



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE
HIDALGO**

**INSTITUTO DE CIENCIAS SOCIALES Y
HUMANIDADES**

**ÁREA ACADÉMICA DE COMUNICACIÓN
LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN**

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Una Década de Cine de Terror Mexicano a través del Paradigma de

Syd Field

PRESENTA

Víctor Irving Arteaga García

Directora de Tesis: Azul Kikey Castelli Olvera

Co-director: Guillermo Lugo Rangel

Pachuca de Soto Hgo. Junio de 2021

Índice

Capítulo 1. Miedo y cine. El punto de partida.....	9
1.1 Miedo y Temor.....	9
1.2 El Cine y sus Expresiones.....	13
1.2.1 Cine Clásico.....	15
1.2.3 Cine Moderno.....	16
1.2.4 Cine Posmoderno.....	18
Capítulo 2. Historia del cine de terror en el mundo y en México.....	20
Presentación.....	20
2.1 El cine como proceso histórico.....	20
2.2 El cine después de la Segunda Guerra Mundial.....	23
2.3 Cine de terror en México, la época dorada.....	26
2.4 Cine de Terror y decadencia.....	33
Línea del Tiempo.....	35
Evolución de Medios Masivos de Comunicación Audiovisuales.....	35
Capítulo 3. Cine de terror mexicano en la década de los 90.....	36
TRAMPA INFERNAL.....	39
Paradigma de los Personajes.....	39
Paradigma de asunto.....	42
Estructura dramática.....	43
Acto 1: planteamiento.....	43
Plot Point.....	43
Acto 2: confrontación.....	44
Plot Point.....	44
Acto 3: resolución.....	45
Análisis crítico.....	45
HERENCIA DIABÓLICA.....	47

Paradigma de los Personajes.....	47
Paradigma de asunto.....	50
Estructura Dramática.....	51
Acto 1 (planteamiento).....	51
Plot 1.....	51
Acto 2 (Confrontación).....	52
Plot 2.....	53
Acto 3 (resolución).....	53
Análisis Crítico.....	53
SOBRENATURAL.....	55
Paradigma de los Personajes.....	55
Paradigma de Asunto.....	57
Estructura Dramática.....	59
Acto 1 (Planteamiento).....	59
Plot 1.....	59
Acto 2 (Confrontación).....	60
Plot 2.....	61
Acto 3 (Resolución).....	61
Análisis Crítico.....	61
Paradigma de los Personajes.....	65
Paradigma de Asunto.....	67
Estructura Dramática.....	68
Acto 1 (planteamiento).....	68
Plot 1.....	70
Acto 2 (confrontación).....	70
Plot 2.....	71

Acto 3 (confrontación).....	72
Análisis crítico.....	72
CRONOS.....	74
Paradigma de los personajes.....	75
Paradigma de Asunto.....	77
Estructura Narrativa.....	78
Acto 1 (planteamiento).....	78
Plot 1.....	79
Acto 2 (confrontación).....	79
Plot 2.....	80
Acto 3 (resolución).....	81
Análisis Crítico.....	81
Capítulo 4. Conclusiones Tétricas.....	83
Bibliografía.....	87

Dedicatorias

Esta tesis está encaminada a las personas que les gusta el cine, pero también de manera personal se las dedico a las personas que quiero y aprecio porque me han ayudado, empezando por mis padres Víctor y Leticia al igual que mis abuelas Raquel y Elida que me apoyaron obviamente en mi desarrollo personal, pero también en el académico cumpliendo su objetivo de que terminara una licenciatura.

A todos mis profesores de la Universidad, pero en especial infinitas gracias a mi asesora de Tesis, la Doctora Azul Kikey y al Licenciado Guillermo que siempre creyeron en mí y me ayudaron arduamente en la realización de esta tesis guiándome por el sendero correcto académicamente.

A mi hermana Karla Yilda que nos hemos apoyado moralmente tanto en cuestiones personales como en lo académico.

A mis tíos, David y Héctor que me han guiado por un buen camino dándome sabios consejos.

A mi tía, Yazmin que me ha apoyado en situaciones difíciles, así como a mi primo Daniel que nos hemos divertido juntos.

A Santiago, Juan Pablo, Fernando, Rolando, Julia, Emmeline, Nico y Pablito amigos que me han ayudado en momentos tanto agradables como difíciles y cabe destacar que dos de ellos influyeron en la elección del tema ya que al principio tenía muchos en mente y no sabía cuál elegir.

A Nely, el Flaco, Giovani, Ricardo, Mariana, Janeth, Yenzuni y Aurora, amigos y compañeros de la universidad que de igual manera me han apoyado, nos hemos divertido y pasado por momentos e historias inolvidables.

Introducción

El cine de terror es un género cinematográfico que tiene la intención de provocar en el espectador miedo, repulsión y horror. Últimamente este género ha tenido mucho éxito comercial a nivel mundial, sin embargo, en México es poco frecuente la producción de cine de este tipo debido a que tiene poca aceptación en el mercado nacional debido a que se piensa que es de baja calidad en comparación con el cine estadounidense o japonés.

Lo anterior no quiere decir que todas las películas de este género en México tengan malas críticas, pues hay películas que han tenido una buena evaluación por parte de los críticos, entre estas se pueden mencionar las dirigidas por Carlos Enrique Taboada en específico, las películas: *El libro de Piedra*, *Veneno para las Hadas* y *Más negro que la noche*.

Esto apunta a la reflexión de que el declive del cine de terror mexicano proviene de la década de los ochenta del siglo pasado y se consolida en los noventas. Este rechazo quizás se relacione con la hibridación cinematográfica con el cine de terror japonés y estadounidense, los cuales promueven una estética visual diferente a la mexicana y permeada fuertemente por su cultura, ya que de acuerdo a Hernández (2009) la cultura estética se encuentra dentro de la cultura espiritual que significa que la reunión de ideales y sentimientos de belleza como el horror, la fealdad, la cromaticidad entre otras cosas y para ellos esta estética debe estar en resonancia con el espectador.

De acuerdo con Hernández (2009), durante la modernidad occidental el concepto de las bellas artes se separó de los diseños y las artesanías poniéndolos por debajo de las artes aplicadas, sin embargo, para los japoneses esto no tenía sentido ya que las artes aplicadas y la industria estaban ya unidas por lo que estos desarrollaron ampliamente la industria del arte como parte de la oferta de su mercado, hecho que Estados Unidos aprovechó para importar esto a su país con las películas de terror y después exportarlas a Latinoamérica.

Lo anterior, conlleva la migración de estéticas visuales, pero también de estructuras narrativas, las cuales una vez que llegan a México, intentan retomarse y aplicarse, lo cual termina, generalmente en fracasos de taquilla ya que por un lado el cine estadounidense nos ofrece estructuras gastadas y reiterativas de adolescentes que son asesinados durante una escapada o paseo escolar, al estilo de películas como *Viernes Trece*, o estructuras extremadamente relacionadas con prácticas culturales extranjeras como lo es *La maldición o El Aro*, donde el terror se relaciona con mitos, leyendas y supersticiones del país en donde se originaron sus narrativas. Lo anterior, provoca un choque con las prácticas mexicanas, con las estructuras propias de este país y por lo tanto, suelen fracasar.

De acuerdo con Aguilar (2018), gracias a los constructos culturales que hay acerca del miedo, las personas creamos seres fantásticos. En el caso de México, estos seres reflejan aquello que somos y no queremos ser y generalmente los creamos cuando nuestra sociedad no está en paz y por lo tanto hay un miedo a lo desconocido

Sin embargo, para la cultura mexicana estos seres espirituales no tienen una connotación de maldad ontológicamente hablando como sí la tienen en Japón ya que para México, estos son seres que penan por algo que no han resuelto cuando eran vivos y por lo mismo, no pueden descansar. En este sentido, para este trabajo el interés principal se centra en analizar cómo se construyeron las narrativas de las películas de terror mexicanas durante la década de los noventa, ¿se copiaban las estructuras dramáticas estadounidenses o asiáticas? ¿Cuáles eran las temáticas?, ¿Cómo presentaron a sus personajes? Esto en medio de procesos culturales permeados por el cine posmoderno y en un contexto nacional de fuerte crisis económica.

Partiendo de lo anterior, el tratamiento de este trabajo se ilustra con las siguientes preguntas de investigación:

Pregunta General

¿Cuál es la estructura narrativa de las películas de cine de terror mexicanas de la década de los noventa y si coinciden con producciones estadounidenses de la misma época?

Específicas

¿Cuáles son los postulados teóricos sobre el miedo y su representación en el cine clásico, moderno y posmoderno?

¿Cuáles son los antecedentes del cine de terror en México y Estados Unidos?

¿Se pueden analizar las películas de terror mexicanas de la década de los noventa, usando los paradigmas del guionista Syd Field, para estudiar sus coincidencias con películas estadounidenses de la misma época?

Tomando en cuenta estas preguntas se plantearon los siguientes objetivos.

Objetivo General

1.- Analizar a partir del paradigma de Syd Field, la estructura narrativa de las películas de cine de terror mexicanas de la década de los noventa y su coincidencia con producciones estadounidenses de la misma época.

Objetivos Específicos

1.- Esbozar los postulados teóricos sobre el miedo y su representación en el cine clásico, moderno y posmoderno.

2.- Describir los antecedentes del cine de terror en México y Estados Unidos

3.- Analizar, a partir de los paradigmas de asunto, personaje y estructura dramática propuestos por el guionista Syd Field, las películas mexicanas de terror de la década de los noventa del siglo pasado y su coincidencia con algunas películas estadounidenses.

Esta investigación se considera viable por las razones que abajo se describen y que corresponden a los tres niveles de la justificación: académica, social y personal.

La universidad Autónoma del Estado de Hidalgo (UAEH) específicamente el Instituto de Ciencias Sociales y Humanidades (ICSHu) para obtener el grado de Licenciado promueve la realización de una tesis que ponga a prueba los conocimientos adquiridos de la carrera que en este caso corresponde a la de Ciencias de la Comunicación, los cuales se podrán en práctica al explicar cómo a través del cine de terror, reitera, en la mayoría de los casos, personajes, asuntos o estructuras dramáticas utilizados en el cine estadounidense y que, debido a su incompatibilidad con el contexto mexicano y a su baja calidad estética, son rechazados actualmente por nuestra cultura.

Conocer las películas de cine de terror mexicano en la década de los noventa da a conocer el proceso de hibridación estética en el séptimo arte mexicano, así como el origen de las mismas de dicho género que se observan en la actualidad.

Esta investigación servirá para aquellas personas que están interesadas en el cine de terror mexicano porque considero se requiere impulsar las propuestas de este cine en el país, ya que México tiene una numerosa variedad cultural en el terror como las leyendas y diversas creencias relacionadas con lo paranormal.

Después de haber tenido un proceso de decepción hace años, al darme cuenta de la complejidad de las representaciones artísticas, partiendo de críticas molestas hacia mi persona, cargadas de *clichés* y estereotipos hacia aspectos laborales y económicos, pude advertir mi habilidad para dirigir proyectos fílmicos de las cuales, inclusive, recibí recomendaciones para la realización de estos y tras pasar por una devastadora enfermedad, la cual la relacionaba con un monstruo al no encontrar las palabras para describir los males de la misma, me dispuse a leer determinados libros, así como películas y series con temáticas sociales, llegando a una conclusión personal que: el cine describe y demuestra aspectos que no podemos decir o que es peligroso hacerlo fuera de

la pantalla, pero dentro se encuentra recreada gran parte de nuestra cosmovisión, de lo que somos, lo que nos da miedo, risa y también de aquellos que nos dominan culturalmente.

Finalmente, a continuación, presento el trabajo fruto del esfuerzo; el trabajo arduo y la pasión, el cual desgloso en tres capítulos.

En el primero, comienzo hablando sobre la etimología de la palabra *miedo*, así como la percepción que se tenía sobre este en la filosofía de los griegos como Platón y Aristóteles, posteriormente, explico brevemente (ya que no es mi corriente de estudio) las cuestiones biológicas que tenemos los seres humanos en relación a dicha emoción, pues considero importante tomarlas en cuenta; de igual manera, abordo la relación entre esta y la cultura para entender que al igual que otras sensaciones, el miedo se transmite en el cine y una de la metodología de estudio desde el punto de vista artístico es la estética, explicando los conceptos que se tienen sobre esta, para llegar a la conclusión que la pantalla grande ha sido permeada por procesos históricos humanos que determinan corrientes filosóficas que a su vez van de la mano con la sociología, la política y el arte conocidos como lo clásico, lo moderno y lo posmoderno, aunque me centro más en la cuestión artística para entender los procesos narrativos del séptimo arte y como ha venido evolucionando o estancado dichos procesos ya que al final hablo sobre el quebrantamiento que ha habido sobre la posmodernidad hacia el arte vanguardista.

En el segundo capítulo se aborda lo relacionado al proceso que tuvo el cine como medio de comunicación; desde los avances tecnológicos previos a este como el fonógrafo inventado por Thomas Alva Edison, tecnología similar como las sombras chinas, así como los inventores principales que fueron los hermanos Lumière y el padre de los efectos especiales George Méliès, así como explico ejemplos de sus principales proyecciones y algunas percepciones ideológicas que estaban en auge por parte de la audiencia, posteriormente, hablo brevemente sobre la historia de Estados Unidos para entender cuál es la cosmovisión de ese país en relación a su cosmovisión narrativa de sus películas por lo que después doy hincapié a la influencia que tuvo sobre el cine

después de la segunda guerra mundial el cual tuvo su mayor apogeo en el mundo, sobre todo en Estados Unidos, aunque tuvo un pequeño declive debido a la competencia económica de la televisión, pero aun así dicho país estrenaría las bases narrativas principales que conocemos hoy en día por lo que hablo brevemente del cine western, así como películas con sátira política como las de Charles Chaplin, así como de autocrítica y por supuesto de humor como como las dirigidas por Billy Wilder , en cintas como *Una Eva y Dos Adanes*, también brevemente sobre acontecimientos históricos que afectaron a la percepción narrativa estadounidense como la guerra de Pearl Harbor por lo que de igual manera doy a conocer una de las cosmovisiones del cine Hollywoodense del cual se ha habido mucha crítica que es la cuestión de racismo promovido gracias a prejuicios políticos por parte de dicho país y después doy como ejemplo una de las películas de terror clásicas dirigidas hacia un público adolescente del país anglosajón en el que se muestran estas características.

Posteriormente, se describe la época dorada del cine de terror en México en la que se da cuenta de los inicios del cine sonoro, sus nuevas características, así como su impacto en el país, después hablo sobre un cineasta extranjero que dejó huella en el país debido a una película que dejó a medias en la que resaltaba la cultura y belleza plástica del país, después aclaro que poco antes de la segunda guerra mundial el nuevo cine sonoro no tuvo mucho auge en México, además de la desventajosa cantidad de cine hollywoodense que se exhibía en comparación con el nacional hasta que diversas películas rancheras lograron alcanzar el éxito financiero deseado debido a su originalidad como el poner melodías, así como su fotografía y pintura, esto provocó que el cine argentino quisiera competir con el mexicano, pero no lo logró, posteriormente ya me centro en el cine de terror mexicano y para esto empiezo hablando acerca de que el cine de oro mexicano fue gracias a que se usó como estrategia de que como se estaba pasando por la segunda guerra mundial la producción hollywoodense disminuyó y así se proyectaron las películas rancheras que tuvieron mucha relevancia y éxito en el país, sin embargo posteriormente el cine mexicano se encontraba por una crisis por lo cual se experimentó en producir nuevas narrativas como el cine de terror y doy ejemplo

de las películas sobresalientes como las de Enrique Taboada, así como las del santo que más adelante hablo más a profundidad, después hablo sobre la década de los cincuenta ya que en esta el cine de oro había llegado a su fin, nuevos contextos políticos y sociales complicados en el país perjudicaron al cine mexicano, pero se experimentó con el cine de terror el cual tuvo mucha relevancia especialmente el cine de luchadores el cual fue gracias al impacto que tenía en la televisión sobre la audiencia juvenil que estaba siendo atacada socialmente por prejuicios políticos y el cine aprovechó esta moda para traspasarla a su medio el cual fue todo un éxito ya que juntaba elementos semiteatrales de acción con héroes enmascarados y posteriormente se mezclaron elementos de terror los cuales fueron todo un éxito y nació un ídolo que estaba a la par en términos de popularidad con Pedro Infante, también cabe destacar que los villanos eran seres mitológicos de la cultura mexicana y el país fue el principal propulsor del género de horror de América Latina en esa época. Posteriormente hablo acerca de la similitud que tuvieron países como Estados Unidos e Inglaterra en relación a una crisis económica y experimentaron con géneros de ciencia ficción y terror como King Kong, y dos versiones inglesas de Drácula y Frankenstein, de igual manera detallo una industria inglesa que imitó a la hollywoodense en algunas cosas y tuvo éxito en el país británico.

Por último, se discute sobre la decadencia del cine de terror el cual aclaro nuevamente que se dio en la época de los ochenta consolidándose en los noventa gracias a que las películas comerciales estadounidenses iban encaminadas a un público adolescente y doy ejemplos de dichas películas, gracias a un crítico y amante de dichas películas que comparte su punto de vista, posteriormente puse una línea del tiempo sobre la evolución de los medios de comunicación.

