Departamento de Ciencias Sociales

Licenciatura en Comunicación

El placer de sufrir: un estudio en recepción de las películas de terror

Autora: Nicole Barthes

Legajo N°: 25005

Mentora: María Belén Igarzabal

Buenos Aires, diciembre de 2018

Abstract

En la paradoja que implica ver una película de terror, que provoca emociones negativas a su vez que placer en la audiencia, es que se inspiró el presente trabajo. La investigación ha buscado arrojar luz sobre qué es lo que provoca tal disfrute. En particular se ha analizado si el disfrute de los largometrajes de este género depende del placer que se siente ante un final feliz. A su vez, se evaluó el impacto de la identificación con los personajes, la desensibilización y la inducción afectiva en el proceso de recepción.

Para ello se realizó un trabajo de campo experimental cuya muestra se encuentra conformada por sujetos que han visto al menos una película de terror al año. Los participantes debieron ver una película de terror que se les envió y contestar un breve cuestionario antes y después de su exposición. Los individuos fueron divididos en dos grupos. Los participantes del primer grupo vieron un filme con final feliz (*El conjuro*) y los del segundo grupo vieron un filme sin final feliz (*Ouija: el origen del mal*).

Los resultados no mostraron una influencia significativa de ninguna de las películas en el estado de ánimo de los espectadores. Las balanzas afectivas pre y post test de ambos grupos eran similares y tampoco existió un cambio relevante en el estado de ánimo de ninguno de los dos grupos tras el visionado de la película. Aun así la percepción de disfrute fue significativamente mayor en el caso de aquellos que vieron el filme con final feliz. Por otro lado, los hallazgos mostraron una baja identificación de los sujetos con los protagonistas, lo cual concuerda con un alto nivel de desensibilización en ambos grupos.

A partir de estos resultados se concluyó por un lado, que el final feliz no es un factor que influya positivamente en la percepción de disfrute de los espectadores. Y por otro lado, que debe ampliarse la investigación en cuanto al rol de la identificación con los personajes, visto que la identificación aquí fue baja en ambos casos, debido al alto grado de desensibilización de los participantes, y no pudo hacerse la comparación con sujetos que presenten niveles altos de identificación.

QUAERERE VERUM
Universidad de
San Andrés

Agradecimientos

A mi familia por su apoyo incondicional en cada proyecto que emprendo. A mis padres por bancarme, no solo durante el proceso de este trabajo de graduación, sino también ante cada parcial y final de la carrera. Por creer siempre en mi, incentivarme a ser mi mejor versión y ofrecerme todas las posibilidades para lograrlo. A mi hermana por ser mi rol a seguir: responsable, dedicada y soñadora. Por ofrecerme su ayuda siempre que fuera posible y enseñarme cada día a confiar más en mí.

A todos mis profesores por hacerme amar esta carrera. Estoy profundamente agradecida de haber podido aprender junto a profesionales de otro nivel como Eliseo Verón, Oscar Traversa, Silvia Ramírez Gelbes, Marcos Gorbán, Gastón Cingolani y Mario Carlón. En especial a Carlos Gelormini Lezama por su dedicación y por la pasión que le pone a lo que hace. Por mostrarse siempre disponible para darle una mano a cualquier alumno que lo necesite. Y sobretodo, a mi mentora, Belén Igarzabal, por aceptar ser mi tutora y guiarme, pero más que nada por sus palabras de aliento y por tranquilizarme cada vez que lo necesité.

A los grandes amigos que me dio la universidad: Belu, Santi, Agus, Pilu y Rochi. Colegas que admiro profundamente. Compañeros incondicionales, siempre presentes para darme seguridad, mostrarme quién soy y quién quiero ser. Personas auténticas e inspiradoras. Un especial agradecimiento para Santi que me hizo el aguante cada vez que tenía que ver las películas de terror (que no disfruto).

