágenes visuales de mujeres aterrorizadas y objetivo de la violencia se pueden traducir en una mayor percepción de vulnerabilidad.

Por otra parte, los componentes sexuales como la desnudez están más presentes en los personajes femeninos que los masculinos, desvelando la contemplación sexual de la mirada masculina hacia los cuerpos de las mujeres. Los instintos de Eros y Thanatos, la unión del erotismo y la muerte, se hacen manifiestos en el *slasher*. La sexualización en el cine se utiliza como táctica comercial, pero esta puede generar una desensibilización hacia la violencia que es mostrada en pantalla. Los cuerpos de las mujeres como objeto de vulneración conforman una imagen recurrente. La dualidad de virginidad/promiscuidad se reproduce con connotaciones positivas y negativas, realzando la virginidad como una cualidad que garantiza la conservación de la vida. Los fundamentos de personajes femeninos promiscuos van acompañados de una falta de virtud y ética, que desembocarán en la muerte, componiendo así un relato moral.

La existencia del tropo *final girl* en el subgénero *slasher* supone una presencia heroica femenina, si bien esta figura ha necesitado evolucionar a lo largo de los años para consolidarse como un personaje con poder. Las primeras chicas finales se limitaban a huir y a sobrevivir a las matanzas. El desarrollo de este arquetipo ha derivado en heroínas que triunfan y que logran derrotar a los villanos. Incluso así, tienen que pasar por las situaciones de violencia y ser mostradas en estado de terror en la pantalla.

Algunos/as de los/as cineastas del subgénero son conscientes de estas desigualdades, siendo la película *Scream* uno de los primeros ejemplos que lo manifiesta a través de la parodia del *slasher* y declarando abiertamente las convenciones sexistas por las que se maneja la ficción de terror. En la mecánica utilizada en la saga de película dentro de película, se llega incluso a exteriorizar el abuso al que están expuestas las trabajadoras en la industria del cine diecisiete años antes del surgimiento del movimiento *#metoo*. Además, fortalece la figura femenina de la *final girl*, a través del personaje de Sidney, la cual rompe con la narrativa convencional y maneja la situación de la que es víctima, encarnándose en una superviviente que ayuda a otras mujeres a superar los traumas de las situaciones de violencia. Esta protagonista es capaz de hacer frente al villano Ghostface cuando este es encarnado hasta por siete asesinos/as distintas. *Scream* concibe una diversidad de personajes femeninos, sin reducir a las mujeres a arquetipos duales. Tatum Riley es una joven astuta que presta apoyo a su amiga, Gale Weathers es una mujer fuerte y ambiciosa que no acepta el papel de víctima y la ayudante del sheriff Judy Hicks representa la autoridad, pero también hay cabida para mujeres como asesinas y generadoras de violencia.

Las mujeres semi desnudas gritando en estado de pánico están dejando de ser la clave identitaria del cine de terror. Películas como *The Cabin in the Woods* o *Final Girls* son herederas del metacine de *Scream*, y en ellas se reflexiona sobre los personajes femeninos en el género a través de la parodia. La película de *Halloween* de 2018 representa a una Laurie Strode muy distinta a la de la primera película: esta versión de Laurie es decidida, fuerte y no duda en su propósito de destruir a Michael Myers. Largometrajes de terror de la última década como *The Babadook* (2014), *It Follows* (2014), *The Witch* (2015) o *Hereditary* (2018) recrean representaciones variadas de la feminidad. La presencia de mujeres en equipos creativos en la industria del cine de terror provoca que se puedan realizar interpretaciones propias sobre la identidad femenina, como hacen las directoras de *A Girl Walks Home Alone At Night* (2014), *Raw* (2016) o *The Ranger* (2018). La reflexión sobre el contenido que consume la sociedad también provoca que puedan modificarse o revertirse las identidades típicamente masculinas y femeninas. Los personajes femeninos responden cada vez menos a la mirada masculina y transgreden con las normas establecidas, tal y como hace Sidney en su ejercicio de empoderamiento al no acceder a ser una mujer indefensa: “No en mi película”.

6. Glosario

Escoptofilia: parafilia en la que el sujeto disfruta al observar a otras personas

Exploitation: aquellas producciones comerciales que aprovechan fórmulas prefijadas

Giallo: *thrillers* italianos con contenido sexual y violento sobre asesinatos

Gore: subgénero que se regocija en la violencia explícita

Final Girl: tropo de chica virginal que sobrevive a la matanza

Psychokiller: psicópata asesino, usualmente en serie

Revenge Film: subgénero en el que se ejecuta una venganza

Scream Queen: víctima femenina del cine de terror caracterizada por sus gritos en pantalla

Sexploitation: se utiliza para designar aquellas películas que utilizan el sexo como reclamo

Splatter: subgénero en el que abunda la presencia de sangre

Torture porn: subgénero en el que se muestran torturas físicas explícitas

Whodunit: tropo en el que el misterio recae en quién es el autor o autora de los asesinatos