En el tercer capítulo, se aborda el cine de terror mexicano de la década de los 90, por lo que se comienza sobre la metodología elegida, técnica para hacer un guion de Syd Field, así que se explican los pasos que indica que, primeramente, se inicia con la trama y después, la estructura dramática. Para ello, se comparten películas que el autor mismo da con la intención de

ejemplificar dichos pasos, después siguen los tres actos que son el planteamiento, la confrontación y la resolución, así como los incidentes inductivos, también se comparten los elementos de la definición de los personajes de una historia. Una vez que se explican los pasos a detalle por último, se inserta una tabla de las cinco películas mexicanas de terror noventeras que fueron analizadas, así como el año de realización y director: Dichas cintas son: *La Trampa Infernal*, *Herencia diabólica*, *Aquí espantan*, *Cronos* y *Sobrenatural*

Se comienza con el análisis de la película *Trampa Infernal* y para esto, se inserta una tabla correspondiente al paradigma de los personajes en la cual se mencionan los personajes de la película, específicamente a los protagonistas y a los antagonistas y se dividen en dos; en una se informa sobre su vida interior y en la otra la exterior; posteriormente, hago otra en la que se describe el paradigma de asunto, pero en esta solamente se mencionan al protagonista principal y al antagonista y se divide en dos, describiendo la necesidad principal y sus acciones; el siguiente paso consiste en analizar la estructura dramática en la que se enuncia toda la película narrada dividida en los tres actos e incidentes inductivos. Por último, se hace el análisis crítico en la que se añade la perspectiva personal y se colocan dos imágenes comparativas; en una un póster de la película en cuestión, en la otra un póster de la película en la que se basaron para su realización. Los mismos pasos se realizan con las demás películas, solamente que se advierte que existen dos películas que tienen una narrativa original: *Cronos* y *Aquí espantan*.

Por último, se dan a conocer las conclusiones que proporcionan respuestas a las preguntas de investigación.

Capítulo 1. Miedo y cine. El punto de partida

En este capítulo se abordarán conceptos como miedo y temor y su relación con el cine, es decir cómo se ha expresado a través de este medio y cómo ha sido permeado por procesos humanos que determinan lo clásico, lo moderno y lo posmoderno.

1.1 Miedo y Temor

De acuerdo con Hernández (2009) todas las personas tenemos reacciones instintivas hacia cuestiones terroríficas que nos provoca un deseo profundo de supervivencia, el control de estos sentimientos, así como su expresión los adquirimos culturalmente por la convivencia con otras personas que son miembros del mismo núcleo social.

Según Domínguez (2003), el concepto del miedo ya se tomaba en cuenta desde tiempo remoto en la literatura occidental, como por ejemplo en la *Ilíada* de Homero con *phobos* aunque aún no significaba <<miedo>> ya que Homero lo representaba como una personificación divina de una acción en el campo de batalla en compañía de Deimos (Terror) y Eris (Discordia). La etimología de *Phobos* viene derivada de la palabra *phobomai* que significa <<huir>> por lo tanto se entiende que es la personificación de la huida en el campo de la batalla.

Tiempo después Chantraine en Domínguez (2003) establece ya a *phobos* como <<miedo>> y en la actualidad es la forma de llamar a la emoción más primitiva e intensa de la humanidad gracias a los griegos es que se estableció este término universalmente.

El miedo siempre permanece. Un hombre puede destruir todo lo que tiene dentro de sí mismo, el amor y el odio y las creencias, e incluso la duda; pero mientras se apega a la vida no puede destruir el miedo.

(Domínguez, 2013:662)

Domínguez (2003), sostiene que a pesar de que *phobos* es un tema fundamental de la psicología, mucho antes de que esta disciplina se

constituyera como ciencia, desde el punto de vista filosófico Aristóteles ya se había interesado en el *phobos* en diversas obras.

Según Domínguez (2003), Platón no usaba la palabra *phobos* sino más bien empleaba el término de *déos* que significa temor, aspecto que para Chantraine apela a un carácter más general. Para él, *deos* es la suposición, presunción, sospecha o recelo de un mal mientras que el *phobos* es algo presente y momentáneo que se produce por algo aterrador.

Domínguez (2003) retomando a Aristóteles, señala que el miedo es una de las *páthe* que se producen en la *psyché*. No definió exactamente este término, pero para el filósofo van acompañadas de placer y dolor lo que lleva a pensar que seguramente estas son las emociones, en el caso de *psyché* puede traducirse como alma. Aristóteles no cree que el alma se mueva, y concluye que no es esta la que se atemoriza o entristece sino más bien es el ser humano con el alma, es decir para el alma es el medio o instrumento que sirve para hacer alguna cosa.

De acuerdo con Domínguez (2013), para Aristóteles existen dos tipos de *aretas*, las *dianoethike* y las *ethike*, pero se centra en la segunda, éstas surgen de la costumbre de *éthos* y el filósofo argumenta que ninguna de las *aretai ethike* se producen en nosotros por naturaleza, por lo tanto, concluye que estas *aretai* determinarán nuestro comportamiento. Según Aristóteles es necesario considerar lo relativo en nuestras acciones, a esto él lo llama *práxeis* y sostiene que el exceso y el defecto destruyen las *aretai*, mientras que lo intermedio (méson) las preserva, como ejemplo pone al que todo huye y todo teme o le da miedo, llega a ser un cobarde, mientras quien no teme nada, o sea tiene un exceso de confianza, llega a ser un temerario; con este argumento el filósofo determina que hay cosas que producen miedo de por sí porque están encima de lo humano y por otro lado está lo temible que es relativo a quien los encara y con Aristóteles destaca que nos llegamos a manejar y soportar las cosas que producen miedo y con esto alcanzamos las *aretai* de las *andreia* que es el entrenamiento para sobrellevar lo temible, es decir con un buen hábito

adquirido no se eliminan las emociones, sino que se nos acostumbra a manejarlas de la mejor manera posible.

De acuerdo con Becerro (2012), el miedo es una emoción que tiene una función adaptativa para que la especie siga existiendo y a pesar de que las costumbres vayan evolucionando en las sociedades, el cuerpo humano sigue reaccionando de la misma forma a los peligros. Existen diversos miedos como el miedo al éxito, al fracaso, a vivir, a morir, al cambio, a la sociedad, a la enfermedad, al futuro; entre otros, pero sobre todo a aquello que no conocemos.

Según Becerro (2012), el miedo es insano, ya que cuando se da de forma desmedida e inapropiada dificulta la cotidianidad humana. Este miedo patológico da lugar a trastornos de ansiedad que como consecuencia conlleva a fobias sociales. Estos trastornos pueden provocar síntomas que pueden confundirse con enfermedades físicas como pueden ser de carácter circulatorio, gastrointestinal, músculo-esqueléticas, respiratorios e inclusive neurológicos ya que nuestra mente ante cualquier peligro sea real o imaginario envía señales de alerta provocando cambios fisiológicos en defensa del organismo.

Además de los miedos que nos alertan del peligro real, como pueda ser un animal peligroso, un precipicio o una alerta de fuego, convivimos con miedos irreales o infundados que pueden llegar a perjudicar en gran medida nuestro día a día convirtiéndose en un obstáculo hacia el bienestar (Becerro, 2012:14).

Martínez (2012) sostiene que la cultura se creó como necesidad de proteger ante los peligros de nuestra débil especie. Porque consciente de esto el ser humano comenzó a sentir miedo y con la cultura nuestra especie encontró la construcción de artificios mediante su inteligencia para de esta forma poder defenderse de sus miedos.

De acuerdo con Martínez (2012), la vida sostiene el instinto de conservación y una de las necesidades básicas en esta es la seguridad y cuando hay una amenaza a la misma provoca una reacción espontánea del miedo y es por eso que el experimentar miedo es un fenómeno natural, sin embargo, la razón por

la que se experimenta dicha emoción es aprendido en el interior de la cultura y por eso nuestros miedos son muy diversos.

El miedo se produce siempre en circunstancias sociales pues evoluciona en el aspecto social e histórico conforme las culturas van desarrollándose. Esta emoción es transmitida hacia el cine, en donde de acuerdo con Vilarroya y Loste en García (2012) el miedo se controla siempre y cuando estemos en una posición de control, vaya la redundancia, mientras asumimos que lo que se percibe es ficción.

Ramírez (2016) argumenta que el miedo es una sensación con la cual ha vivido el ser humano desde siempre, pero a diferencia del dolor este se manifiesta de manera física y psicológica siendo real o imaginario responde de la misma forma.

De acuerdo con Ramírez (2016), hay una diferencia entre terror y horror, aunque algunas personas argumentan que el horror es un terror más fuerte, la colectividad semántica coincide en que el terror es un miedo racional, mientras que el horror es fantasioso. Ramírez (2016) sostiene que estas sensaciones se transmiten en el cine, pero hace una reflexión filosófica sobre lo que nos causan éstas argumentando que son producto del desorden, la incertidumbre y en el caso del gore que puede ser un subgénero lo causa la impureza. Estos miedos se producen en la pantalla grande con el fin de expresar los mismos como una respuesta cultural de la que habla Martínez (2012), lo cual ha generado que haya diversas expresiones en la pantalla grande que han ido evolucionando, las cuales presentaré a continuación.

1.2 El Cine y sus Expresiones

De acuerdo con Trujillo (1996) El cine es un concepto múltiple como: una tecnología, un espectáculo, un registro visual, un guión filmado, una industria, un arte; entre otras cosas que como conclusión se tiene generalmente el concepto de que es un *ars combinatoria* que tiene un lenguaje propio; así pues contiene diversos elementos artísticos y tecnológicos como la fotografía, la actuación, efectos especiales; entre otros los cuales nos permiten crear escenarios propios de la imaginación como los sueños de tal forma que parecen verosímiles es decir relativamente creíbles por parte del espectador, de igual manera el cine no discrimina ideas o percepciones que se tenga con respecto hacia algo o hacia alguien permite la expresión de diversas ideas y sobre todo, de múltiples estéticas.

Uno de los aspectos fundamentales para entender el cine es analizando precisamente la estética, De acuerdo con Gutiérrez (2011), La estética, como ciencia es una disciplina relativamente nueva, desarrollada gracias al pensamiento de Gottlieb Baumgarten, en 1750, con su libro *Austhética*. Actualmente Fernández (en Gutiérrez 2011) argumenta que la estética es como ciencia del arte y de lo bello por lo cual es una disciplina que tiene desacuerdos en su objeto de estudio.

De igual forma, Mandoki (en Gutiérrez 2011) argumenta que la estética es una disciplina que se puede entender con una experiencia o una cualidad del objeto, un sentimiento de placer, la teoría del arte, así como la doctrina de lo bello.

La estética aparte de los anteriores puntos mencionados también es un régimen de la acción simbólica: "a los espectros de las interpretaciones, a los procesos de significación, a los alcances y potencias de la experiencia o a la génesis de forma de vida" (Mier citado por Gutiérrez 2011)

Como conclusión respecto a la estética, Gutiérrez (2011) dice que a partir del siglo XIX hubo dos paradigmas que desarrollaron las teorías estéticas, una teoría subjetivista basada únicamente en la experiencia del sujeto y la otra centrada en el objeto estético de un criterio extraestético como la sociedad, la cultura, la política o el mercado. Ahora bien, es importante mencionar que la estética cinematográfica se ve permeada por procesos históricos y culturales.

1.2.1 Cine Clásico

De acuerdo con Habermas (1985) antes de hablar de posmodernidad es necesario hablar de modernidad, término que empezó a usarse en el siglo V como distinción cristiana del mundo que ya no era ateo o profano, posteriormente la gente se sintió moderna tanto en el siglo XII como en el XVII en Europa como una conciencia de renovación de lo antiguo recuperando el mismo modelo, es decir, una obra es moderna mientras sea nueva, pero cuando pasa de moda se vuelve clásica, las ideas clásicas fueron disueltas gracias a la renovación francesa en donde se pretendía un proceso infinito de conocimiento, avance social y moral, el modernismo más reciente de una oposición a la burguesía, se podría decirse que desde mediados del siglo antepasado aún somos contemporáneos y la modernidad aún impera, solo que está muerta. La modernidad estética se caracteriza por tener una idea vanguardista hacia un futuro que aún no ha pasado y por lo tanto significa la exaltación del presente.

Habermas (1985) afirma que la modernidad se revela contra cualquier cosa que tradicionalmente sea normativa así como la consciencia estética continuamente tiene un aspecto dialéctico entre el secreto y escándalo público, pero ese espíritu transgresor de la modernidad estética recientemente se ha decaído, así pues Octavio Paz observó como la vanguardia de 1967 repetía las acciones y gestos de la de 1917, por lo tanto Habermas (1985) afirma que en la actualidad estamos pasando por la ruptura de la idea del arte moderno y de esta forma según Bürger (en Habermas 1985) nace lo que se conoce como arte vanguardista perteneciente al fenómeno de la posmodernidad.

1.2.3 Cine Moderno

La posmodernidad definida por Bell (en Habermas 1985) en su libro *Las contradicciones culturales del capitalismo*, argumenta sobre las crisis de las sociedades desarrolladas en occidente las cuales se caracterizan por la división entre cultura y sociedad la cual exige una auténtica experiencia personal como un subjetivismo que corresponde a una sensibilidad hiperestimulada, la cual desencadena a temperamentos hedonísticos que atentan a la disciplina de la vida profesional en sociedad, así pues Bell (en Habermas 1985) concluye que la cultura en su forma moderna, promueve el odio hacia las conversiones y virtudes de la cotidianidad, las cuales se han llegado a pensar gracias a las presiones de las cuestiones económicas y administrativas, así pues el modernismo aún en la actualidad, es el dominante, aunque esté muerto por lo que el neoconservador propone un renacimiento religioso como única solución la cual proporcionará a los individuos identidades claramente definidas así como seguridad existencial.

El problema de la posmodernidad radica en el egoísmo individual y en la pérdida de una identidad clara que como respuesta la traerá una cultura firme más no una religión la cual desde la modernidad se ha cuestionado bastante, además Bell solo aboca una actitud que se extendía principalmente entre la lucha intelectual y política en Alemania y Estados Unidos principalmente además de que de acuerdo con Habermas (1985) los neoconservadores no revelan las causas económicas y sociales de las nuevas actitudes que se tienen hacia el trabajo, así como el consumo, el éxito y el ocio.

Habermas (1985) afirma que la historia del arte moderno tiene una autonomía mayor en la definición del mismo la cual como categoría de belleza, así como el dominio de objetos bellos fueron constituidos en el Renacimiento, así como en el siglo XIX, surgió la concepción estética del arte la cual alentaba al artista a producir su obra ya que tenía la conciencia del arte por el arte.

Según Habermas (1985), el arte se ha convertido en un espejo crítico que nos muestra como no hay una reconciliación de la naturaleza con los mundos estéticos y sociales por lo que surgieron empresas que se atrevieron a declarar

que todo es arte y que por lo tanto todo el mundo es artista, retrayendo todos los criterios e igualando el juicio estético con las experiencias subjetivas lo cual por supuesto fueron simples experimentos sin sentido, los cuales dieron una nueva legitimidad y trascendencia del arte sobre la sociedad por lo que el intento radical de negar el arte.

Así, los surrealistas libraron una de las guerras más extremas, pero dos errores destruyeron esa revolución, el primero es que se rompe el recipiente de lo que el autor llama una esfera cultural desarrollada de manera autónoma lo cual hace que el contenido se disperse y tenga una forma desestructurada y el segundo tiene relación con la comunicación cotidiana, pues deben relacionarse entre sí significados cognoscitivos, expectativas morales así como las expresiones subjetivistas, pues los procesos de comunicación necesitan una tradición cultural que cubra todas las esferas, pero una vida cotidiana racionalizada no puede salvarse de un empobrecimiento cultural .

1.2.4 Cine Posmoderno

De acuerdo con Zavala (2011) la narrativa posmoderna suele tener una *yuxtaposición* de dos o más reglas del discurso, sean o no extraliterarias. El cuento posmoderno se considera rizomático por superponer distintas estrategias de *epifanías* genéricas, intertextual ya que superpone textos que pueden ser reconocidos sobre la página por el lector, e itinerante porque radica entre lo paródico, lo metaficcional y lo convencional y antirepresentacional porque no está centrada en el autor o en el texto, sino que desplaza al lector en cada una de sus lecturas lo que significa que el texto en cuestión se desplaza constantemente de manera aleatoria a una lógica intertextual, esta narrativa es causada gracias a la globalización.

Featherstone, en Lull (1997) argumenta que el término globalización fue empleado para explicar los fenómenos en la comunicación y en la cultura. Lull (citado por Featherstone, 1997) sostiene que dicho término debe estar mejor explicado y estructurado ya que muchas personas lo confunden con una aldea global colectiva que reemplaza cualquier sistema social o cultural, si bien es cierto que algunas fuerzas homogeneizadoras como la publicidad, idiomas dominantes, tendencias en la moda; entre otras cosas afectan la conciencia y la cultura, no quiere decir que de forma pasiva y uniforme la alteren, sino más bien éstas culturas se resisten y/o dialogan fortaleciendo aún más sus valores y costumbres.

Por lo tanto, la globalización de acuerdo con Lull (citado por Featherstone, 1997) debe entenderse como un conjunto complejo de diversas culturas que intercambian bienes materiales y símbolos los cuales interactúan y toman posicionamientos ideológicos, políticos y sociales.

Shohat y Stam (2002), argumentan que la posmodernidad narrativa a la que se refieren autores como Lyotard que habla del fin de las narrativas, es decir una narrativa única que abarque todo. Posiblemente se refieran a las historias de la Europa dominante que tras su colapso en la Segunda Guerra Mundial permitió que países tercermundistas a finales de los años sesenta y a principios de los setenta empezaran a construir su cine con ideologías críticas referente a la

política como posicionamiento de izquierda, aunque estos nuevos cines se hayan basado en el neorrealismo europeo, una de sus estrategias fue hacer festivales.

Estos cines marcaron diferencia hacia el estilo hollywoodense e incluso hacia las tradiciones populares de sus propios países, como en el caso de México donde las películas de comedias rancheras en los filmes de estos países proyectaban contra-narrativas es decir contra-verdades que tenían una perspectiva anticolonialista.

Los cines según Shohat y Stam (2002) de oposición tanto de primer como de tercer mundo han incursionado ampliamente en estéticas alternativas en películas que tenían como estrategia lo carnalesco y el realismo mágico, así como la modernidad reflexiva y posmodernidad resistente, teniendo como raíces el neorrealismo neoccidental y paraoccidental en las que aparecen estructuras narrativas con puntos de vista distintos sobre temas como cuerpo, sexualidad, espiritualidad y vida colectiva.