Y por último, a mis amigas de la vida, Bugui, Euge, Cata y Caro por aguantarme hablando de mi trabajo de graduación las 24 horas, soportar mis trabas, bajones y alegrías extremas. En particular a Cori por tener siempre las palabras justas para motivarme. Y a Lucy por acompañarme los fines de semana de estudio y por ser un claro ejemplo de que la verdadera vocación lo puede todo.

Universidad de SanAndrés

Índice

INTRODUCCIÓN 1
MARCO TEÓRICO 4
1. Psicología de medios 4
2. El concepto de disfrute mediático 5
3. Procesos afectivos de recepción 7
a. Desensibilización 8
b. Identificación con los personajes 9
c. Disposiciones afectivas 12
d. Teoría de la transferencia de la excitación 13
4. El terror 15
a. El género 16
b. El cine y los aspectos formales 18
PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN, HIPÓTESIS Y METODOLOGÍA 29
1. Pregunta de investigación e hipótesis 29
2. Metodología 30
a. Participantes 30
b. Diseño y procedimiento 31
c. Variables e instrumentos 31
LOS FILMES 33
1. El conjuro (The Conjuring) 35
2. Ouija: el origen del mal (Ouija: Origin of Evil) 41
RESULTADOS Y HALLAZGOS 48
1. Impacto en los procesos de recepción 48
2. Variables mediadoras del disfrute 53
DISCUSIÓN 62
CONCLUSIÓN 64
ANEXO 68
1. Cuadro tomado de Raney (2003) 68
2. Aspectos formales El Conjuro 68
3. Aspectos formales Ouija: el origen del mal 76
4. Modelo de cuestionario 82
a. Grupo 1: El Conjuro 82
b. Grupo 2: Ouija: el origen del mal 92
BIBLIOGRAFÍA DE REFERENCIA 101

Universidad de San Andrés

Introducción

Miedo. Pánico. Disgusto. Preocupación. Sudoración. Se cubren los ojos, pero quieren seguir mirando. Entrevén la escena. Quieren que se termine. El terror los supera. Ese sentimiento de miedo extremo que se genera ante el visionado de un filme de terror se hace incontenible. Entonces, ¿por qué muchos las disfrutan?

La preferencia de la audiencia y sus reacciones hacia el género fueron abordados por académicos de diferentes marcos teóricos y metodológicos. Algunos investigadores y expertos proponen la teoría de la catarsis, que proviene de un concepto antiguo presentado por el conocido filósofo griego Aristóteles, para explicar la atracción de estas películas. Según esta teoría los sujetos se enfrentan al terror de las películas como una manera de enfrentarse a sus propios miedos (personales o sociales) para liberar las emociones negativas desde un lugar seguro (King 2016). Al respecto, Clark McCauley (en Goldstein, 1998), psicólogo social de la universidad de Bryn Mawr en Pensilvania, encuentra evidencia de esta hipótesis en dos investigaciones. Por un lado, la investigación de Tamborini y Stiff (1987; mencionado en McCauley, 1998) al entrevistar sujetos a la salida de un cine en que se emitía una película de terror encontraron una correlación entre el gusto por las películas de este género y las razones de verlas: "porque son excitantes" y "porque dan miedo". Según McCauley, estos resultados son consistentes con la teoría de la catarsis, ya que sugieren que los individuos asisten a ver largometrajes de terror para experimentar desde un lugar seguro emociones que suelen asociarse con el peligro. La otra investigación mencionada por McCauley es la de Tamborini, Stiff y Zillmann (1987; data recolectada de McCauley, 1998) en la que se encuentra una correlación entre los hombres que les gustan las películas pornográficas y la preferencia por películas de terror. Según los autores, los hombres que sienten cierta hostilidad hacia las mujeres van a sentir gratificación ante la representación de la mujer en películas pornográficas, así como ante películas de terror con mujeres como víctimas (McCauley, en Goldstein, 1998). McCauley también encuentra aquí una consistencia con la catarsis, ya que la atracción de ambos géneros depende de la igualdad entre las emociones del espectador y la expresión de esa emoción en la pantalla.