7. Bibliografía

- Anderson, C. y Bushman, B. (2001). Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature. *Psychological Science*. 12. 353-9. doi 10.1111/1467-9280.00366.
- Blewett, M. (1974). Women in American History: A History Through Film Approach. Film & History. *An Interdisciplinary Journal of Film and Television Studies*. Center for the Study of Film and History.
- Burfoot, A., y Lord, S. (2010). *Killing women*. Waterloo: Wilfrid Laurier University Press.
- Anderson C.A. y Bushman B.J. (2002). Human Aggression. *Annual Review of Psychology* 53:1, 27-51.
- Clover, C. J. (1992). Men, Women and Chainsaws. Princeton: Princeton University Press
- Kelly Connelly (2007) Defeating the Male Monster in Halloween and Halloween H2O, *Journal of Popular Film and Television*, 35:1, 12-21, DOI: 10.3200/JPFT.35.1.12-21.
- Cowan, G. y O'Brien, M. (1990). Gender and Survival vs. Death in Slasher Films: A content Analysis. *Sex Roles*. 23. 187-196. doi 10.1007/BF00289865.
- Huesmann, L. R., y Taylor, L. D. (2006). The Role of the Mass Media in Violent Behavior. In R. C. Brownson et al. (Eds.). *Annual Review of Public Health*, 26. Palo Alto, CA: Annual Reviews Publishers.
- King, N. M. (2009) Boy Jokes: Content Analysis of Hollywood Misogyny in Mean Girl and Slasher Movies. *Paper presented at the Annual Meeting of the International Communication Association*, Sheraton New York, New York City, NY Online.
- Linz, D., Donnerstein, E.I., y Adams, S. M. (1989). Physiological Desensitization and Judgments about Female Victims of Violence. *Human Communication Research*, 15(4), 509-522.
- Linz, D., Donnerstein, E.I. y Penrod, S. (1988). The Effects of Long-Term Exposure to Violent and Sexually Degrading Depictions of Women. *Journal of Personality and Social Psychology*. 55. 758-68. doi: 10.1037//0022-3514.55.5.758.
- Linz, D., y Donnerstein, E. I. (1994). Sex and Violence in Slasher Films: A Reinterpretation. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 38(2), 243-246.

- Marimón J. (2014.). *El montaje cinematográfico: del guión a la pantalla*. Barcelona: Edicions de la Universitat de Barcelona.
- Mulvey, L. (1975) Visual Pleasure and Narrative Cinema, *Screen*, Volume 16, Issue 3, Autumn. 6–18.
- Nolan, J. y Ryan, G. (2000). Fear and Loathing at the Cineplex: Gender Differences in Descriptions and Perceptions of Slasher Films. *Sex Roles*. 42. 39-56. doi: 10.1023/A:1007080110663.
- Sapolsky, B. S. y Molitor, F. (1993). Sex, Violence, and Victimization in Slasher Films. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 37(2), 233-242.
- Sapolsky, B. S., Molitor, F., y Luque, S. (2003). Sex and Violence in Slasher Films: Re-examining the Assumptions. *Journalism & Mass Communication Quarterly*, 80(1), 28–38. doi: 10.1177/107769900308000103.
- Serrano Cueto, J. (2007). *Horrormanía*. Madrid: Alberto Santos.
- Stancil, A. (2003). Watching Rape: Film and Television in Postfeminist Culture, by Sarah Projansky. *Women's Studies in Communication*. 26. 137-140. doi: 10.1080/07491409.2003.10162456.
- Weaver III J.B. (1991) Are "Slasher" Horror Films Sexually Violent? A Content Analysis, *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 35:3, 385-392. doi: 10.1080/08838159109364133
- Welsh, A. (2009). Sex and Violence in the Slasher Horror Film: A Content Analysis of Gender Differences in the Depiction of Violence. *Journal of Criminal Justice and Popular Culture*. 16.

Webgrafía

- Abandomoviez.net. (2002). Recuperado de <https://www.abandomoviez.net/>
- Morgan R. Three men and a Little lady (2017) Recuperado de <https://threemenandalittlelady.weebly.com/further-research---horror-genre--target-audience.html>
- Motion Picture Association of America. (1996) Recuperado de <https://www.mpa.org/wp-content/uploads/2019/03/MPAA-THEME-Report-2018.pdf>

The Center for the Study of Women in Television and Film (2018) Recuperado de https://womenintvfilm.sdsu.edu/wpcontent/uploads/2019/01/2018_Celluloid_Ceiling_Report.pdf

Tubb, O.J. Horror & Her: An Enquiry into the Projection and Effects of the Male Gaze within Slasher Films. University of Portsmouth. Recuperado de https://www.academia.edu/17418667/Horror_and_Her_An_Enquiry_into_the_Projection_and_Effects_of_the_Male_Gaze_within_Slasher_Films

Women and Hollywood. (2007). Recuperado de <https://womenandhollywood.com/resources/statistics/>

Videografía

Besser S.M., Capp, D.J., Konrad, C., Maddalena, M., Mastandrea, N., Weinstein, B., Weinstein, H., Woods. C. y Craven, W. (1996). *Scream*. Estados Unidos: Dimension Films.

Hutson, T., Lito Velasco, L., y Farrands, D. (2011) *Scream: The Inside Story*. ReSTADO Unidos: 1428 Films. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=s09IUfbcg-w>

Siskel, G., Ebert, R. y Erdman, D. (1980). *Sneak Previews: Women in Danger*. Estados Unidos: WTTW National Productions. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=nbtUnOHAX3E>