De acuerdo con Shohat y Stam (2002), las estéticas modernas y posmodernas generalmente presuponen que las prácticas culturales del tercer mundo evolucionan, diversos autores como Jameson (2002) analizan la estética como una perspectiva económica-política en la cual dice que la posmodernidad es el capitalismo tardío que alcanzan los países primermundistas, es decir el capitalismo de nuestra época causado por el dominio del capital financiero, y premodernidad con precapitalismo como una emergencia tardía que necesita del tercer mundo para modernizarse.

Con esto, se concluye el primer capítulo argumentando que da a conocer el sentimiento del miedo que se ha expresado en el cine generando diversas expresiones, las cuales se han visto permeadas por diversos contextos históricos y políticos, los cuales inciden en las narrativas cinematográficas; de igual manera, estas narrativas son permeadas por el país de origen, esto se observa en el capítulo siguiente.

Capítulo 2. Historia del cine de terror en el mundo y en México

Presentación

En el presente capítulo se aborda la historia del cine de terror en México y el mundo, este recorrido permite visibilizar una hibridación cultural que vive este género en México debido principalmente a la influencia de Estados Unidos y el cine Hollywoodense, que a su vez recupera parte de la narrativa y estética del cine de terror japonés. Esta convergencia narrativa y estética se debe, tal y como se explica en este capítulo a la posmodernidad, proceso que incidió en el cine de terror mexicano de la década de los 90's, del siglo XX.

2.1 El cine como proceso histórico

Faulstich y Korte (1997) sostienen que el cine no apareció como si fuera algo misterioso en la historia sino como un medio al que aún hoy en día el espectador lleva sus ansias y deseos, una pantalla ilusoria en la que se buscaban a sí mismos y a otros.

De acuerdo con Faulstich y Korte (1997), en China se les llamó a las películas *sombras eléctricas* debido a la similitud con sus técnicas de sombras en los teatros de ese país y de oriente, así pues, las diferencias técnicas estéticas de las películas a lo largo del tiempo se llegan a la conclusión que hay una continuidad de pensamiento como en la construcción fílmica, el juego con la luz, el tiempo y el espacio para transformar puntos de vista de la realidad, así como fantasías trasladándolos en objeciones estéticas.

Faulstich y Korte (1997), argumentan que la explotación laboral de los obreros en espacios de trabajo reducidos, así como viviendas pequeñas que apenas podían comprar con mucho esfuerzo y la nueva ideología acerca de la moral sexual que estaban en auge gracias a Freud, las nuevas disposiciones mentales se constituyeron en puntos de partida para la comercialización en todos los medios de comunicación. Los primeros cartuchos de las primeras películas tenían estas disposiciones sociales y culturales como el primer beso en la pantalla, los tobillos desnudos de una bailarina o escenificaciones

pudorosas para la época las cuales causaron una inquietud eruptiva en la sociedad.

A partir del siglo XIX según Faulstich y Korte (1997), aparecieron medios de comunicación sobresalientes como la fotografía, la telegrafía, la cinematográfica y la televisión los cuales fueron desarrollados como prácticas sociales, así pues la reproducción del lenguaje de sonidos y la música indexadas en un rodillo sonoro o en un gramófono e incluso cuadros fotográficos se usaron en el video como una secuencia sucesiva de imágenes fragmentadas, posteriormente en el siglo XX esta técnica fue llevada aún más lejos con la computadora, máquina capaz de realizar y combinar diversas operaciones sígnicas a partir de un código binario tomando a la electrónica como alma dio origen a un film complejo a la industria cultural a diferencia del siglo XVI y XVII en que las técnicas en las tradiciones culturales, los artefactos eran utilizados meramente práctica.

Faulstich y Korte (1997), sostienen que el inventor de la bombilla incandescente Thomas Alva Edison forjó de igual manera el lenguaje y el sonido con uno de sus inventos tecnológicos llamado fonógrafo, posteriormente pretendió mejorar su invención agregándole imágenes y lo logró cuando en el año de 1889 pudo proyectar su primera cinta filmada la cual estaba sincronizada cuando corría de uno de sus fonógrafos utilizando cintas de celuloide de Eastman las cuales tenían cuatro perforaciones creando una distancia adecuada para el avance preciso, después intentó hacer cintas sonoras que fracasaron y se rodaron sin sonido. Tiempo después en 1891 Edison patentó una cámara reproductora llamada Kinetógrafo, el inventor, científico y empresario decidió comercializar sus películas mediante una licencia recibiendo una determinada tarifa al día por protección, este lugar se llamó Edison Film Company. Robert William Paul copió su quinetoscopio que era lo que se proyectaba en el Kinetógrafo el cual tuvo éxito comercial en Inglaterra y Francia, al saber esto Edison dejó de distribuir sus películas. Los hermanos Max y Emil Skaladanowsky filmaron las primeras películas con el material Eastman-Kodak con su invento llamado bioscopio el cual era un proyector doble y novedoso, sin embargo no tuvo tanto éxito como el aparato

de los hermanos Lumière llamado cinematógrafo el cual era una cámara y proyector a la vez, en 1895 en un café de París proyectaron sus primeras películas, semanas después, en Londres, Robert William Paul inventó un artefacto que prometía ser mejor al de los hermanos Lumière llamado teatógrafo, pero aun así no superó el éxito del cinematógrafo, las películas de los hermanos franceses eran consideradas documentales, pues mostraban aspectos de la vida cotidiana como *la llegada del tren, la salida de los obreros de la fábrica, el desayuno del bebé*, entre otras, posteriormente el mago, director y propietario de un teatro George Méliès tuvo otro concepto totalmente diferente a la de los inventores del cinematógrafo en las proyecciones fílmicas, pues en sus escenografías aprovechó su talento de teatro y magia para siendo el autor, director, camarógrafo, escenógrafo, actor e inclusive distribuidor de sus propias películas siendo una de las más conocidas tomada de la novela de ciencia ficción de Julio Verne y H.G Wells, *El viaje a la luna*

Las nuevas técnicas cinematográficas según Faulstich y Korte (1997) argumentan que no sólo fueron del encanto para la clase burguesa que pagaban una entrada para apreciar las técnicas del ilusionismo como el dorama, el óleo rama y el panorama, también en los mercados de las ciudades, en las plazas, en las carpas de circo, en los cafés y en las cantinas, así como en los teatros de variedades se observó una nueva actitud y disposición de la clase “plebeya” hacia los espectáculos visuales.

Faulstich y Korte (1997) dicen que Estados Unidos surgió como nación poco antes del siglo XIX, pero en este periodo este país con solo 5.3 millones de habitantes creció medianamente, de modo que para 1900 alcanzó los 76 millones y empezó su historia teniendo la guerra contra Gran Bretaña, cabe resaltar que su población indígena fue exterminada casi por completo, hubo muchos asaltos a diligencias de correo, a trenes y a bancos al igual que la abolición de la esclavitud, posteriormente su gran frontera del Oeste fue expandiéndose gracias a la guerra que tuvo con México, tiempo después nacieron sus primeras películas de ficción las cuales fueron el Western que, si bien carecían de verosimilitud, tienen una historicidad patriota, estas películas solo costaban un níquel que era equivalente a 25 centavos.

2.2 El cine después de la Segunda Guerra Mundial

De acuerdo con Jeanne y Ford (1984) con excepción de Alemania, después de la Segunda Guerra Mundial el cine tuvo su mayor auge, además de la presencia extranjera derivada del intercambio cultural, países de los cuales se desconocía como Japón y México.

Jeanne y Ford (1984) argumentan que Estados Unidos por supuesto que no se quedó atrás, pues la industria Hollywoodense había adquirido su mayor apogeo, la posguerra en los años posteriores fue decayendo la audiencia, pues de los 175 millones de dólares que se había invertido en 1945. Para 1949 solo invirtieron 125 millones; de igual manera de 1940 a 1945 en número de salas en el país anglosajón bajó y solo había 140000 salas, esta disminución se debió a la televisión, pues con este medio se ahorra tan solo en Estados Unidos de 2 a 3 dólares por semana por familia, mientras que con el cine se gastaba de 5 a 6 dólares por una ida al cine a la semana.

Una de las personas más importantes según Jeanne y Ford (1984) en el cine Hollywoodense fue Charles Chaplin, en octubre de 1940 se estrenaba la película de *The great dictator* la cual transportaba una ideología de crítica y sátira política.¹

A partir de 1945, Jeanne y Ford (1984) sostienen que el cine Western evolucionó en sí mismo y en los gustos del público los cuales seguían teniendo numerosos espectadores siendo Jhon Ford el mayor representante de este género.

Los acontecimientos históricos afectaron a Estados Unidos de 1940 a 1945 como la guerra que se tuvo en el pacífico con Japón en Pearl Harbor, esto se

¹ Tiempo después Chaplin se negó a nacionalizarse estadounidense lo cual descontentó a un senador de Estados Unidos y vetó su película en el país, por lo que Chaplin declaró la guerra a Hollywood y a sus habitantes y posteriormente huyó del país, pues Chaplin mostraba disgusto político y social hacia dicho país norteamericano. Posteriormente este cine expuso temas sociales como el racismo que es uno de ellos problemas aún actuales de ese país al igual que expuso críticas al militarismo, así como las relaciones entre estadounidenses y mexicanos en temas fronterizos como la película "Salt of earth" que también trataba la desigualdad laboral de los hombres y las mujeres, después abordó temas políticos como la anticorrupción, filmes que denotaban justicia como "Al lóf King's men" así como "Executive Suite" posteriormente temas de cotidianidad como la pérdida de costumbres como el filme de "Mourning becomes Electra" Uno de los aspectos más relevantes de Hollywood es cuando expuso películas de autocrítica como "El crepúsculo de los dioses" la cual trata de una estrella de cine mudo que confunde su vida privada con las del personaje que representa.

vio reflejado en filmes como *Three come home, regresaron tres*, en español, el cual habla acerca de la vida de tres prisioneros en un campo japonés. Posteriormente Hollywood realizó filmes que con cuantioso presupuesto e imaginación se reconstruyeron hechos reales de guerra, así como películas del mismo género, pero con personajes imaginarios.

En 1955, se presenta un filme totalmente diferente a los anteriores géneros mencionados *Rebelde sin Causa* es un filme que trata acerca de la rebelión juvenil contra la dureza y egoísmo de sus mayores al igual que la película *Al este del edén* de igual forma de anticonformismo juvenil, posteriormente la extravagancia juvenil sale a flote en el cine con Marilyn Monroe al igual que la comedia romántica como *la tentación vive arriba* Como conclusión, se aprecia como el cine Hollywoodense se ha caracterizado principalmente por hacer sátira política, cine novedoso como el Western, comedia social, autocrítica social y de guerra.

Faulstich y Korte (1997) argumentan que una de las películas de terror más representativas de Estados Unidos basada en el terror psicológico de las películas de Hitchcock a pesar de su bajo presupuesto que tuvo es la de *Halloween* en la cual se muestra un asesinato de un niño a su hermana y un espectro malévolo que los acecha llamado *el coco*.

En la película según Faulstich y Korte (1997) se puede apreciar que las cámaras tienen constantes *travellings*², así como planos *secuencia*³, de igual forma se aprecian sonidos estremecedores que ponen al espectador atento cuando algo terrible va a pasar, además de la icónica música de este film, estos elementos son los que mayoritariamente ponen el ambiente narrativo esencial, la trama trata acerca de un niño que se escapa de un hospital psiquiátrico y unas jóvenes con deseo sexual el cual se aprecia como la intención es darle a entender al espectador como los miedos inconscientes y reprimidos de la inocencia sexual salen a la luz como castigo de un niño asesino cuando se desea romper las reglas en una sociedad puritana y un espectro que a pesar de ser malévolo viene siendo como un guardián de la

² Son el movimiento de la cámara con lllantas por debajo de estas hacia los costados.

³ Quiere decir escenas sin corte.

moral. Posteriormente como ya es tradición en las películas estadounidenses hicieron secuelas hasta llegar al episodio V, de igual manera surgieron películas con temáticas similares como Viernes 13, Masacre en Texas, el Chucky; entre otras que eran principalmente para un público joven, adolescentes principalmente.

Tiburcio (2019) sostiene que Estados Unidos es un país que ha promovido la violencia y el racismo en diversas películas sintiéndose el pueblo elegido de Dios y basándose su constitución en la biblia. De acuerdo con Tiburcio (2019) esto se debe a que tras la segunda guerra mundial el país anglosajón hasta la fecha ha sido potencia económica mundial y algunas personas de su país sostienen que al ser una nación multicultural deben ser la guía para el resto de los países y retomando a la proyección de la violencia denota que esta solo debe ser herramienta del hombre blanco, para esto ponen como concepción de que el asesinato hacia esta raza es el máximo pecado que alguien puede cometer. De igual manera Tiburcio (2019) sostiene que la guerra fría es un parteaguas primordial para entender la figura del monstruo en el cine de terror estadounidense, pues la Unión Soviética rechazaba la propaganda ideológica de dicho país en el cine y como respuesta el país norteamericano puso todo su empeño en transmitir un enemigo en común que era la ideología socialista, por lo tanto esta corriente se consideraba que promovía el ocio, así que no es casualidad que una de las problemáticas de su cine, en especial el de terror tenía algo que ver con dicha ideología.

2.3 Cine de terror en México, la época dorada

De acuerdo con Vidal (2010) El cine sonoro llegó a su apogeo como ejemplo la película *El cantante de Jazz* y con esto, más empresas fílmicas

hollywoodenses tuvieron un inmenso financiamiento político que lo aprovecharon en varios países incluidos México el cual ya se consideraba un espacio natural del cine estadounidense, esta incorporación sonora conllevó a una evolución en la industria, pues ya no buscaba solamente rostros fotogénicos sino además que los actores tuvieran el acento adecuado a los criterios de los directores de cine, como consecuencia de esto el gobierno mexicano tomó cartas en el asunto lanzando una medida de protección cultural que exigía que las cintas extranjeras vinieran subtituladas, sin embargo el país al igual que el resto de Latinoamérica había un alto índice de analfabetismo por lo que se tuvo que cambiar de estrategia la cual consistió en realizar cortos y largometrajes en castellano y otros idiomas al igual que traductores que modificaban el idioma de otras cintas habladas en inglés.

El 9 de Diciembre de 1930 Vidal (2010) sostiene que se presentó uno de los directores extranjeros que han dejado huella en México, directo desde Hollywood en donde no habían aceptado al cineasta soviético Sergei M. Eisenstein decidió dirigir una película en México que resaltara su cultura y su belleza plástica en las escenas resaltando la estética del cine mexicano que años posteriores se basaron varios cineastas de ese país, por lo tanto este director fue considerado el padre del arte cinematográfico mexicano, aunque desafortunadamente la película que se titularía *¡qué viva México!* por diversas cuestiones no pudo ser terminada lo que entristeció al cineasta.

Vidal (2010) argumenta que poco antes de la Segunda Guerra Mundial, específicamente el año de 1936 fue un año en el cual al nuevo cine sonoro mexicano no prometía mucho en cuanto a su industrialización, pues tan solo en ese año apenas se producirían 24 largometrajes, sin embargo, la guerra civil española y la paupérrima cantidad de cortometrajes argentinos despegaron a México como primer lugar en la producción fílmica de países iberoamericanos.

Diversas producciones según Vidal (2010), financiaron a las películas mexicanas las cuales no arriesgaban demasiado capital. Sin embargo Hollywood abarcaba el 84 por ciento de exhibición en las pantallas nacionales lo cual predicaba el peligro de echar abajo los esfuerzos por levantar el

mercado de la industria fílmica mexicana, afortunadamente el éxito comercial de diversas películas como *allá en el rancho grande ¡Así es mi tierra!* y *Las cuatro milpas* entre otras despegaron la producción fílmica mexicana, Nubila en Vidal (2011) argumenta que el cine argentino quiso ser su principal competencia al cine mexicano, sin embargo aunque tuvo mayor tecnología se mostraba como una especie de composición social y cultural un subproducto europeo melodramático que solo tuvo éxito en su propio mercado y en algunos países sudamericanos.

De acuerdo con Vidal (2010), el triunfo de las películas mexicanas ya mencionadas se consideraron comedias rancheras y tuvieron éxito por su estructura dramática y su fidelidad a un estilo visual gracias a las diversas formas de pintura y fotografía cultivadas en el país. Nafinsa, en Vidal (2011), dice que a pesar del moralismo, sexismo y clasismo implícitos en esas películas tuvieron mucho impacto y resonancia en la mayoría de la población de habla hispana integrada principalmente por campesinos tradicionales o emigrados del campo a la ciudad.

Cabe destacar, según Vidal (2010), que gracias a la integración del cine sonoro se aprovechó para realizar canciones, sones y sonidos los cuales se hicieron tradición y además resultaron exitosos comercialmente, como por ejemplo en la película de *Allá en el rancho grande o Las cuatro milpas* los autores e intérpretes de las canciones propusieron que se incorporaran dichas melodías prometiendo que el éxito que ya prometían estas canciones de igual forma impactaría mercantilmente en las películas.

Sánchez (1978) sostiene que durante la Segunda Guerra Mundial la producción hollywoodense disminuyó, ésta dominaba el mercado latinoamericano, pero una vez que entra en crisis los productores mexicanos vieron la oportunidad de producir cine.

Es de suma importancia hablar brevemente sobre la situación crítica de la cinematografía en México, que impactó también al género de terror, esto sucedió justo a finales de lo que se denominó como cine de oro mexicano, en la década de los cincuenta. En este periodo en el país fue según García (1986)

una época sencilla y plana de la cual no hay mucho registro. El transporte era demasiado barato y se acostumbraba a comer en pequeños cafés. Se inaugura la Ciudad Universitaria por lo cual el ser universitario significaba tener un futuro asegurado, sobre todo una maestría en Estados Unidos, generalmente para los hombres.