Otra línea de pensamiento se encuentra relacionada con la idea de curiosidad o fascinación como factores de atracción. Carroll (1990) el principal exponente de esta teoría afirma que lo que atrae de las películas de terror es el modo en que violan las normas de la sociedad, lo cual

causa fascinación, ya que raramente se ven esas violaciones en la vida diaria. En este sentido, las películas de este género se disfrutan porque satisfacen la curiosidad de los individuos. Al respecto, Tamborini, Stiff y Zillmann (1987; citados en McCauley, 1998) descubrieron que el alto grado de aprobación por parte de una persona del uso de la deshonestidad para lograr objetivos es un claro predictor de la preferencia de filmes de terror.

También se han realizado estudios centrados en cuestiones relacionadas con las diferencias individuales de los espectadores. En este marco de investigación se ha planteado que el gusto de las películas de terror nace a partir de determinados rasgos personales identificados por la escala de "búsqueda de sensaciones" (original: *Sensation Seeking Scale*) de Zuckerman (1979). Esta escala se utiliza para medir cuatro subescalas: la tendencia a la desinhibición, la susceptibilidad al aburrimiento, a la búsqueda de experiencias y la búsqueda de sensaciones y aventuras (Zuckerman 1979). De acuerdo con esto, los largometrajes de terror podrían presentar el tipo de estimulación intensa que atrae a los buscadores de sensaciones (McCauley, en Goldstein, 1998). Al respecto, Schierman y Rowland (1985; data reportada en Weaver y Tamborini, 1996) observaron el comportamiento de un grupo de individuos a los cuales se les daba una elección de segmentos de 5 películas: una con acción violenta, una de terror, una comedia, un drama y otra romántica. Lo sorprendente aquí fue que ninguno de los grupos, ni los sujetos con un alto grado de búsqueda de sensaciones ni los sujetos con una baja búsqueda de sensaciones se detuvieron a mirar por mucho tiempo la película de terror. Los primeros se detuvieron más en las películas de acción violenta y los segundos en la comedia. Sin embargo, Edwards (1984; citado en Weaver y Tamborini, 1996) ha encontrado una correlación positiva entre los puntajes de la escala de Zuckerman con el interés por las películas de terror. También Tamborini y Stiff (1987; data recolectada de McCauley, 1998), encontraron una correlación positiva entre el gusto por películas de este género y una combinación de las subescalas de Zuckerman: desinhibición, búsqueda de experiencias, y búsqueda de sensaciones y aventuras. Por último, Tamborini et al (1987; data recuperada de McCauley, 1998) encontraron correlación entre la desinhibición, búsqueda de experiencias y la susceptibilidad al aburrimiento con la preferencia por largometrajes de terror.

Por otro lado, Clark McCauley (en Goldstein, 1998) realizó un estudio, al revés de los recientemente mencionados, para comprender por qué algunos contenidos de violencia no son

Universidad de San Andrés

atractivos. A través de esta investigación llegó a la conclusión de que las películas violentas deben contar con pistas que confirmen su irrealidad para que no pierdan su atractivo. En su experimento colocó a estudiantes universitarios a ver tres documentales que incluían violencia y *gore*[1], y se les dio un control con el cual podrían apagar la TV cuando no pudieran seguir viendo. El resultado del estudio fue que los estudiantes no encontraron estas películas atractivas, apagaron la tv, en promedio, un poco después de la mitad del documental. A partir de estos resultados, McCauley concluyó que las emociones provocadas por la ficción son más débiles que las emociones de la vida diaria, y también que las emociones que se experimentan en la ficción tienen una calidad diferente que aquellas de la vida real.

Como se puede ver, el disfrute y el interés de las películas de terror es un tema muy estudiado. Estas investigaciones desempeñan un papel importante en la práctica de la producción y dirección de cine, ya que el éxito de los largometrajes de terror va a depender de cómo responden las audiencias a estos. Es decir, saber qué disfrutan de los espectadores de las películas de este género resulta de utilidad para poder ofrecer un producto de éxito asegurado.