Grandes escritores como Monsiváis y Octavio Paz estaban en su apogeo. De acuerdo con García (1986) el país pasaba por la crisis mundial que se vino después de la Segunda Guerra Mundial, este escenario, aunado a otros enfrentamientos que había en el mundo y las constantes devaluaciones, derivaron en poca importación y en la propuesta política de México como un país austero. El contexto social en general se percibía como represivo y moralista, había mucho descontento entre diversos grupos de trabajadores como los maestros y sus huelgas, las cuales eran reprimidas policialmente y algunos lugares de entretenimiento nocturno como los bares o teatros eran cerrados con el argumento de que distraían a los trabajadores.

Antecedentes Mundiales según García (1986) como el fin de la Segunda Guerra Mundial y la caída de la bomba de Hiroshima perjudicaron al cine mexicano debido a que compañías productoras estadounidenses dejaron de producir en el país, de igual manera, México ya no contaba con el apoyo de países como España y Argentina que fueron territorio natural durante los años cuarenta.

Pese a lo sombrío del panorama, en 1949 según García (1986) se emitió una ley que establecía la independencia del cine de la Secretaría de Gobernación por lo que se pudieron quitar censuras y vigilancias que esta había impuesto a la producción cinematográfica, de igual manera se empezó a desarrollar lo que se conocía como El Banco Nacional Cinematográfico, aunque su inversión era generalmente privada. Posteriormente el director del banco desarrolló una benevolente estrategia para que se produjera más cine nacional que extranjero, pero este cine no satisfacía la calidad, ni la demanda por lo que el cine nacional sufrió una crisis.

En este contexto de acuerdo con García (1986) se empezó a experimentar una nueva tendencia en el cine, que se inclinaba por una representación moralista y de prejuicio hacia los jóvenes, especialmente universitarios, a los cuales se les tachaba de rebeldes y que estaban en peligro de caer en vicios ya que supuestamente proponían ideologías contraculturales como el *rock and roll*. El director de cine Buñuel contrarrestaba estos argumentos cinematográficos exponiendo la difícil realidad por la que pasaban estos muchachos como en la película de *Los olvidados*, y de igual manera criticaba los códigos cinematográficos dominantes como el melodrama ranchero.

Otra de las tendencias comunes a la época fueron los filmes que mostraban las manifestaciones eróticas de manera prejuiciosa dando a entender que eran algo inapropiado, esto como estrategia moralizante, de este modo se cumplía con dos objetivos, por lado, se atraía a los jóvenes y al mismo tiempo se les escandalizaba. Pese a los intentos cinematográficos para atraer a los jóvenes de la época, lo que más les llamaba la atención era la televisión en la que transmitía la lucha libre, por lo que el cine acudió a dichos ídolos y los mezclaba con elementos de géneros de espías, fantástico y por supuesto de terror surgiendo un nuevo ídolo que fue capaz de competir en popularidad con Pedro Infante, este fue el llamado enmascarado de Plata, conocido también como el Santo (García, 1986).

Esta popularidad del cine de luchadores se debió según García (1986) a que a finales de la década de los cuarenta nace lo que el autor denomina como Cine Mexicano de acción, el cual derivó de un espacio semiteatral en el que los personajes tienen más peso en sus diálogos que la acción en sí, por lo que se experimentó a dar paso a héroes surrealistas enmascarados que ocultan su identidad y que deben de pelear con villanos que no usan pistola.

García en Flores (2020) habla sobre la época perdida en el cine mexicano, y señala que debido a que no había mucho capital para invertir en la industria, se buscaban propuestas novedosas y una de ellas fue el cine de terror.

Flores (2020) sostiene que en América Latina a finales de los 50, México fue el mayor impulsor de este género coincidiendo con el, para ese entonces,

novedoso cine de ciencia ficción de los Estados Unidos por lo que se retomaron algunos seres sobrenaturales como los vampiros este cine, así como novedades propias y estereotipadas de leyendas mexicanas con sus correspondientes maldiciones como la llorona o los mitos de la momia azteca.

Al terminar lo que se denominó cine de oro mexicano, según Flores (2020) y al pasar por dicha crisis que menciona García, una de las alternativas que mayor éxito tuvo en el país en la década de los setenta fueron las películas dirigidas por luchadores, en especial, las producidas por *El Santo*, quien como ya se mencionó anteriormente, ya aparecía en películas, antes de dirigir las.

De acuerdo con Flores (2020), los luchadores tuvieron éxito debido a que ellos no buscan realmente ganar, sino más bien que sus gestos dramáticos fueran correspondidos por el público, ya que se les consideraba prácticamente actores y por eso el cine pudo aprovecharlos luchando contra los seres sobrenaturales de las creencias del país.

Flores (2020) sostiene que al retomar la figura del luchador como una microficción que se da en el ring, el cine buscó jugar con ese imaginario transportándolo a la vida real como un héroe que lucha con el mal encarnado que son los monstruos que aparecen en los filmes de luchadores dirigidos por Gonzalo Curiel, Chano Ureta, Alfredo Creevana y Joselito Rodríguez donde estos personajes malignos derivan de los experimentos fallidos de un científico demente y en las narrativas juega con la racionalidad y el misticismo de estos seres y se aprecia como el héroe es una persona racional que procura hacer las cosas con justicia aparte de que tiene una entidad personal tal y como se aprecia en la lucha libre mexicana en la que se simula la batalla del bien contra el mal como ejemplo los rudos contra los técnicos. De igual manera Flores (2020) argumenta que la lucha libre tenía publicidad en los medios como la transmisión en la televisión, así como en los cómics de *El Santo* y por supuesto en el cine.



Imagen tomada de la película: Santo vs las Mujeres Vampiro

Casualmente Estados Unidos al igual que México pasó por una crisis financiera en la industria cinematográfica y usó el género de ficción y terror como recurso experimental, solo que a diferencia de México esto le sucedió 20 años atrás, es decir, en la década de los treinta puesto que Soberón (1995) lo sostiene dando como ejemplo dos películas. Una de ellas fue la de *King Kong*, la que según el autor es una metáfora de la crisis cinematográfica que atravesaba Estados Unidos, además de que sus técnicas cinematográficas tienen influencia aún a la fecha, en relación a los efectos especiales.

La otra película que analiza Soberón (1995) es la dirigida por James Whale, un cineasta británico que trabajó un tiempo en Hollywood, *La novia de Frankenstein* en la que retoma la clásica historia de su país, solo que humaniza al monstruo ya que tiene pareja y aficiones, así como sentimientos humanos, aunque un aspecto que se le critica es el exceso en la estilización de los decorados y maquillaje que según Soberón (1995) se le atribuye a la influencia de una temprana decadencia del cine de horror de los años treinta.

De igual manera, Soberón (1995) argumenta que Inglaterra tuvo la misma situación de crisis económica que México en los Cincuenta debido a la posguerra, pero a pesar de eso el gobierno inglés financió a empresarios y cineastas, solo que muchos estudios de cine migraron a la televisión ya que estaba en su apogeo.

Sin embargo, Soberón (1995) comenta que hubo una productora cinematográfica que tuvo éxito la cual se llamaba “Hammer” que imitaba el mismo esquema de Hollywood utilizando fuentes literarias de prestigio, convirtiéndose en la primera productora de cine fantástico del mundo y su especialidad era el cine de terror con producciones como *Drácula* de Terrence Fisher en el que se ve un vampiro imponente, es en esta producción donde se agregan dos elementos que aún se reiteran en la actualidad, en las películas de este ser sobrenatural que son el erotismo y la sangre.

Como afirma García (1988), entre los directores mexicanos de esta época destaca Fernando Méndez que dirigió películas como: *El ladrón de cadáveres*, *El ataúd del Vampiro*, otro director destacado de la época en el tema de lucha libre en películas fue Joselito Rodríguez quien abordó el cine de terror incorporando las producciones en donde salía el luchador hidalguense El Santo peleando con monstruos mexicanos. Sobresalieron las dirigidas por Carlos Enrique Taboada en películas como: *Más negro que la noche*, *Hasta el viento tiene miedo*, *Veneno para las hadas*; entre otras, todas sus películas tenían una estética y una ideología acorde a las características de la cultura mexicana que tuvieron buena aceptación y calidad.

2.4 Cine de Terror y decadencia

De acuerdo con García (2012), la decadencia del cine de terror desde el punto de vista estético se dio durante los años ochenta del siglo XX en donde la producción se dirigió a un público adolescente exclusivamente y la única pretensión fue económica, en esta década se observan películas como *Viernes13*, *Halloween* y *Chucky el muñeco diabólico*.

Según Serrano (2006) la decadencia del cine de terror se da principalmente en la década de los noventa la cual se caracterizó principalmente por ser una sucesión casi igual a la de los años ochenta, solo que más chusca y con escenas de relleno en las películas de terror, las cuales iban encaminadas principalmente a un público adolescentes como *Freddy Krueger*, *Jóvenes y brujas*, *sucesiones del Chuky*; entre otras adjetivándolas de *palomeras* dando a entender que parece que solamente cumplen la función de pagar para estar sentado frente a un proyector como sostiene Ramírez (2016) puesto que su narrativa carece de originalidad y no se explica por qué en el cine de terror adolescente no puede ser serio y tético.

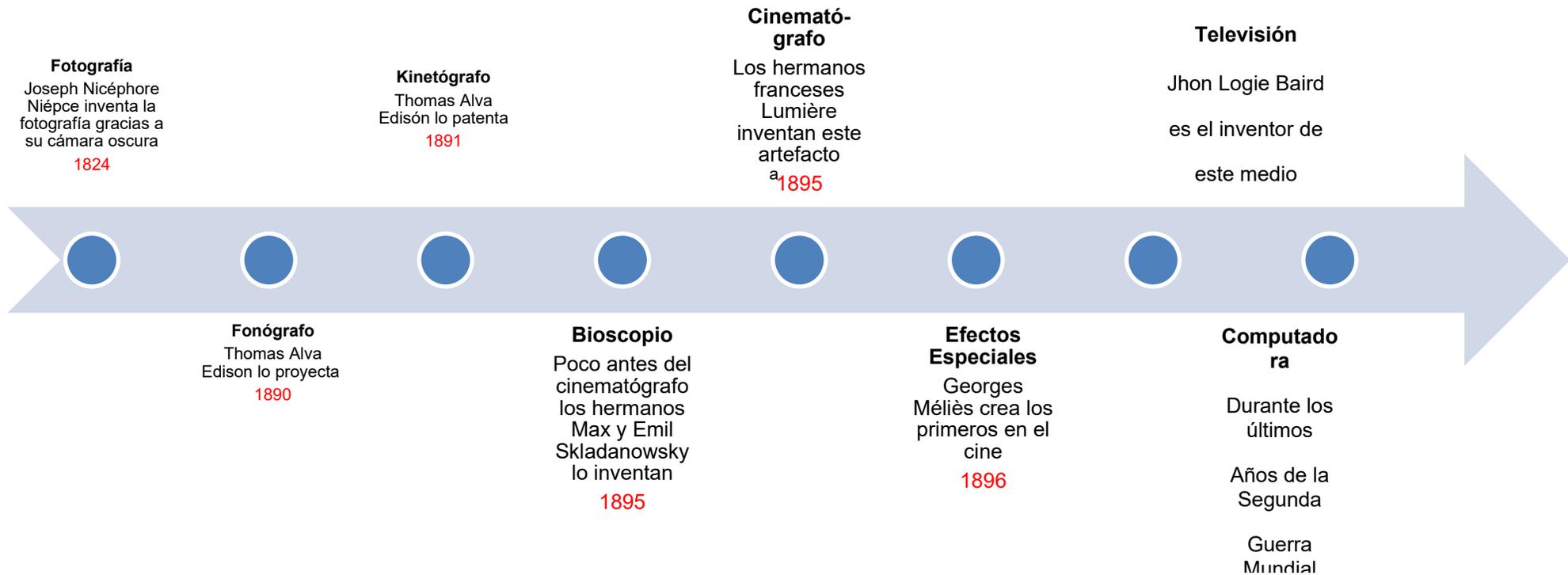
Sin embargo Serrano (2006) explica que hubo grandes excepciones como *Candyman*, *Doppegangner* y sobretodo *Scream* la cual tuvo mucha relevancia, puesto que hasta la fecha se han hecho secuelas, de igual manera realizaron *remakes* de películas de terror clásicas como *Frankenstein* de Mary Selley y uno de los grandes éxitos del cineasta Coppola *Drácula* que desde el punto de vista de Serrano carecían de originalidad artística, posteriormente el cine de terror pasó por la moda de lo psicológico teniendo grandes éxitos como *La bruja de Blair* y *Sexto Sentido* a pesar de esas películas taquilleras Serrano (2006) sostiene que la década terminó por mostrar secuelas y mitos clásicos anticuados que eran de mucho agrado para los adolescentes con películas como *Un hombre lobo americano en París* y *La Momia*.

Si te consideras cinéfilo, es notorio como Serrano habla meramente de películas estadounidenses y de hecho, él mismo lo aclara y se percibe como amante de dichos filmes y al final concluye que a principios de los 2000 nuevamente vuelve el cine de terror psicológico y la influencia del terror

oriental, aspecto que hasta la fecha es relevante, argumento que, de igual manera sostiene Jiménez (2017), al decir que a partir de la película de *El aro* se basaron diversas películas de terror posteriores, gracias a la hibridación hacia una cultura tan diferente y tan alejada como lo es Japón, además de que según Jiménez (2017), las investigaciones sobre dichas películas niponas son un terreno fértil poco estudiado.

Línea del Tiempo

Evolución de Medios Masivos de Comunicación Audiovisuales



Esquema propio elaborado a partir de los subcapítulos de Miedo y cine. El punto de partida

Capítulo 3. Cine de terror mexicano en la década de los 90

Para iniciar este capítulo, se presenta la metodología propuesta por el guionista Syd Field para el análisis narrativo. Con esta metodología se pretenden analizar las historias de las películas de terror expuestas anteriormente, ya que es de suma importancia conocer cómo está compuesto un guion cinematográfico para analizar la estructura narrativa de una película.

Para empezar a escribir un guion, según Field (1984), no se puede empezar a hacerlo con los personajes, investigando profundamente o con una idea ya que no se conoce nada de esto si no se tiene el primer paso principal y esencial que es la trama en la que consiste en explicar sobre que trata la historia que se quiere redactar como por ejemplo un visitante del espacio exterior que no llega a su nave espacial y es encontrado por unos niños (E.T) o un arqueólogo que recupera un artefacto famoso que ha estado perdido durante años (Indiana Jhones), es decir como una especie de sinopsis muy generalizada por lo que Field (1984) para esto sostiene que es importante tomar en cuenta al personaje principal y lo que lo mueve de manera dramática, con esto argumenta que con este primer elemento se puede empezar a realizar el guion y pasar al segundo paso el cual es la estructura que no es más que la unión de la trama es decir de los elementos principales del guion el cual lo define como una sucesión de imágenes y palabras contadas como un choque de carros, la puerta del ascensor abriéndose, los diálogos entre los personajes que es lo que dicen y lo que hacen así como sus incidentes es como si en el primer paso se tratase de escribir una nota periodística en la que se dicen meramente los hechos y en la segunda una crónica en la que se viven estos y por ende se cuentan a detalle.

Una vez que se cuente con la trama y la estructura según Field (1984) es necesario que tenga un orden dramático, es decir un esquema o modelo que ayudará a identificar y contextualizar cada parte de la historia llamados paradigmas, los cuales son:

ACTO 1	ACTO 2	ACTO 3
Planteamiento	Confrontación	Resolución
Primer Plot Point	Segundo Plot Point	

Esquema propio basado de los paradigmas de Syd Field "el manual del guionista" pp.22

Generalmente, cada uno tiene unas 30 páginas, por lo que según Field (1984) si se aprecia un guion en una película, se puede notar que cada una equivale a un minuto de escena, aunque puede haber pequeñas variaciones de menos o más cuartillas.

En el primer acto (planteamiento), Field (1984), sostiene que se trata de plantear el acontecimiento de la historia describiendo a los personajes principales estableciendo la situación que elabora la información sobre la historia, posteriormente, como en la página 25 aparece el primer Plot Point que es como un giro argumentativo que lleva al personaje principal a tomar una acción o decisión. Aristóteles le llamaba incidente inductivo.

El segundo acto (confrontación) según Field (1984), es una de las más complicadas ya que tiene 60 páginas de extensión porque 30 son de la confrontación y otras 30 del segundo plot point, de igual manera es la parte en el que el protagonista tiene un conflicto por lo que se debe tener una extensa cuestión dramática.

De acuerdo con Field (1984), el tercer y último acto (resolución) no consiste en el final de la historia sino más bien la solución del guion, es decir resolver las explicaciones y aclaraciones planteadas desde el acto dos si el personaje vive o muere, triunfa o pierde, obtiene su objeto deseado o no para esto Field (1984) recomienda que simplemente hay que dejarse llevar y no querer encontrar un final perfecto sino más bien en encontrar una escena clave que resuelva todo.

Finalmente, este elemento como importante en la metodología que es la definición de personajes el cual según Field (1984) para crear a un personaje es necesario conocerlos a fondo, sus gustos, sueños, temores, así como su forma de ser y

antecedentes, ya que según Field (1984) estos son lo que le dan el alma a la historia, concretando el autor sostiene que hay cuatro elementos los cuales son la necesidad dramática, el punto de vista, el cambio y la actitud.

El primero según Field (1984) consiste en el elemento principal que el personaje primario anhela, es decir el objeto deseado por el que este se mueve.

De acuerdo con Field (1984) el punto de vista trata sobre cómo ve el mundo el personaje, es decir su filosofía o su carácter ideológico.

Field (1984) sostiene que el cambio solo se presenta si el personaje tiene algún giro en su persona o estilo de vida.