Ahora bien, se han hecho descubrimientos considerables al respecto por parte de distintas corrientes de la investigación, pero no hay avances en cuanto a la explicación del disfrute asociado a la relación entre los sujetos y los aspectos más técnicos y específicos de este tipo de mensajes. De modo que el presente trabajo buscará arrojar conocimiento sobre este punto. En concreto, el objetivo que guía la siguiente investigación es entender el rol de la resolución final de los largometrajes de terror en la percepción de disfrute de los espectadores. Es decir, comprender si el hecho de que un filme culmine con un final feliz -a diferencia de un final no feliz- influye directamente en su disfrute.

Para encontrar una respuesta a estas cuestiones, se complementará el análisis teórico con un trabajo de campo. En él se someterá a distintos sujetos a un cuestionario inmediatamente antes del visionado de un filme de terror (pre-test) y a otro inmediatamente después de su exposición (post-test). Los sujetos estarán divididos en dos grupos, de forma aleatoria; los individuos de

[1] El gore es un subgénero del terror que nace en los años 60 y que "gira en torno a masacres espantosas" (Sapolsky y Molitor en Weaver y Tamborini, 1996, p. 35). Aquí el uso de efectos especiales traspasa los límites de imágenes horribles y realistas en las que es común el uso del derrame de sangre explícito (Sapolsky y Molitor en Weaver y Tamborini, 1996).

Universidad de San Andrés

un grupo deberán enfrentarse al largometraje seleccionado con final feliz (*El conjuro*) y los sujetos del otro grupo se expondrán a la película sin final feliz (*Ouija: el origen del mal*).

Además, el trabajo se ha dividido en cuatro capítulos. En el primer capítulo, se hará un acercamiento a la disciplina psicología de medios la cual motiva el presente trabajo; a su vez, se buscará comprender conceptos clave para la comprensión del tema y se introducirán las teorías que harán de marco teórico de la investigación. En un segundo capítulo, se hará un acercamiento al conocimiento del género de terror en general y al género específicamente en el cine. Por otro lado, en un tercer capítulo, se explicará en detalle la pregunta de investigación y las dos hipótesis que guían esta investigación, además de la metodología que se utilizará. Por último, en un cuarto capítulo, se presentarán los resultados del estudio y su análisis.

Marco teórico

Para acercarnos a la comprensión del disfrute de los largometrajes de terror, se utilizará como marco teórico a la psicología de medios. Como veremos en el presente capítulo, esta disciplina combina herramientas tanto de la psicología como de la comunicación para estudiar la relación entre un mensaje específico y el individuo (Igartua y Humanes, 2004).

A su vez, se presentarán la teoría de la desensibilización, la identificación con los personajes, las disposiciones afectivas y la teoría de la transferencia de la excitación para comprender los posibles factores explicativos del disfrute.

1. Psicología de medios

En el contexto de la investigación sobre los efectos de los medios, la Psicología de los Medios surge como una disciplina que centra sus estudios en la relación entre los espectadores y los contenidos audiovisuales (Igartua y Humanes, 2004). Juan José Igartua, Doctor en Psicología Social y profesor e investigador de psicología de medios en la Universidad de Salamanca, y María Luisa Humanes, Doctora en Ciencias de la Información, son dos de los grandes expositores de esta disciplina. Su libro *Teoría e investigación en comunicación social* (2004) reúne las teorías más destacadas de la comunicación en torno al estudio de los efectos mediáticos y, entre ellas, se encuentran aquellas que parten de la psicología de medios. Según afirman allí el objeto de investigación de la Psicología de los Medios es

> ...el análisis de la interacción que se produce entre un sujeto (que cuenta con una serie de estructuras y procesos afectivos) y un mensaje determinado (que también ha sido codificado mediante una serie de reglas, que cuenta con una estructura determinada y en el que operan ciertos rasgos formales que pretenden estimular una reacción particular) (p. 338).

Los investigadores de esta corriente pretenden, de este modo, descubrir cómo es que el individuo procesa la información que los medios de comunicación transmiten y a su vez, analizar el impacto que tiene cada elemento utilizado para la realización de los mensajes audiovisuales sobre los espectadores (Potter, 2015). Esto permitiría demostrar que los efectos se producen, así como comprender y explicar cómo y por qué se producen (McLeod, Kosicki y Pan, 1991). Esta disciplina entonces estudia los fenómenos relacionados con la recepción y efectos de los mensajes de los medios, y ubica al individuo como centro de la unidad de análisis (Igartua y Humanes, 2004).

Para lograr impactar afectiva o cognitivamente a una audiencia se debe crear un camino seguro que logre captar su atención, facilitar la comprensión de lo narrado y, finalmente, provocar la respuesta afectivo-cognitiva que se desea y no otra (Igartua y Humanes, 2004). El caso particular de los contenidos audiovisuales es más complejo, ya que forman parte de su composición imágenes, palabras, música, así como otras piezas visuales y sonoras (Messaris, 1994). Al seleccionar y combinar códigos expresivos se está produciendo sentido, ya sea voluntaria o involuntariamente. Se debe tener en cuenta, además, que las elecciones que se realizan al crear una historia o codificar un mensaje son múltiples y variadas: la elección del punto de vista, del tipo de plano, la iluminación utilizada, son algunos ejemplos de importantes decisiones que ayudan a brindarle a las imágenes un valor semántico para el espectador (Igartua y Humanes, 2004). De modo que para conseguir transmitir determinado significado se deben utilizar ciertas convenciones (lenguajes) que permiten la escritura y que sugieren una lectura definida a las audiencias, aunque no necesariamente lo consigan (Messaris, 1994).

2. El concepto de disfrute mediático

La definición del concepto de disfrute mediático en las investigaciones en comunicación, a pesar de ser un proceso crucial en la experiencia del entretenimiento

mediático, es imprecisa (Nabi y Krcmar, 2004). Por lo general, se lo asimila a la experiencia de estados emocionales placenteros ante el visionado de algún producto de ficción determinado (Oliver, 2003). De hecho, algunos autores han propuesto que el concepto de disfrute se encuentra positivamente balanceado, es decir, que se asocia con la obtención de experiencias emocionales positivas (Igartua y Muñiz, 2008). No obstante, si en la mayoría de las personas existe una constante búsqueda del entretenimiento asociada a una motivación hedónica -experimentar y maximizar el placer- (Igartua y humanes, 2004), ¿por qué se busca entretenimiento en obras que provocan malestar emocional durante la mayor parte de su visionado?

Otros estudios muestran que el entretenimiento mediático puede darse -y se da- a partir de contenidos diseñados específicamente para inducir estados emocionales negativos. De modo que el disfrute también puede generarse ante contenidos de valoración negativa (Vorderer, Klimmt y Ritterfeld, 2003; Vorderer y Knobloch, 2000). Es así como pueden tratarse temas universales de contenido negativo de forma tal que el espectador pueda llegar a asociarlo con evaluaciones positivas de disfrute. Esto fue introducido como la "paradoja del drama" por Mark Packer en su artículo "Dissolving the paradox of tragedy" (1989). La contradicción proviene, según explica Packer, del disfrute de la experiencia de visualizar contenidos que tienen propiedades que producen sentimientos negativos -que la mayoría busca evitar en la realidad- como *shock*, terror, lástima y tristeza. Las personas disfrutan el "placer de sufrir": evalúan de forma positiva su experiencia estética negativa (Igartua y Humanes, 2004). De hecho, en este campo de investigación, se ha demostrado que el malestar empático vivido durante la exposición a un largometraje dramático o trágico se asocia a una mejor evaluación o percepción de disfrute (Oliver, 2003). Por su lado, Dolf Zillmann y Jennings Bryant, dos de los investigadores con mayor crédito en la Psicología de Medios, en su libro *Los efectos de los medios de comunicación. Investigaciones y teorías* (1996) han revelado que con los relatos de misterio sucede algo similar: se observó que a medida que incrementa el malestar y las emociones negativas durante el visionado de estos relatos, mayor es la evaluación de disfrute y apreciación al finalizar la exposición. Esto, dicen los autores, se debe a la inversión hedónica, en otras palabras, al placer que se siente después de la exposición ante un largometraje en su totalidad; de allí la paradoja.