Por último, la actitud según Field (1984) consiste en darle la profundidad psicológica y narrativa al personaje, es decir en cuestiones dicotómicas, si es positiva o negativa, crítica o ingenua, optimista o pesimista.

A continuación se aplica la propuesta de Syd Field a las películas que se enlistan a continuación, estas son las que se pudieron identificar como producciones del cine comercial de terror mexicano.

Película	Director
Trampa infernal (1990)	Pedro Galindo III
Herencia Diabólica (1993)	Alfredo Salazar
Aquí Espantan (1993)	Joaquín Bissner
Cronos (1993)	Guillermo del Toro
Sobrenatural (1996)	Daniel Gruener

TRAMPA INFERNAL

Director	Pedro Galindo III
Productor	Pedro Galindo III
País	México
Año	1990
Reparto	Pedro Fernández Edith González Toño Mauri Charly Valentino Marisol Santacruz Adriana Vega Armando Galván Alfredo Gutiérrez Alberto Mejía Barón
Duración	77 minutos
Género	Horror, Suspenso

Paradigma de los Personajes

Personajes	Vida Interior	Vida Exterior
<p>Nacho</p> 	<p>Joven de aproximadamente veintitantos años, se desconoce su ocupación, de clase socioeconómica baja tiene un carácter decisivo, racional y empático</p>	<p>Apuesta con su amigo y quiere demostrar quién es el mejor cazando, posteriormente quiere salvar a sus amigos del asesino</p>
Javier	Joven de	Acompaña a sus amigos

	<p>aproximadamente veintitantos años, se desconoce su ocupación, de clase socioeconómica baja tiene un carácter empático y una personalidad melancólica</p>	<p>puesto que le gusta estar con ellos y jugar a las apuestas, queda herido emocionalmente después de la muerte de su novia</p>
<p>Viviana</p> 	<p>Joven de aproximadamente veinte años, se desconoce su ocupación, de clase socioeconómica baja, es algo narcisista y tiene una personalidad seductora</p>	<p>Acompaña a sus amigos en la travesía y disfruta de la travesía jugando y contemplando el bosque</p>
<p>Mauricio</p> 	<p>Joven de aproximadamente veinte años, se desconoce su ocupación, de clase socioeconómica baja, es algo sociópata ya que muestra indiferencia con la muerte de sus amigas</p>	<p>Quiere demostrarle al grupo y a Nacho principalmente que es el más listo del grupo, después busca sobrevivir en el enrollo que el mismo metió a sus amigos</p>
<p>Carlota</p>	<p>Joven de aproximadamente veinte años, se desconoce su ocupación, de clase socioeconómica baja, tiene una personalidad seductora</p>	<p>Acompaña a su novio Javier en la travesía y disfruta de la travesía jugando y contemplando el bosque</p>

		
<p>Charly</p> 	<p>Joven de aproximadamente veinte años, se desconoce su ocupación, de clase socioeconómica baja, tiene una personalidad simpática y empática</p>	<p>Le gusta acompañar y ayudar a sus amigos, en especial al mejor que es Nacho, a pesar de ser algo torpe siempre propone y ejecuta astutas decisiones</p>
<p>Alejandra</p> 	<p>Joven de aproximadamente veinte años, se desconoce su ocupación, de clase socioeconómica baja, tiene un carácter rudo y una personalidad dominante</p>	<p>Su propósito al principio es acompañar a su novio Nacho en la travesía, posteriormente es sobrevivir en la cacería y sobre todo del asesino que la usa como carnada</p>
<p>Jesse</p> 	<p>Señor de aproximadamente 40 años, era un militar, tiene una personalidad psicópata ya que está perturbado siendo un asesino</p>	<p>Su propósito es asesinar a los jóvenes que pretenden matarlo</p>

Esquema propio basándose en la película: Trampa Infernal (1990)

Paradigma de asunto

Personajes Principales	Necesidad Principal	Acciones
<p>Protagonista: Nacho</p> 	<p>Intentar asesinar al asesino y salvar a sus amigos de él</p>	<p>Acepta la revancha de su amigo que se siente frustrado porque perdió en una apuesta en un juego de gotcha.</p> <p>Intenta huir del bosque con sus amigos para estar a salvo.</p> <p>Busca la manera de asesinar al psicópata con ayuda de su mejor amigo y salvar a su novia.</p> <p>Asesina al psicópata disparándole a un tanque de gas.</p>
<p>Antagonista: Jesse</p> 	<p>Asesinar a cualquier persona que se encuentre merodeando en el bosque</p>	<p>Percibe la presencia de los jóvenes.</p> <p>Los va asesinando poco a poco a la mayoría.</p> <p>Asesina al señor de la</p>

		tienda. Se lleva como señuelo a la novia del protagonista.
--	--	---

Esquema propio basándose en la película: Trampa Infernal (1990)

Estructura dramática

Acto 1: planteamiento

La película empieza con cuatro jóvenes jugando a una persecución policial, uno de ellos llamado Mauricio pierde y se molesta, pero lo convencen de su derrota y terminan pagando ya que habían hecho una apuesta, posteriormente se van al bar y se reúnen con unas chicas a las que les platican el acontecimiento del juego. El amigo que se había molestado por el juego les enseña a sus compadres una noticia de un periódico que anunciaba una recompensa por cazar a un supuesto oso en el bosque proponiéndoles que vayan todos tras su cacería para ganar el reconocimiento del pueblo.

Plot Point

Nacho acepta ir lo que provoca que Alejandra, su novia se moleste con él, el muchacho trata de consolarla y esta le pone como condición que lo perdona si le permite acompañarlo en la travesía.

La banda se reúne a mitad del camino en un puesto de venta de armas militares, el vendedor les pregunta para dónde se dirigen y al enterarse del lugar les advierte que es muy peligroso por lo que necesitarán armamentos muy costosos, Mauricio lo ignora y convence a los asustados amigos que está loco, ellos llegan al lugar mientras acampan y se preparan para la cacería. Deciden ponerse en marcha, pero en el camino encuentran restos humanos lo que asusta a los que los vieron, por lo que en la noche se ponen a discutir si deben seguir con la cacería y el

amigo que había ganado el juego de la persecución le exige al que los invitó, les platique la historia que el sujeto de la tienda les contó a ellos, este con incredulidad les comenta que la gente cuenta que el supuesto oso es un militar estadounidense asesino perturbado, posteriormente escuchan un ruido y es en esta parte donde sucede el primer asesinato del militar hacia una de las muchachas. **Cabe destacar que este primer accidente empieza demasiado rápido**

Acto 2: confrontación

Al día siguiente, nuevamente el grupo fue a la cacería y se dieron cuenta que el soldado los estaba asechando y que era más peligroso de lo que pensaban porque había puesto trampas por todo el bosque, pero dejaron sola a una de las muchachas para que vigilara, lo que provocó que el asesino la matara, posteriormente Mauricio y Javier se pelean por la indiferencia que el primero tuvo hacia la muerte de Carlota, y en eso Alejandra cae en una de las trampas, Nacho trata de rescatarla, pero el soldado les activa el señuelo lo que provoca que queden atorados.

Plot Point

Charly se da cuenta que el asesino estaba cerca de él y le dispara, lastimando su mano y después auxilió a sus compadres atascados. **Cabe destacar que estuvo demasiado corto el accidente** (termina 2do PP)

Los muchachos aprovechando que el asesino estaba herido decidieron escapar, llegaron a donde estaba el puesto del vendedor y se encuentran con que estaba muerto, dando indicios de que el militar lo asesinó. Javier se desespera y se sale del local, Mauricio trata de calmarlo siguiéndolo, lo que provoca que el asesino les dispare matándolos repentinamente, posteriormente les lanza una bomba de humo a los que estaban dentro del local, dejándolos inconscientes y llevándose a la chica que aún seguía viva.

Acto 3: resolución

Nacho se levanta y se da cuenta que su novia Alejandra no está, así que levanta a Charly y se preparan discutiendo estrategias para atrapar al asesino, pero este piensa que se llevó a la chica como señuelo y se le ocurre ir al pueblo a pedir ayuda manejando un coche que estaba afuera Nacho le aconseja que fuera solo él mientras el mismo se queda ahí, posteriormente se da cuenta que había una granada en el coche, pero ya era demasiado tarde para advertirle a su amigo, así que va en busca de su novia, al encontrarla la rescata, pero en eso el asesino les dispara errando todos sus tiros, así que Nacho aprovecha eso y le dispara de igual manera, aunque también falló su puntería, así que la pareja le tendió una trampa al soldado que consistía en abrir la llave del gas que estaba dentro del local para que cuando entrara le disparara y explotara, plan que resulta exitoso.

Análisis crítico

Esta película dirigida por Pedro Galindo (1990) trata sobre unos jóvenes que se aventuran a cazar a un supuesto oso para recibir una recompensa, pero para su sorpresa se toparon con que estaban tratando de atrapar un tético ex soldado estadounidense perturbado tras una guerra pasada y muchos de ellos terminan siendo los cazados por este sujeto.

La película de Galindo (1990) resulta entretenida ya que como espectador te hace reír con las conductas de algunos de los personajes, sin embargo, la trama carece de originalidad, pues es notorio que está basada en la icónica película de terror *La masacre de Texas*, ya que al igual que en ésta, los protagonistas son un grupo de jóvenes que se aventuran de viaje y se terminan encontrando con un psicópata asesino. El personaje principal, Nacho tiene problemas en su relación y es el más sensato de toda la banda puesto que siempre advierte de los peligros que hay alrededor a diferencia de Mauricio que incluso gracias a que ocultó la historia que sabía fue que se metieron en problemas, además de que tiene una actitud nada empática y hasta machista con las mujeres, Nacho es una persona muy leal y graciosa, aunque demasiado inocente y Alejandra y Carlota comparten una personalidad similar, pues ambas son algo agresivas y vanidosas, con esto se

puede apreciar como son contrapartes de los mismos personajes de *La masacre de Texas*, solo con algunas variaciones psicológicas y culturales. La estética de la película estaría perfecta si se tratase de la década de los ochenta, pero el filme se proyectó a principios de los 90 lo que hace que carezca de verosimilitud en alguna de sus escenas que, aunque se tenía bajo presupuesto, podían haber sido más originales en las de acción, así como en las escenas las grotescas, sin embargo, un aspecto interesante es que pusieron de asesino a una persona anglosajona, quizá como un elemento irónico ante el cine hollywoodense.



Ilustraciones sacadas de IMDb.com y reelrundown.com y editadas

HERENCIA DIABÓLICA

Director	Alfredo Salazar
Producción	Distribuidora: Mexcinema Video Corp
País	México
Año	1993
Reparto	Lorena Herrera, Roberto Guinar, Holda Ramírez, Alan Fernando, Margarito Esparza Nevare
Duración	90 minutos
Género	Horror, Suspenso

Paradigma de los Personajes

Personajes	Vida Interior	Vida Exterior
<p>Payasito</p> 	<p>Ente diabólico atrapado en un muñeco de porcelana que pertenecía a la tía del protagonista, la cual al parecer le dio vida al muñeco, ya que hacía brujería</p>	<p>El muñeco decide asesinar a las mujeres del Tonny y se hace amigo del niño con el que se pone a jugar en varias ocasiones</p>
<p>Annie</p>	<p>Señora de aproximadamente 30 años la cual estaba muy enamorada de su esposo y anhelaba tener un hijo</p>	<p>La señora se muda a la mansión con su esposo y se da cuenta de la presencia paranormal del payaso y éste la termina</p>

		<p>asesinando justo antes de dar a luz de su bebé</p>
<p>Tonny</p> 	<p>Señor de aproximadamente 40 años, recibió la noticia de una herencia de un familiar el cual le tenía mucho aprecio, tuvo un trabajo en el extranjero y se le dificultaba conseguir uno en su propio país</p>	<p>Tonny se muda a la casa con su esposa y trabaja muy duro para mantener a su familia y va recibiendo noticias trágicas sobre el asesinato de sus parejas y la sirvienta, pero nunca se da cuenta que el payaso estaba maldito, ni tampoco cree en los relatos que le cuentan sobre él y al final le echa la culpa a la casa asociándola a una superstición</p>
<p>Roy</p> 	<p>Infante de aproximadamente 6 años que nació huérfano debido a una trágica muerte de su madre asesinada por el muñeco</p>	<p>Es un niño solitario que se la pasa jugando con el payaso y se pone triste cuando no lo encuentra ya que le tiene un apego muy grande</p>

<p style="text-align: center;">Segunda Amante</p>  <p><small>Explain and Send Screenshots https://www.google.com/search?q=herencia+diabolica+personajes&safe=off&itz=1C1S0uL...</small></p>	<p>Mujer de aproximadamente 30 años que se enamora de Tonny y trata de consolarlo debido al dolor que sentía por la muerte de su exesposa y se preocupa por empatizar y educar al niño</p>	<p>La señora se da cuenta de la obsesión del niño hacia el muñeco y trata de entretenerlo levándolo a la feria y escondiendo al payaso, pero este en todas las veces regresa con el infante, de igual manera trata de pasar un buen rato con su esposo, pero la ama de llaves le advierte que el niño estaba inquieto debido a que encontró el payaso que lo había abandonado y esta desesperadamente trata de romperlo</p>
--	--	---

Esquema propio basándose en la película: Herencia Diabólica (1993)

Paradigma de asunto

Personajes Principales	Necesidad	Acciones
<p>Protagonista: Tonny</p>  <p><small>English and Sent Screenshots https://www.youtube.com/watch?v=ID384v0pp3I-404s</small></p>	<p>Trabajar duro para mantener a su familia</p>	<p>Consigue un empleo.</p> <p>Se va a una convención de trabajo.</p> <p>Sale a bailar con su esposa.</p> <p>Se muda de ciudad.</p>
<p>Antagonista: Payasito</p>  <p><small>English and Sent Screenshots https://www.youtube.com/watch?v=ID384v0pp3I-404s</small></p>	<p>Asesinar a las personas que él decida arbitrariamente y ser el juguete favorito del niño</p>	<p>Asesina a la primera esposa.</p> <p>Se hace amigo del niño.</p> <p>Regresa a la casa luego de que la segunda esposa trató de deshacerse de él.</p> <p>Mató a la sirvienta</p> <p>Asesinó a la segunda esposa.</p>

Esquema propio basándose en la película: Herencia Diabólica (1993)

Estructura Dramática

Acto 1 (planteamiento)

La trama empieza con una señora de la tercera edad arrullando a un muñeco de arlequín, en eso la ama de llaves se da cuenta que la señora ya está muerta. Posteriormente, en una oficina de Estados Unidos, Tonny leía el testamento sobre la herencia de los bienes que la difunta le dejó, así que decide regresar a México con su pareja Annie a conocer la mansión que le dejó su tía. Ellos contemplan el lugar y Annie le dice que vaya a buscar empleo, al caer la noche el heredero llega a su hogar notificándole a su enamorada que no ha conseguido el trabajo, ella lo consuela y empiezan a tener relaciones íntimas.

Al día siguiente Tonny siguió buscando empleo, mientras Annie se puso a inspeccionar la casa, en eso encuentra un misterioso cuarto en el que encuentra fotos de la difunta y el muñeco en forma de arlequín que poseía la señora, tiempo después Tonny llega a la casa con la noticia de que consiguió el anhelado empleo y la muchacha Annie le comenta que está embarazada.

Al levantarse el señor Tonny encuentra las fotos que su cónyuge descubrió, al igual que el muñeco y comenta que era su juguete favorito y que de niño le temía, posteriormente Annie acomoda al arlequín en una cuna y va a preparar la comida hasta que encuentra al muñeco en la cocina, ella piensa que se trata de una broma de su pareja, pero al día siguiente se lo comenta y Tonny le dice que no había sido él. Posteriormente en su trabajo de Tonny le comentan que debía salir de la ciudad a una convención, él le comenta a su pareja y esta se queda sola en la casa, en eso vuelve a ver al muñeco, tirado en el piso con extrañeza lo coloca de nuevo en su lugar, pero tiempo después se lo vuelve a encontrar tirado; esta vez en las escaleras.

Plot 1

Annie decide encerrar al muñeco en un armario, ella se va a acostar hasta que despierta porque escucha golpeteos, por lo que baja a averiguar el origen de los

ruidos y se da cuenta que vienen del armario donde encerró al muñeco, este sale y la asesina tirándola de las escaleras. El señor Tonny va al hospital y se entera que su esposa falleció, pero salvaron a su hijo del cual se hace cargo.

Acto 2 (Confrontación)

Años después, Tonny le regala un balón de fútbol a su hijo a lo que este le responde que está contento con el muñeco en forma de payaso.

La secretaria del señor lo confronta emocionalmente y este se queda pensando, posteriormente conoce a otra muchacha y se enamora. La chica se va a vivir a la casa del niño Roy y Tonny, mientras el infante juega con el payaso a las escondidas, la amante cuestiona al chico sobre lo que piensa es su imaginación, así que se pone a discutir con su pareja sobre el origen del muñeco, así como el apego obsesivo del niño hacia él, pero Tony no le presta importancia pensando que es algo normal.

Al dormir, la chica sigilosamente esconde el payaso en un armario y al día siguiente lleva al niño a la feria para que se olvide de él. Al final del día el niño se da cuenta que el muñeco está en la sala por lo que la señora cuestiona al ama de llaves sobre si ella lo había puesto ahí, pero esta le responde que no, después la mujer tiene una pesadilla bizarra con el payaso, así que desesperada le quita el muñeco al niño, sin que este se dé cuenta y lo tira a un río, pero al llegar a casa se da cuenta que el pequeño sostiene triste al arlequín preguntándose cómo es que se mojó, así que al día siguiente la amante nuevamente agarra el juguete, pero esta vez lo encierra en una caja y se lo lleva, pero en eso un ladrón se lo arrebató del coche, un policía que estaba cerca trata de perseguirlo, pero la chica le dice que realmente no tenía importancia. El ladronzuelo revisa la caja y al ver que no era algo costoso lo tira, pero el payaso cobra vida y lo mata.

Durante el desayuno la pareja decide salir a bailar en la noche, mientras le deja encargado el niño a la sirvienta, ésta se da cuenta que Roy volvió a encontrar al muñeco, por lo que se infante inquieta, así que llama a los padres del niño por

teléfono para notificarles la situación. La sirvienta forcejea tratando de quitarle el muñeco al niño, hasta que se da cuenta de que el juguete tiene vida propia por lo que se asusta y sale corriendo de la habitación, pero el arlequín termina matándola.

Plot 2

Los señores llegan desesperados, con la noticia por parte de las autoridades de que la ama de llaves se aventó de la azotea, así que la chica desesperada le arrebató el muñeco al niño y lo destroza.

En la mañana siguiente el niño vuelve a recuperar al payaso y la señora nuevamente trata de quitárselo, pero este la amenaza con un cuchillo, así que trata de huir, pero el muñeco la persigue y la hiere hasta que la termina asesinando.

Acto 3 (resolución)

Roy le comenta a su padre que su pareja murió en la noche, le dice que fueron a cazar luciérnagas y esta cayó de una gran altura, así que el padre piensa que la casa está maldita y decide escapar con su hijo lo más lejos posible.

Análisis Crítico

Herencia diabólica es una película dirigida por Alfredo Salazar (1993) y para la época tiene muchos fallos técnicos en las secuencias de algunas escenas, así como en los aspectos artísticos de producción, sobre todo en los sets que se usan para dar a entender al espectador los diversos espacios como cuando supuestamente están en Nueva York, pues es más que evidente que usaron una postal o cuando el personaje principal llega de esa ciudad viniendo de un negocio importante con solo una maleta.

La historia está basada en la película *Chuky, el muñeco diabólico* trata acerca de una herencia y una mansión en la cual se encuentra un muñeco maldito que está poseído, siendo uno de los juguetes preferidos de la anterior dueña y de igual manera se vuelve el preferido uno de los principales personajes de la película.

La historia del filme de Salazar (1993) tiene los típicos “clichés” en la conducta de los personajes sin profundizar en los sucesos, lo que hace que carezca de verosimilitud como cuando uno de los personajes principales, el heredero tiene relaciones íntimas con su primera esposa y casualmente al día siguiente está embarazada o cuando está desesperado por encontrar trabajo y al día siguiente lo encuentra, sin decir exactamente a qué se dedica, luego en la muerte de algunas personas trascendentales para los personajes, con excepción de la primera esposa actúan con mucha indiferencia, y el niño parece que no tiene relación empática con nadie ni le entra pánico al saber lo que hacía el muñeco enfrente de él, lo cual habla o de una mala actuación o representación de la estructura dramática.

Hay escenas que en la actualidad no causan tanto miedo, pero para la época eran innovadores, como la parte en la que juegan con el color de la toma poniéndolo rojo y enfocados directamente en los juguetes. Por último, el nombre de la película se hubiera reconsiderado ya que el simbolismo central de la trama no está en la casa, sino más bien en el muñeco, así como la relación íntima que tiene con el niño.



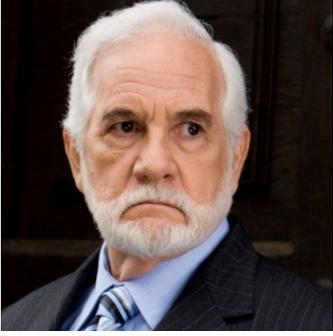
Ilustraciones sacadas de filmaffinity.com y Fanart.tv y editadas

SOBRENATURAL

Director	Daniel Gruener
Productor	Ivan Lipkies y Dulce Kuri
País	México
Año	1996
Reparto	Susana Zabaleta Alejandro Tommasi Delia Casanova Roberto Cobo
Duración	1 hora y 40 minutos
Género	Horror, Suspenso
Novela Basada	Dólares para una ganga, novela de Gabriel González Meléndez

Paradigma de los Personajes

Personajes	Vida Interior	Vida Exterior
<p>Dolores</p> 	<p>Señora de aproximadamente 20 años la cual tiene una relación íntima con su mejor amiga Eva y se compartían libros que trataban sobre asuntos románticos</p>	<p>Dolores quedó perturbada tras la muerte de su amiga teniendo alucinaciones constantes por lo que su esposo le recomendó que no saliera de su casa y que visitara a un psiquiatra</p>
<p>Dr. Riojas</p>	<p>Psiquiatra de mediana edad, se desconoce su pasado</p>	<p>Ayuda a tratar a Dolores y se da cuenta que sus actos tenían</p>

		<p>consecuencias antisociales y argumentos aparentemente sobresalientes que eran influenciados por una adivina</p>
<p>Andrés</p> 	<p>Esposo de Dolores que le había sido infiel con su mejor amiga ya que estaba hipnotizado tras un hechizo que le había hecho Eva y ahora debía de romper un pacto secreto que tenía con un demonio</p>	<p>Se preocupa de su esposa encerrándola por el aparente problema psicológico que tenía el cual era causado por la maldición que en secreto él le había provocado y conforme va pasando el tiempo se va desesperando ya que no sabe cómo salvarse de la maldición</p>
<p>Madame Endor</p> 	<p>Señora adivina de aproximadamente 40 años, se desconoce su pasado</p>	<p>Ayuda a salvarse de la maldición que tenía Dolores, explicándole de la maldición, dándole conjuros y al final se sacrifica como ritual de salvación hacia la muchacha</p>
<p>Eva</p>	<p>Eva era la mejor amiga de Dolores y aparte de compartirse libros, esta</p>	<p>Muere ya que el demonio le cobra un favor asesinándola</p>

	<p>sabía de conjuros mágicos que hacían pacto con demonios</p>	
<p>Demonio</p> 	<p>Ente diabólico que es invocado a través de pactos</p>	<p>El demonio intenta cobrar el pacto tratando de asesinar a la pareja</p>

Esquema propio basándose en la película: Sobrenatural (1996)

Paradigma de Asunto

Personajes Principales	Necesidad	Acciones
<p>Protagonista: Dolores</p> 	<p>Salvarse de la maldición</p>	<p>Se encierra en su casa.</p> <p>Abre unos sobres que indicaban el lugar donde debía ir.</p> <p>Acude al Psiquiatra.</p> <p>Acude al lugar de los sobres.</p> <p>Le prepara el mismo hechizo que le hicieron</p>

		a su esposo.
<p>Protagonista: Andrés</p> 	<p>Salvarse de la maldición y procurar que su esposa no se entere</p>	<p>Le pide a su esposa que se encierre en casa.</p> <p>Habla dormido expresando la preocupación que tenía.</p> <p>Lleva a su esposa con el psiquiatra.</p> <p>Intenta ofrecerle como sacrificio al demonio a Dolores.</p> <p>Queda maldito de por vida.</p>
<p>Antagonista: Demonio</p> 	<p>Realizar favores y cobrarlos con vidas humanas</p>	<p>Le cobra el Favor a Eva</p> <p>Le pide sacrificios a Andrés</p>

Esquema propio basándose en la película: Sobrenatural (1996)

Estructura Dramática

Acto 1 (Planteamiento)

La trama empieza con una chica llamada Dolores que tropieza y se le cae una manzana, así que la recoge al igual que un reloj que estaba tirado, después ella sube al ascensor y empieza a sentir que alguien la persigue y en su desesperación quiebra accidentalmente una pecera, posteriormente un señor le toca la puerta, ella abre y se da cuenta que su amiga aparece muerta en el pasillo.

El esposo de la chica llamado Andrés le consigue un psiquiatra y le advierte que no salga de la casa y que no le abra a nadie mientras él se va a trabajar.

La muchacha se pone a leer un libro que le regaló su difunta amiga, posteriormente, en la noche, se mete a bañar mientras continúa leyendo, en eso escucha un ruido, se levanta y se va a acostar con su pareja, después Andrés empieza a tener una pesadilla y la chica lo levanta mientras este le pregunta si habló dormido y ella le menciona que sí y lo que escuchó.

Al día siguiente Andrés nuevamente se va a trabajar y Dolores desarma un conector que estaba en el piso y se da cuenta que tenía un misterioso objeto envuelto en una tela de algodón, así que lo inspecciona y lo guarda en una caja, posteriormente se dirige a la ferretería y compra el contacto como el que desarmó y el vendedor le menciona que su amiga antes de fallecer fue a visitarlo y se le veía muy nerviosa y que casualmente llevaba lo mismo que ella.

Dolores llega a su casa, se acuerda de su amiga y abre otro libro que le regaló en el que había un mensaje en un papel roto, después le llega un correo y esta lo esconde, posteriormente le enseña a su marido lo que había escondido en la casa y este empieza a toser por el olor tan insoportable que emana.

Plot 1

Dolores abre el sobre y se da cuenta que tenía un misterioso polvo, lo huele y sin querer lo inhala, así que lo guarda en un recipiente.

Al día siguiente Dolores se pone a leer el mensaje que encontró en el que venía una dirección, mientras un misterioso señor la observa, ella se aventura a ir a la dirección que viene en el sobre, por lo que pide un taxi y al llegar se da cuenta que era un sitio abandonado, en el que se topa con una señora que es adivina, esta le advierte que ha recibido un polvo el cual es peligroso si se le inhalaba debido a que era una brujería vudú. **(el incidente inductivo tiene una duración muy larga)**

Acto 2 (Confrontación)

La muchacha, Dolores va a visitar al psiquiatra que su pareja le había propuesto, después su esposo llega a la casa y la ve asomándose por la ventana viendo al señor que la acosa.

La chica empieza a jugar con unas fotografías, mientras intenta descifrar uno de los mensajes que le había dejado su amiga. Decide volver a ir al lugar de la adivina y esta ahora le advierte que su amiga la traicionó lealmente andando con su marido mientras le planeaba hacer un hechizo y le mencionó lo que su esposo había dicho en su sueño. Al día siguiente, Dolores se empieza a comportar de manera seductora hacía su marido y en el desayuno le prepara un brebaje y al tomárselo esta le menciona que le había puesto la misma maldición que le había dado su amiga a él para seducirlo, la cual es sangre de ella, posteriormente surge efecto lo que provoca que el muchacho tenga relaciones íntimas con la chica.

Dolores vuelva a visitar al terapeuta y le menciona lo que acababa de hacer y posteriormente le menciona lo de la maldición al igual que el sueño de su marido en el que habló despierto.

Dolores tira los medicamentos que le había dado el psiquiatra y se da cuenta que su esposo ya sabía lo que hacía a escondidas: visitar a la adivina, quien le había dicho a la chica que estaba a merced de un demonio el cual exigía sacrificios. La muchacha llama a la policía y en lenguaje figurado le menciona a su esposo sobre la maldición.

Plot 2

El terapeuta decide visitar el lugar de la adivina y al dar con ella le advierte que ya no vea a Dolores, esta le empieza a adivinar el futuro por lo que el señor se asusta, después le regala un libro.

Dolores vuelve a visitar a la adivina y se da cuenta que esta ya no está y recibe un mensaje por parte de ella el cual menciona que se había sacrificado para salvarla, pero que aún así, debe de huir, así que desesperada empieza a tirar cuchillos en la bañera de su casa como ritual de protección.

El psiquiatra lee el libro y se da cuenta que en él viene el nombre del demonio que de forma de anagrama había mencionado el señor en su sueño por lo que llama a la muchacha y se lo menciona.

Andrés termina confesándole a Dolores que la maldición era real y que ahora debía matarla porque el demonio que resultó ser el hombre que la acosaba así lo pedía, pero el demonio ya está en el departamento, así que éste asesina a la pareja de la chica y la empieza a perseguir por lo que ella huye y se esconde en su bañera.

Acto 3 (Resolución)

El terapeuta junto con la policía va a rescatarla y ésta termina asesinando al demonio, el psiquiatra encuentra a la muchacha en la bañera. Posteriormente Dolores le sopla el polvo a su recién fallecido esposo, al día siguiente el señor resucita, pero éste ya no puede hablar y su esposa le deja un ramo de flores y unos peces.

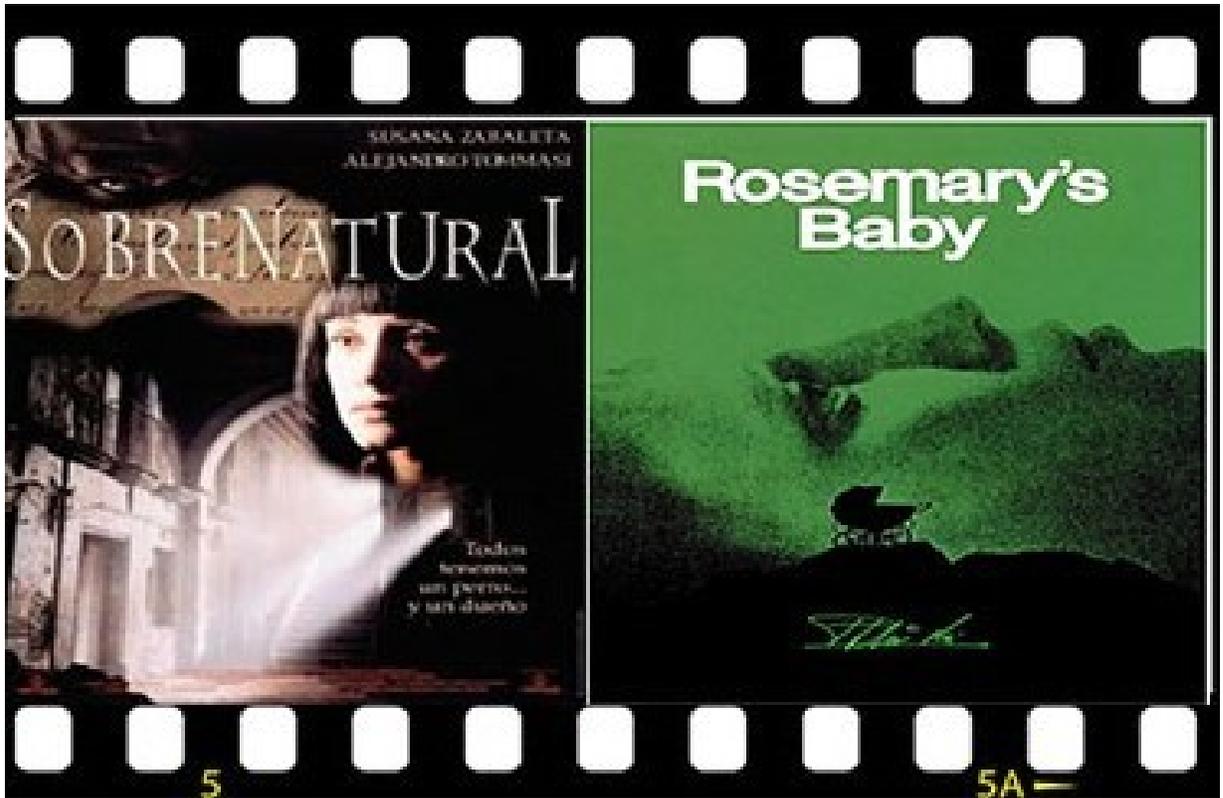
Por último, hay una escena Post créditos en la que Dolores deja el reloj que encontró al principio de la trama en las escaleras.

Análisis Crítico

Esta película dirigida por Daniel Gruener (1996) trata acerca de un misterioso polvo blanco el cual Dolores, la personaje principal tras estar perturbada por la muerte de su mejor amiga Eva, aspira, sin saber que se trata de un hechizo

maldito que fue provocado por la difunta amiga, quien en vida había seducido a su marido y por lo mismo quería hacerle daño haciendo un pacto con un demonio, así que este se ofreció como sacrificio, pero el demonio seguía pidiéndole favores hasta que tuvo que sacrificar a su propia esposa.

El marido la tacha de que tiene un problema psicológico y que está traumada por lo mismo, así que la lleva a terapia, pero la esposa se da cuenta de la maldición, así que recurre a una bruja para que le ayude. Cabe resaltar que las actuaciones son buenas, en especial la de Laura Zavaleta que es una de las artistas más destacadas del país en esta área, tiene tomas muy originales como planos holandeses, cenitales desde la escalera, así como el enfoque hacía cuestiones simbólicas como a un pez lo que la hace tener una estética original y poco influenciada por el cine estadounidense, de igual manera tiene escenas que hacen que el espectador se asuste y se intrigue por conocer la historia, sin embargo está muy influenciada por la película de terror *El bebé de Rosemary* incluso en una escena, Dolores se nota que la está viendo en su televisor además de que la historia está algo confusa y como espectador te cuesta trabajo entenderle al principio, sobre todo porque faltó ponerle un poco más de profundidad a la narrativa explicando a detalle los aspectos más importantes de la trama.