En este sentido -el de la paradoja del drama- Sigmund Freud (1955, citado en Zuckerman, 1979)[2], el padre del psicoanálisis, define al placer como la reducción de la estimulación: el orgasmo en caso del sexo, la saciedad en caso del hambre y la disminución del dolor en el sentido de cualquier estímulo intenso prolongado. Según explica Freud[3] (mencionado en Zuckerman, 1979) el placer proviene de la reducción repentina de la tensión interna. De acuerdo con Doctor podemos experimentar un disfrute intenso solo a partir de un contraste, y no tanto a partir del estado de las cosas (*state of things*). Similar a la definición de Freud es la Teoría de la relatividad de Alexander Bain (citado en Zuckerman, 1979), filósofo, psicólogo y pedagogo escocés. En esta, Bain afirma que el cambio es necesario para sentir; no se puede ser consciente de aquellas impresiones a las que no se remite; el grado de sentimiento es proporcional al cambio; la brusquedad de la transición es un modo de mejorar el efecto.

3. Procesos afectivos de recepción

Zillmann (2003), una de las grandes eminencias en lo que a Psicología de Medios respecta, afirma que para comprender los efectos de los medios de comunicación y los procesos implicados en el disfrute del entretenimiento mediático, es central el estudio de la afectividad. En relación con esto, Igartua y Humanes (2004) definen a la afectividad como "la tonalidad o el color emotivo que impregna la existencia del ser humano" (p. 409) y afirman que en las investigaciones en comunicación los tipos de afectos más estudiados, en lo referente al entretenimiento mediático, son las emociones y el estado de ánimo. De acuerdo con los autores, el estado de ánimo es un fenómeno afectivo cotidiano que debe entenderse como un sentimiento[4] positivo o negativo de intensidad media, penetrante, global, generalizado, que no está causado por un objeto social determinado. Mientras que la emoción constituye para ellos, un fenómeno afectivo breve, más intenso y complejo que el estado de ánimo, que surge a partir de un objeto social específico. Esta puede manifestarse "a través de expresiones, conductas, reacciones fisiológicas y estados o vivencias subjetivas (percepciones y cogniciones)" (p.409).

---

[2] *Beyond the pleasure principle* in J. Strachey (Ed.), *The standard edition of the complete psychological works of Sigmund Freud* (vol. 44, pp. 104-140). London: Hogarth Press

[3] Civilization and its discontent. in J. Strachey (Ed.), *The standard edition of the complete psychological works of Sigmund Freud* (vol. 21, pp. 59-145). London: Hogarth Press

[4] Los sentimientos son definidos por Igartua y Humanes (2004) como reacciones moderadas de placer y displacer. Un tipo de sentimiento muy estudiado en este campo de investigación, según los autores, es la "evaluación": una reacción simple, positiva o negativa, ante un objeto social determinado, que se manifiesta en la atracción o repulsión hacia dicho objeto.

Universidad de SanAndrés

Una sucesión de emociones intensas, aclaran los expertos, pueden provocar determinado estado de ánimo, aunque no sea una condición necesaria.

Tal es el rol de las emociones como efecto del entretenimiento mediático que "entretener se ha convertido en sinónimo de emocionar. De hecho, el entretenimiento constituye una forma de manipulación emocional de las audiencias" (Igartua y Humanes, 2004, 407). Como vimos cada recurso visual o sonoro es seleccionado específicamente con este fin: provocar determinado estado afectivo en los espectadores (Igartua y Humanes, 2004).

a. Desensibilización

Ahora bien, los contenidos mediáticos no solo tienen la capacidad de hacer que el espectador experimente emociones básicas como el miedo, la alegría, la tristeza, sino que también puede suceder que la exposición repetitiva a un mismo tipo de mensaje lleve a que el sujeto deje de sentir las emociones que inicialmente sentía ante esa misma situación (Igartua y Humanes, 2004). Potter (2015), Doctor en Teoría de la comunicación e investigador especialista en efectos mediáticos y, particularmente, violencia mediática, introdujo este concepto que denomino desensibilización en una tipología junto con otros 20 efectos mediáticos que operan sobre los individuos.

De acuerdo al modelo de la desensibilización, la exposición repetida a contenidos de violencia (terror o de cualquier otro tipo) provoca un efecto de habituación afectiva (Potter, 2015). Cabe aclarar que la habituación, en general, es una respuesta adaptativa al entorno, de modo que los estímulos o situaciones diarios van perdiendo la capacidad de provocar respuestas emocionales intensas: estas se van debilitando conforme aumenta el número de exposiciones (Perse, 2001). Este modelo se basa principalmente en el mecanismo de condicionamiento clásico, proceso mediante el cual las personas aprenden respuestas condicionadas de manera automática y sin ser conscientes del proceso (Harris, 1999). Entonces, aquellos contenidos que suelen producir emociones negativas, dejarán de hacerlo, incluso llegando a provocar respuestas condicionadas de disfrute o entretenimiento (Igartua y Humanes, 2004). Una de las consecuencias principales de este efecto de habituación emocional tiene que ver con el aumento de la tolerancia hacia la violencia (o el terror), a la vez que disminuye la preocupación, empatía o sentimiento de

compasión/condolencia ante el sufrimiento de otras personas que pudieran ser víctimas de actos violentos (Harris, 1999; Perse, 2001).

Potter (2015) presentó a la desensibilización como una teoría para explicar la desensibilización de los sujetos respecto a la violencia en la vida diaria como consecuencia de la exposición repetida a contenidos violentos. Pero, ¿podría esta teoría explicar también una falta de sensibilidad ante las películas de terror? ¿podría la exposición repetida a películas de terror generar una falta de empatía hacia los personajes en apuros? Llegándose así a disfrutar de la extensión de su visionado.

b. Identificación con los personajes

En el contexto del estudio de los procesos implicados en el disfrute mediático, la recepción empática que supone la identificación con los personajes es uno de los mecanismos más estudiados (Igartua y Muñiz, 2008). Este concepto surgió a partir del psicoanálisis con la intención de comprender cómo se producía la recepción, pero de la obra de arte en general[5] (Igartua y Humanes, 2004). Partiendo de la teoría psicoanalítica, la investigación en comunicación, ha planteado que la recepción empática que supone la identificación con los personajes es uno de los principales mecanismos para explicar el disfrute que los largometrajes de ficción provocan (Cohen, 2001).

Sin embargo, como explican Igartua y Humanes (2004), existen discrepancias sobre el concepto de identificación. Algunos autores, como Tan (1996, recuperado de Igartua y Humanes, 2004), prefieren utilizar el término de empatía frente al de identificación, ya que consideran que aunque el espectador pueda imaginarse a sí mismo en la situación del personaje, es difícil que se sienta y crea ser el personaje como sugiere el término psicoanalítico. Entonces, Tan considera que un sujeto vive las emociones como una respuesta ante los sentimientos del personaje más distanciada, y no junto con él o identificado con él. A pesar de esto, en este trabajo, se seguirán los pasos de Igartua y Humanes, y se utilizarán ambos conceptos como sinónimos.

Universidad de San Andrés

[5] Freud publicó su libro *Psicoanálisis del arte* en 1985

De lo que no hay dudas es de que la identificación con los personajes es un concepto fundamental para explicar y comprender los procesos y efectos de obras de ficción vinculadas al entretenimiento mediático (Basil, 1996). Las reacciones afectivas ante los contenidos de entretenimiento mediático dependen en gran medida de las reacciones empáticas que se desarrollan hacia los personajes (Igartua y Humanes, 2004). La identificación se entiende como un concepto multidimensional que engloba a los siguientes procesos psicológicos (Igartua y Humanes, 2004; Igartua y Muñiz, 2008):

i. Empatía cognitiva: se trata de comprender o ponerse en el lugar de los protagonistas. Este proceso también se corresponde con la capacidad de adoptar el punto de vista del otro y hasta poder anticipar las situaciones a las que se expondrán los protagonistas o deducir cuáles serán las consecuencias de sus acciones (Igartua y Humanes, 2004; Igartua y Muñiz, 2008).