Ilustraciones sacadas de sensacine.com y commonsensemedia.org y editadas

Aquí espantan

Director	Joaquín Bissner
Producción	Televisine S.A. de C. V
País	México
Año	1993
Reparto	Rafael Inclán, Patricia Reyes Spíndola, Ernesto Laguardia, Angélica Rivera, Gloria Izaguirre, Ariane Pellicer, Bruno Bichir, Evangelina Sosa, Alicia Farh, Lucía Pailles, Edgar Ramirez, Jacqueline Munguía, Carlos Garcia Tenorio, Alvaro Hegewisch
Duración	90 minutos
Género	Horror, Comedia

Paradigma de los Personajes

Personajes	Vida Interior	Vida Exterior
<p>Arquitecto</p>  <p>Alejandro Gutiérrez Gandara</p>	<p>Hombre Joven de aproximadamente 20 años. Fue abandonado por su padre cuando era niño</p>	<p>El arquitecto se muda a la casa en la que casualmente estaba su difunto padre y este le hace bromas incómodas</p>
<p>Esposa</p> 	<p>Mujer joven de aproximadamente 20 años se desconoce su pasado, está muy enamorada de su pareja y es muy asustadiza</p>	<p>La señora se muda a la casa con el arquitecto y de igual manera percibe cosas extrañas, solo que esta no cree en cosas paranormales, pero sí se aterra constantemente y piensa en irse del lugar</p>
<p>Remedios</p> 	<p>Ente espiritual que falleció y que ronda en lo que era su casa con su también fallecido esposo, tiene sentimientos de humanos vivos</p>	<p>Hace constantes bromas junto con su pareja y se molesta seguido con él puesto que le da celos constantemente las actitudes que éste toma</p>
<p>Timoteo</p>	<p>Ente espiritual que falleció y que ronda en lo que era su casa con su también fallecida esposa. Abandonó a su hijo cuando era niño, es muy</p>	<p>Hace constantes bromas y a veces aprovecha la situación para divertirse sexualmente con los confundidos vivos, al final se entera que era el</p>

	bromista, tiene sentimientos de humanos vivos	padre del inquilino por lo que se lamenta
<p>Eugenia</p> 	Adolescente de aproximadamente 16 años, es muy seductora y está enamorada de su profesor	Cada que puede busca la manera para seducir al arquitecto
<p>Pablo</p> 	Adulto joven de aproximadamente 20 años, se desconoce su pasado, es algo torpe y perverso	Se dedica a arreglar los teléfonos de la casa de manera poco convencional y es algo aprovechado sexualmente con las mujeres
<p>Usmaela</p> 	Adulto joven de aproximadamente 20 años, su papá era un migrante en los Estados Unidos	Se dedica a cuidar la casa, es algo distraída, pero siempre está dispuesta a ayudar a la familia
<p>Prostituta</p>	Adulto de aproximadamente 30 años, se desconoce su pasado, tiene una	Seduca al arquitecto ya que piensa que él la contrató y lo hace de manera masoquista,

	<p>personalidad dominante y posesiva</p>	<p>incluso al final cuando muere y se convierte en espíritu</p>
---	--	---

Esquema propio basándose en la película: Aquí Espantan (1993)

Paradigma de Asunto

Personajes Principales	Necesidad	Acciones
<p>Protagonista: arquitecto</p> 	<p>Alejar a los fantasmas</p>	<p>Compra plantas para alejar a los espíritus.</p> <p>Trata de distraer a su esposa para que no tenga un mal entendido.</p> <p>Acepta las disculpas de su difunto padre.</p>
<p>Protagonista: esposa</p> 	<p>Mantener la casa en orden</p>	<p>Se aterra por las travesuras que los fantasmas le hacen.</p> <p>Trata de arreglar el gas.</p> <p>Se da cuenta que uno de los espíritus era el padre de su esposo.</p>
<p>Antagonistas: espíritus</p>	<p>Hacer travesuras para</p>	<p>Hacen travesuras</p>

	<p>alejar a los inquilinos</p>	<p>infantiles.</p> <p>Realizan travesuras que tengan malentendidos sexuales a los inquilinos.</p> <p>Se arrepienten de sus actos y se van a otra dimensión.</p>
---	--------------------------------	---

Esquema propio basándose en la película: Aquí Espantan (1993)

Estructura Dramática

Acto 1 (planteamiento)

La trama empieza con una señora asustada por ver a su pareja en una peluca, posteriormente se pone a recordar su pasado y su estancia en la casa, la cual es de un tiempo remoto por lo que se entiende que son fantasmas. Posteriormente se ponen a dialogar sobre la preocupación que tienen por la llegada de unos nuevos inquilinos por lo que se ponen de acuerdo para asustarlos.

La joven pareja de inquilinos llega a la casa y se ponen a contemplarla, después llega un repartidor de pizza y les ofrece una pensando que la habían encargado, la sirvienta y la pareja confundidos porque nadie la había pedido terminan recibéndola, después los fantasmas se ponen a discutir sobre lo que harán con las personas y hablan de la primera broma de la llamada de la pizza que ellos hicieron.

La chica se pone a tejer y a ver una revista de bebés y en eso le aparece el ama de llaves, Usmaela y se ponen a platicar, hasta que suena el teléfono y la muchacha se va a contestar, quien llama resulta ser el esposo.

Los fantasmas empiezan a husmear sus bienes y uno de ellos les hace otra travesura interviniendo la llamada fingiendo ser una mujer celosa que le habla a su esposo, después la chica se da cuenta que su tejido estaba desecho pensando que era obra de Usmaela, pero resultó ser otra broma de la señora espíritu, Remedios.

La muchacha contrata a un reparador de teléfonos y él se da cuenta que alguien había desconectado la línea, así que le hace mención de eso a la chica, pero los fantasmas continúan jugando con los cables confundiendo a las personas.

En la noche la joven pareja se pone a cenar y discuten por la misteriosa llamada de hace rato, posteriormente la chica se mete a bañar y el señor se pone a platicar con la sirvienta.

Uno de los fantasmas, Timoteo que ya estaba acostado con su pareja decide hacer otra broma y la hace bebiendo una copa de vino que acaba de preparar el muchacho, por lo que este se asusta al igual que la muchacha, quien ve al el espíritu por un instante en el baño.

La pareja, al acostarse, discute sobre lo que pasó mientras tratan de controlarse, los espíritus se disfrazan de monstruos y nuevamente los asustan al igual que Usmaela, quien sin querer, hace una tétrica sombra y la ven con una mascarilla para la cara.

Al día siguiente, la chica se pone a cocinar y se da cuenta que la flama está muy alta y que se apaga rápido, la sirvienta la auxilia prendiéndola con los cerillos, pero al hacerlo se dispara la llama aún más alta por lo que deciden revisar el tanque de gas.

El señor se pone a leer un libro en un salón de clases y les retira los exámenes a los muchachos por lo que se entiende que es profesor.

El ama de llaves, Usmaela se pone a revisar el tanque y en eso se le aparece el fantasma Timoteo disfrazándose de plomero y ofreciendo su ayuda. Después una

de las alumnas del muchacho llamada Eugenia lo empieza a cortejar y lo invita a una fiesta a lo que este se niega.

El fantasma, sin que se diera cuenta la sirvienta le pone más potencia al gas y le dice que ya lo había arreglado a lo que esta le avisa a la muchacha que prenda la estufa, pero en eso explota el tanque, quemando a la ama de llaves.

Plot 1

El muchacho llega a la casa y se pone a discutir con su esposa a lo que esta le dice que deberían de irse porque en donde están espantan, el chico le responde que llamará a un cura para exorcizar la casa, pero la chica le dice que no es necesario. Después los fantasmas les hacen otra travesura alterando las llaves del agua del baño de la casa y comiéndose el desayuno por lo que la chica culpa a Usmaela y se pone a discutir con ella.

El chico compra unas plantas a una curandera que le promete alejar a los espíritus con ellas y sigue un ritual, de igual manera adquiere una película de terror. Después los fantasmas le juegan otra broma a la muchacha que había decidido broncearse y al meterse a la casa se da cuenta que la tina está llena por lo que se inunda la casa.

El muchacho llega y les pide a todos que se pongan a hacer el ritual con las plantas que la curandera le dio, por lo que su esposa discute con él ya que este no había decidido dejar la casa, no había ido al trabajo, entre otras cosas personales. Después el que arregla los teléfonos se da cuenta de la presencia de un fantasma y se electrocuta, así que se lo menciona a los jóvenes y el chico empieza a enloquecer. **Dura mucho tiempo el accidente**

Acto 2 (confrontación)

La chica y la sirvienta deciden irse de la casa, posteriormente los espíritus se ponen a hacer ejercicio y uno de ellos contesta el teléfono que suena, finge ser el profesor e invita a la casa, a su alumna Eugenia.

El muchacho se siente mal en el trabajo y contrata a una decoradora de interiores, mientras que el fantasma contrata a una prostituta para que vaya a la casa como otra de sus maldades, esta llega a la casa y el joven piensa que es la decoradora y se confunde por la actitud que empieza a tomar, hasta que lo empieza a seducir, posteriormente llega su alumna a la casa al igual que el técnico de los teléfonos, el chico se da cuenta que su discípula está en su casa por lo que se le hace extraño, pero la chica le dice que él le había avisado que viniera, así que confundido decide asesorarla, pero la chica de igual manera lo empieza a seducir por lo que el joven se aleja de ella y se mete al cuarto donde está la prostituta, después la chica confunde al de los teléfonos con su profesor por lo que sin querer le da un beso y al darse cuenta que no es él, le da una cachetada, esta se lo notifica a su profesor y lo vuelve a seducir, después viene la decoradora lo que hace que el muchacho se líe aún más consigo mismo lo que provoca que se meta en un vergonzoso problema y todo empeora cuando la decoradora se pone incómoda por los extraños ruidos que percibía por parte del técnico y los fantasmas.

La esposa y la sirvienta llegan a la casa complicando aún más la situación del señor, por lo que este trata de entretener a su pareja para que no haya un mal entendido, al final su esposa, su alumna y la prostituta se encuentran lo que provoca que se molesten con el arquitecto por lo que la muchacha piensa en separarse de él, las otras dos mujeres se van y una de ellas termina arrollada por un camión.

Plot 2

El muchacho tropieza de las escaleras gracias a un cable que dejó el técnico y los fantasmas empiezan a platicar entre ellos que al parecer ya habían cumplido su objetivo. Posteriormente el joven se emborracha y empieza a dialogar con uno de los espíritus contándole sus penas hasta que en su conversación el fantasma se da cuenta que es el papá del muchacho que lo dejó cuando estaba muy pequeño.

Acto 3 (confrontación)

El señor decide abandonar la casa junto con la sirvienta, mientras los fantasmas empiezan a platicar sobre la situación y Timoteo se pone a llorar.

La muchacha llega a la casa junto con el profesor y la sirvienta ya que a esta se le había olvidado su ropa interior y al llegar se dan cuenta de la preocupación de los fantasmas ya que a escondidas se pusieron a escucharlos, así que la chica le dice a su esposo que el espíritu era su padre y este le pide una disculpa, después empiezan a desaparecer, por último la pareja hace las pases y la chica le avisa que está embarazada y aparece la prostituta en forma de fantasma persiguiendo al muchacho.

Análisis crítico

Esta película de Bissner (1993) definitivamente más que terror es cómica, aunque está considerada como una de las películas de horror mexicanas de esa época. La trama trata sobre una joven pareja que adquiere una casa en la cual se encuentran dos fantasmas que no están satisfechos de los nuevos dueños, así que les hacen travesuras, la mayoría demasiado infantiles y otras de índole sexual.

Ellos se percatan de los extraños sucesos inexplicables en la casa y sospechan que hay seres sobrenaturales, pero las bromas van subiendo de tono hasta el punto que llegan a tener malentendidos entre la pareja. En la película de Bissner (1993) se nota el clasicismo que aún a la fecha, hay en el país por el trato de los personajes principales a los trabajadores como por ejemplo, la sirvienta o hacia el que arregla el teléfono, de igual manera los fantasmas constantemente hablan con refranes como haciendo ver que son personas sabias porque ya vivieron, hasta que al final uno de los fantasmas se da cuenta que en realidad era el padre del dueño de la casa y se arrepiente por lo que le hizo pasar a los jóvenes manifestándoseles y pidiéndoles disculpas lo cual hace que se vayan a descansar a otra dimensión dándonos a entender que ya cumplieron con lo que se lamentaban en vida.

Las actuaciones no son muy buenas a excepción del fantasma padre, ya que están un poco exageradas, aunque cumplen su cometido de hacer reír al espectador en algunas escenas, como conclusión cabe resaltar que la obra es original, aunque con una calidad artística y estética muy baja, a tal grado que cae en lo ridículo.



Ilustración sacada de filmaffinity.com

CRONOS

Director	Guillermo del Toro
Producción	Fondo de Fomento Cinematográfico Instituto Mexicano de Cinematografía Universidad de Guadalajara Iguana Producciones Ventana Films
País	México
Año	1993
Reparto	Federico Luppi Ron Perlman Claudio Brook Margarita Isabel Tamara Shanath
Duración	92 minutos
Género	Horror

Paradigma de los personajes

Personajes	Vida Interior	Vida Exterior
<p>Jesús Gris</p> 	<p>Adulto de mediana edad el cual se dedica a atender una tienda de antigüedades y cuidar de su nieta ya que el padre se encuentra ausente</p>	<p>Jesús junto con su nieta se dan cuenta de un misterioso aparato que le da vida eterna y se hace adicto a él por lo que decide no dárselo al antagonista que se lo exige</p>
<p>Aurora</p> 	<p>Niña de aproximadamente 5 años que se encuentra a cargo de sus abuelos</p>	<p>Aurora se asusta del aparato ya que ve que lastima a su abuelo y trata de escondérselo</p>
<p>Tío</p> 	<p>Señor de mediana edad que sufre de una enfermedad crónica degenerativa y se ha realizado varias amputaciones</p>	<p>Busca el aparato alquímico ya que leyó que le puede ofrecer vida eterna para no sufrir más de su enfermedad y al enterarse de que el protagonista lo tiene se lo trata de quitar</p>
<p>Sobrino</p>	<p>Señor de aproximadamente 40 años, es algo torpe y</p>	<p>Va en busca del aparato que le pide su tío que se encontraba</p>

	<p>violento y cuida a su tío que sufre de una enfermedad crónica</p>	<p>en una de las artesanías de Jesús, posteriormente se lo pide a golpes</p>
<p>Mercedes</p> 	<p>Señora de mediana edad que cuida de su esposo y se dedica a enseñar tango</p>	<p>No se da cuenta de nada si no hasta que recibe la carta de su esposo</p>

Esquema propio basándose en la película: Cronos (1993)

Paradigma de Asunto

Personajes Principales	Necesidad	Acciones
<p>Protagonista: Jesús Gris</p> 	<p>En el principio tiene la necesidad adictiva de usar el aparato, posteriormente busca su propia muerte</p>	<p>Se da cuenta del aparato por lo que le da curiosidad y lo usa.</p> <p>Se da cuenta que su tienda está destrozada.</p> <p>Dialoga con el antagonista y decide no darle el artefacto.</p> <p>Empieza a desear chupar sangre humana.</p> <p>Destruye el aparato.</p>
<p>Antagonista: sobrino</p> 	<p>Recuperar el aparato que le pide su tío y esperar a que este muera para operarse su nariz</p>	<p>Va en busca del aparato y le pide una opinión al señor y a su nieta sobre su nariz.</p> <p>Destroza la tienda de Jesús.</p> <p>Golpea a Jesús hasta matarlo.</p> <p>Vuelve a enfrentarse a</p>

		golpes con Jesús
<p>Antagonista: tío</p> 	<p>Quedarse con el aparato para tener vida eterna</p>	<p>Dialoga con el protagonista para que le dé el aparato.</p> <p>Golpea a su sobrino por haber matado al anciano.</p> <p>Muere asesinado por Jesús y por su propio sobrino</p>

Esquema propio basándose en la película: Cronos (1993)

Estructura Narrativa

Acto 1 (planteamiento)

La película empieza con un narrador extradiegético mencionando la historia de un misterioso artefacto del cual no se sabe nada, solo que han pasado muchos años sin saber de su localización.

Una familia se encuentra desayunando, posteriormente dos de sus integrantes: un anciano y una niña se ponen a atender una tienda de antigüedades, en eso un señor se pone a husmear la tienda, a lo que el señor de la tercera edad, Jesús le pregunta que era lo que se le ofrecía, pero el muchacho no responde y se va.

Jesús se pone a jugar con su nieta Aurora un rompecabezas, mientras le canta una canción infantil, hasta que aparecen unos insectos y la niña los mata.

Jesús se pone a inspeccionar una de las manualidades de la que salieron los insectos, abriendo la parte de abajo y en eso encuentra el artefacto dorado.

Un señor de nacionalidad estadounidense aparece, habla por teléfono y menciona un encargo y este se lo menciona a su tío que le exige que vaya por eso que le pidieron, por lo que este se dirige a la tienda de Jesús y compra lo que le encargaron, que era la estatua que había inspeccionado Jesús, después el sujeto se pone a jugar con la niña y le da un dulce.

Plot 1

Jesús vuelve a inspeccionar el artefacto y se da cuenta que tenía una manija para darle cuerda, así lo hace y empiezan a salir unos cuchillos en forma de patas de insecto y se le clavan en la mano, sangrándolo.

El señor Jesús va a que su esposa Mercedes le cure mano, posteriormente en la noche el señor vuelve a activar el artefacto ya que le da cierto placer hacerlo. En la mañana siguiente el anciano se afeita sintiéndose más joven y se dirige a su tienda en la que encuentra una tarjeta de presentación que posiblemente dejó el sujeto que compró la estatua y se da cuenta que su tienda está destrozada.

Acto 2 (confrontación)

Jesús se dirige a la dirección que está en la tarjeta para reclamar lo sucedido en su tienda. El señor se pone a platicar con otro sujeto, el cual es el antagonista y este le menciona acerca del artefacto que tiene , sobre el cual tiene información en un escrito, también le dice que sufre de una enfermedad crónica, por lo que le exigía el artefacto, el anciano se hace el que no sabe, pero el otro sujeto se da cuenta que al parecer lo tiene en una caja y se la quita y después se da cuenta que tenía una herida en la mano por lo que deduce que ya la ha usado, por lo que enfurece, así que el anciano se va y el hombre enojado se da cuenta que dentro de la caja había solo un candado.

El señor Jesús se dirige a su casa y se da cuenta que el artilugio ya no está donde lo colocó, por lo que sospecha que su nieta Aurora lo había tomado y va a

buscarla, la encuentra escondida, así que se pone a dialogar con ella haciéndole saber que comprende que está asustada, pero que necesita el aparato y esta se lo termina dando.

El anciano Jesús lo vuelve a usar y se va a una fiesta de fin de año con su familia y se percata que un sujeto empieza a toser sangre, así que lo sigue al baño para poder probarla, al hacerlo se le aparece el sobrino del antagonista y lo pateo en la cara ya que estaba tirado en el suelo, lo sube a su auto y lo empieza a golpear preguntándole a la vez para qué servía el aparato que pedía su tío, hasta que lo termina matando, por lo que lo sube al auto y lo avienta a un barranco para que se piense que tuvo un accidente.

Un tanatoestético empieza a maquillar al fallecido anciano, pero otro señor lo interrumpe y le pide que lo creme porque su viuda esposa cambió de opinión.

El antagonista regaña a su sobrino y lo golpea, por lo que éste le miente y le dice que el señor Jesús tuvo un accidente y el tío le pregunta si revisó su corazón, para asegurarse que estuviera muerto, por último, le pide que vaya tras el cuerpo, pero el maquillista le menciona que ya se está cremando.

Jesús resucita y se nota que escapó antes de que lo incineraran, así que habla a su casa y le contesta su esposa Mercedes y su nieta en dos diferentes teléfonos de la casa y éste solo menciona una palabra y le cuelgan. El señor se desespera y se dirige a su casa y lo recibe Aurora, posteriormente percibe que la luz del sol lo lastima y la niña lo esconde en un baúl.

Al día siguiente el señor le escribe una carta a su esposa.

Plot 2

El señor Jesús se dirige a la casa del antagonista y se da cuenta que su nieta lo sigue en secreto, la niña le da el libro en el que venía la información del artilugio y el señor de la casa se da cuenta de su presencia, el anciano le dice que está desesperado y demacrado, por lo que el huésped le pela cara demostrándole que el artefacto hizo efecto en él. Jesús menciona que aún se siente extraño como si

algo le faltara y este le responde que ese algo era la sangre humana, después se empiezan a pelear por el aparato y la niña noquea al antagonista y el anciano le empieza a devorar algo de sangre.

El sobrino se da cuenta de que su tío estaba agonizante en el piso, lo que le alegra y empieza a gritar eufóricamente, el señor le menciona su nombre y éste lo termina por matar, posteriormente encuentra al anciano por lo que éste lo golpea, así que el estadounidense lo empieza a perseguir hasta que se topa con él y se empiezan a pelear a golpes hasta que el señor se avienta con el otro sujeto desde la azotea sabiendo que no le pasará nada a él.

Acto 3 (resolución)

La niña agarra el artefacto y se lo pone a su abuelo, por lo que este nuevamente revive y se ve tentado a chuparle la sangre a su nieta, pero a punto de hacerlo se detiene y empieza a romper el artilugio.

En la mañana siguiente amanece muerto abrazando a su nieta y Mercedes se da cuenta que estaban ahí.

Análisis Crítico

Sin duda alguna este filme dirigido por Guillermo del Toro (1993) destaca sobre todas las películas de terror mexicanas de la época, además de que pone en nombre del país en alto en este género hasta la fecha. La película trata sobre un misterioso artefacto que el que lo posea le dará vida eterna. El filme empieza con un narrador extradiegético que nos da a conocer dicho objeto, posteriormente lo descubre un anciano que trabaja en una relojería junto con su pequeña nieta y por accidente se da cuenta que estaba escondido en uno de sus relojes, le da curiosidad sobre su funcionalidad hasta que accidentalmente lo usa, pero se corta.

Un misterioso sujeto va en busca de Cronos (el artilugio) ya que lo mandan a buscarlo porque sabían que en ese lugar debería estar el objeto y compra la pieza en la que se encontraba oculto, sin saber que ya está vacía, posteriormente lo van a buscar y el anciano se topa con otra persona igual de la tercera edad con

una enfermedad terminal que lo confronta y le pide el aparato, pero el anciano no se lo da y es en esta parte donde empieza la problemática de la película y de cómo se da cuenta que el artefacto en efecto le da vida eterna a tal grado de volverse adicto a él y se hacen interesantes analogías sobre la religión y los insectos en relación a la vida eterna, la película es totalmente original, ya que no se basa en ninguna otra película, está muy bien ambientada en el contexto dramático lo cual hace que su verosimilitud sea buena y por lo tanto entretenida. Representa muy bien la cultura mexicana gracias a la conducta de los personajes principales y secundarios.

Otro aspecto interesante es la niña que a pesar de que desde el accidente del abuelo se aterra, tanto así que casi no habla, pero siempre está dispuesta a ayudarlo y el abuelo la cuida y consciente mucho, relación típica familiar mexicana entre abuelo-nieto, el villano principal es un personaje astuto, grosero y exigente y el otro que es su sobrino es muy torpe y violento y se ve que ya no soporta las órdenes de su tío, curiosamente al igual que la película *la trampa infernal* los antagonistas son de nacionalidad estadounidense.

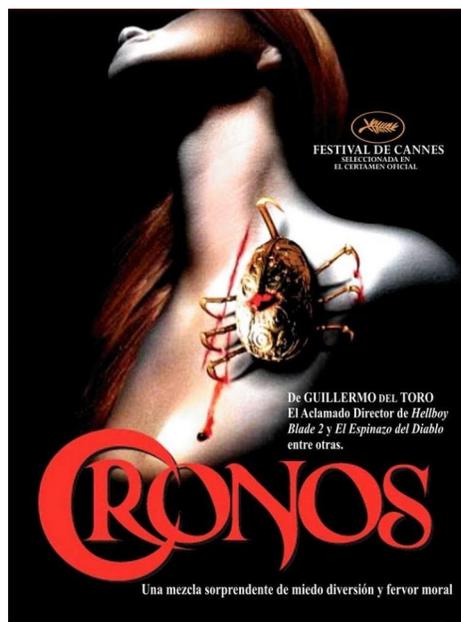


Ilustración sacada de filmaffinity.co

Capítulo 4. Conclusiones Tétricas

En esta tesis se analizó la hibridación de la estética cinematográfica derivada de las rupturas de la posmodernidad en el cine estadounidense, las cuales inciden en el cine mexicano y en las películas de cine de terror noventeras mexicanas tomando en cuenta la metodología de Syd Field, lo que se permitió apreciar que las películas *Trampa infernal*, *Herencia diabólica* y *Sobrenatural*, presentan dicha hibridación debido a que su contenido es intertextual basándose en películas de terror estadounidenses como *El bebé de Rosemary*, *Chucky el muñeco diabólico* y *La masacre de Texas*, debido a que en ese entonces eran las películas de moda y se apostaba a que al copiar su fórmula se tendría un éxito comercial, sin tomar en consideración las narrativas y estética, así como la apreciación cultural del mexicano por lo que, a diferencia de las películas estadounidenses, las adaptaciones mexicanas no tuvieron mucho éxito, aunado al hecho de que son poco conocidas y quienes llegaron a verlas se sintieron atraídos por las mismas.

En coherencia con lo anterior, cabe mencionar que esto no se aplica a la propuesta de *Cronos* de Guillermo del Toro, quien a la fecha es un cineasta reconocido debido a que, hasta cierto punto ha ignorado estos procesos de hibridación estadounidense, adaptando sus trabajos al país de origen, tal es el caso de *Cronos* ya que en este filme se identifican aspectos reales de la cultura, así como una obra que no tiene una narración derivada de otra, sino más bien, completamente original, esto a pesar de no contar con mucho presupuesto en ese entonces para la realización de la misma. Lo anterior, contraargumenta las excusas o falta de visión de críticos o cineastas que defienden el cine comercial debido exclusivamente a que este cuenta con grandes inversiones de capital.

En coherencia con ese contraargumento, se puede observar el triunfo de películas de bajo presupuesto como las películas de terror clásicas mexicanas como *El Santo* en la que se nota el esfuerzo por hacer algo original con el objetivo de atrapar a la audiencia debido a la identificación cultural como reflejo de uno de los gustos del momento: Por otra parte, la lucha libre, por ejemplo, aunque se toma la

consideración de que los villanos eran monstruos híbridos de otros países como los vampiros o nacionales como la llorona, son descontextualizados, aun así sin perder esa esencia clásica del cine nacional.

De igual manera, en este trabajo se esbozaron los antecedentes del cine de terror en Estados Unidos y México y se identificó que a nivel nacional el cine de terror no ha tenido mucho éxito, exceptuando la época dorada en donde se habla de luchadores peleando con monstruos, al igual que las películas dirigidas por Taboada en las que se resalta la estética nacional mediante historias originales que abarca la época del Manierismo al Postmodernismo. En las producciones antes mencionadas, se aprecian héroes que fracasan, pero proveen de tranquilidad a la humanidad como en el caso de *El Santo*, así como la invasión del mal en las personas como en las de Taboada y monstruos psicópatas como en las noventeras a excepción de *Sobrenatural* o *Cronos* que tenían un toque del cine de terror moderno debido a la invasión de un mal externo y no en una psicopatía.

A diferencia de los ejemplos anteriores, en Estados Unidos se aprecian las películas icónicas de la decadencia del cine de terror que iban dirigidas principalmente a un público adolescente como *Chucky*, *el muñeco diabólico*, *Halloween*, *La masacre de Texas* entre otras de carácter psicológico. Estos tres tipos de películas mencionadas, aún en la actualidad, se siguen proyectando en casi todo el mundo como cine comercial en el que se resaltan valores ideológicos estadounidenses.

De igual manera, se descubrió una similitud de decadencia en los aspectos cinematográficos en México, Estados Unidos y países europeos como Inglaterra debido a los estragos de las guerra mundiales, las cuales derivaron en crisis económicas donde uno de los elementos que se usaron como experimentación para salvar la industria cinematográfica nacional fue el terror. Estas propuestas como se pudo observar, a su manera, tuvieron éxito en determinadas épocas y contextos, sobre todo producciones que no presentaban una hibridación tan notoria con las propuestas estadounidenses.

Por último, en este trabajo se presenta la manera en la que inciden los procesos de posmodernidad en la estética del cine de terror mexicano y para esto se concluye que la hibridación estética afecta de manera directa a las proyecciones debido a que en las películas analizadas se aprecia cómo la mayoría de ellas están basadas en proyecciones estadounidenses que evocan a monstruos humanos y psicópatas a diferencia de la película de *Cronos*, por ejemplo, que proyecta la cultura nacional desde una perspectiva entendible para la audiencia, además de que era fácil de identificar los paradigmas propuestos por Field, lo que permite que tengan una narrativa entretenida y entendible, a diferencia de las otras que comienzan muy rápido o son demasiado largas o cortas.

De igual manera, los procesos posmodernos inciden en las producciones nacionales con el argumento erróneo de que la economía global exige los mismos elementos tecnológicos y narrativos no tomando en cuenta a los consumidores de cada país para que se exporten y den a conocer su propia cultura, mediante aspectos que aún en la actualidad se siguen tomando en cuenta. Sería favorable, que al igual que en proyecciones de la época dorada del cine de terror así como las de Guillermo del Toro, se sigan tomando en cuenta proyecciones alternativas para que se identifiquen los miedos reales del mexicano, así como sus elementos culturales con la intención de afrontarlos ya que el miedo es una emoción que se transmite en el cine, pero en los procesos de la posmodernidad económica consideran al terror meramente como entretenimiento cultural y no se le toma la importancia adecuada que tiene como elemento importante en la manifestación cultural de cada país, que en este caso, se podría aprovechar la inmensa cantidad de elementos narrativos relacionados a los temas paranormales que existen en México.

De igual manera, esta hibridación cultural se da gracias a la lógica intertextual que la audiencia debe tener como se vio en uno de los capítulos por lo que con la misma lógica, el mercado de alguna manera, obliga a que se tenga el conocimiento sobre las películas de terror comerciales que están o estuvieron de

moda, hayan o no hayan sido del interés del público, a cada uno de los países teniendo erróneamente la idea comercial de una mundialización en los gustos de las audiencias y no tomando en consideración el respeto y aprovechamiento de la cultura de cada país como en el mexicano que gracias a que se realizó el análisis previo de películas comerciales de terror como las ya mencionadas, se percibe una evidente falta de creatividad en la realización de las proyecciones cinematográficas, al menos en las últimas dos décadas en el país.

Por último, se dio a conocer como la evolución del cine de terror se ha estancado en los últimos años, a diferencia de otras épocas en la que iba evolucionando a medida que las percepciones estéticas de cada continente y país ha evolucionado. Probablemente, México lo habría hecho combinando sus propias narrativas y modas, aspecto que no se ha mantenido en la actualidad debido a las proyecciones copiadas en las de otros países, especialmente de Hollywood, aunque de igual manera se advierte cómo distintas crisis globales han afectado a la industria cinematográfica.

Como respuesta, se han hecho numerosas innovaciones por lo que es probable que, gracias a la crisis sanitaria, económica y social que se está viviendo en la actualidad, por fin se aprecie una innovación cinematográfica, incluyendo películas de terror, dignas de este género.

Con estos elementos se concluye el presente trabajo de investigación sobre el cine de terror mexicano en la década de los años noventa con la idea de que sea favorable para futuras investigaciones, de igual manera, se dan a conocer puntos de vista de un comunicólogo mexicano recién egresado de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.

Bibliografía

Becerro, Beatriz, (2012), ¿Es el miedo una enfermedad? Madrid, España, revista Crítica

Domínguez, Vicente, (2003), El miedo en Aristóteles, Oviedo, España, Universidad de Oviedo

García, Cecilia, (2012), Terror en la gran pantalla, Madrid, España, Revista Crítica

García, Emilio, (1988), Breve Historia del Cine mexicano, Jalisco, México, Ediciones Mapa

Hernández, Raúl, (2009), Cultura visual en Japón, CDMX, México, El Colegio de México

Jeanne y Ford (1984), Historia Ilustrada del Cine vol.3, Madrid, España, Editorial Alianza

Aguilar, Andro, (2018), Tierra de Monstruos

Jiménez, Ricardo Irving, (2017), Cine de terror Oriental. Estética, continuidad y cultura, CDMX, México, UAM

Lull, James, (1997), Medios, comunicación y Cultura, México, Amorrortu Editores

Martínez, Javier, (2012), La construcción social del miedo. ¿el miedo se aprende en la sociedad? España, revista Crítica

Muñoz, Trujillo, (1996), Cine eres y en cine te convertirás, Colima, México, Universidad de Colima

Ramírez, Augusto, (2016), La arquitectura de un falso género, Manizales, Colombia, Revista Escribanía

Sánchez, Ruy, (1978), Cine mexicano, CDMX, México, ensayo

Serrano, Carlos, (2006), Terror USA: los años 90, Córdoba, España, Un libro de Carlos Serrano.

Shohat, Ella y Stam, Robert (2002), Multiculturalismo, cine y medios de comunicación

Tiburcio, Erika, (2019), Y nació el asesino en serie: El origen del monstruo en el terror fílmico y popular estadounidense, Madrid, España, Edición Kindle

Vidal, Rosario (2010), Primeras organizaciones empresariales: las bases de la industria y la participación estatal (1928- 1936) Surgimiento de la industria cinematográfica y el papel del estado en México (1895 – 1940), CDMX, México, Miguel Ángel Porrúa

Vidal, Rosario (2010), Primeras organizaciones empresariales: las bases de la industria y la participación estatal (1928- 1936) Surgimiento de la industria cinematográfica y el papel del estado en México (1895 – 1940), CDMX, México, Miguel Ángel Porrúa

Werner, Faulstich y Helmut, Korte (1997), Cien años de Cine 1895- 1995 Vol 5, México, editores siglo XXI

Werner, Faulstich y Helmut, Korte (1997), Cien años de Cine 1895- 1995 Vol 1, México, editores siglo XXI

Zavala, Lauro (1994), la enseñanza de la narrativa, CDMX, México, Instituto de Investigaciones sobre la universidad y la educación

Field, Syd (1984), El manual del Guioista, A Workshop Approach

Torchia, Soberón (1995), Un Siglo de Cine, CDMX, México, Cine Memoria

García, Gustavo (1986), La Década Perdida, CDMX, México, Casa abierta al tiempo



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO

Instituto de Ciencias Sociales y Humanidades

Instituto Social Sciences and Humanities

Area Académica de Ciencias de la Comunicación

Academic Area of Communication Sciences

Oficio UAEH/ICSHu/LC/069/2021

Mtro. Julio César Leines Medécigo

Director de Administración Escolar

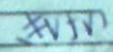
Presente

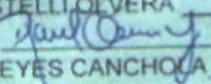
Estimado Mtro. Leines Medécigo:

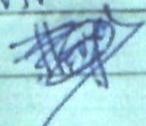
Le informo que el jurado asignado al pasante de la Licenciatura en Ciencias de la Comunicación **Victor Irving Arteaga Garcia**, con número de cuenta **348723**, quien presenta el trabajo titulado: **"Una década de cine de terror mexicano a través del paradigma de Syd Field"** después de revisar el trabajo en la modalidad de tesis en reunión de sinodales, ha decidido autorizar la impresión de tesis, luego de que el alumno realizara las correcciones acordadas.

A continuación se anotan las firmas de conformidad de los integrantes del jurado

PRESIDENTE: LIC. GUILLERMO LUGO RANGEL 

SECRETARIO: DRA. AZUL KIKEY CASTELLI OLVERA 

VOCAL: DR. RAÚL ARENAS GARCÍA 

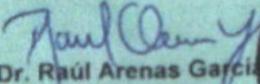
SUPLENTE: LIC. DHARMA ESTHER REYES CANCHO 

Sin otro particular, reitero a usted mi atenta consideración.

ATENTAMENTE

"Amor, Orden y Progreso"

Pachuca de Soto, Hidalgo, 28 junio del 2021


Dr. Raúl Arenas García
Coordinador de la LC.



CCP Minuto
RAGW

Carretera Pachuca-Tlaxiaco 1500, 4.º piso
Calle San Cayetano - Pachuca de Soto, Hidalgo
Hidalgo México - C.P. 42004
Teléfono: 32 (7 71) 71 720 00 ext. 4211, 4215
mailto:icsh@uaeh.edu.mx

STARS



www.uaeh.edu.mx