ii. Empatía emocional: se refiere a la capacidad de sentir lo mismo que los protagonistas sienten ("sentir *con* los personajes"), implicarse afectivamente o sentirse preocupado por sus problemas ("sentir *por* los personajes"): suele ir acompañado de emociones como la compasión, la tensión o el *suspense* (Igartua y Humanes, 2004; Igartua y Muñiz, 2008).

iii. El hecho de volverse personaje: es cuando el espectador se siente como si fuera uno de los personajes (Igartua y Humanes, 2004; Igartua y Muñiz, 2008). Al respecto, se ha mencionado que "la identificación con los personajes es un proceso temporal de pérdida de autoconciencia por medio del cual el sujeto vive la historia como si estuviera dentro de ella" (Igartua y Muñiz, 2008, p. 9). Es decir, se difumina la discriminación entre el personaje y el espectador.

iv. Atracción personal hacia los personajes. La atracción se puede dar en las siguientes tres formas:

    a. La valoración positiva (*liking*) de los personajes. Esto es, si los personajes son apreciados y si son atractivos: los sujetos suelen evaluar de manera positiva a los personajes con características personales favorables y a aquellos personajes que son más parecidos al sujeto (Igartua y Humanes, 2004; Igartua y Muñiz,

QUAERERE VERUM
Universidad de San Andrés

2008). Entonces, una condición para que se dé la identificación es que los espectadores evalúen de forma positiva a los personajes (Igartua y Muñiz, 2008).

b. La percepción de similitud con los personajes. En este caso, los sujetos se consideran parecidos a los personajes, ya sea por el sexo, la edad, la clase social, la cercanía cultural, la apariencia física o la personalidad (Igartua y Humanes, 2004; Igartua y Muñiz, 2008). Cuanto mayor sea el grado de similitud entre los personajes y el sujeto, mayor será el grado de identificación (Igartua y Muñiz, 2008).

c. El desear ser como los personajes. Se suelen evaluar positivamente a aquellos personajes que son atractivos, con prestigio y exitosos; personajes que los sujetos admiran porque representan aquello que se quisiera ser o alcanzar (Igartua y Humanes, 2004; Igartua y Muñiz, 2008). Entonces, se puede decir que hay una relación positiva entre el deseo de ser como los personajes y la identificación con ellos durante el visionado (Igartua y Muñiz, 2008).

La identificación con los personajes es considerada una variable mediadora que explica una gran variedad de efectos mediáticos, como el impacto afectivo producido por la exposición a contenidos de entretenimiento mediático y el disfrute ocasionado por su consumo (Igartua y humanes, 2004; Igartua y Muñiz, 2008). Los resultados de las investigaciones actuales confirman que a medida que incrementa la identificación con los personajes de determinado largometraje de ficción, el impacto afectivo ante dicho contenido se intensifica (Zillmann, 1991b). En cuanto a la relación entre la identificación y el disfrute mediático, Cohen (2001) propuso que una mayor identificación con los protagonistas conduce a un mayor disfrute de los mensajes.

Lo que se concluye de las investigaciones recientemente expuestas es que la identificación con los personajes o empatía es uno de los factores explicativos del impacto afectivo generado por los contenidos de entretenimiento mediático, por ende, resulta central para entender los procesos de recepción afectiva de esos contenidos (Igartua y Humanes, 2004)

c. Disposiciones afectivas

En el marco del estudio de la identificación con los personajes, y más específicamente de la atracción personal hacia los personajes anteriormente mencionada, Zillmann (1991c) explica cómo se llega a desarrollar la empatía y el disfrute de los contenidos dramáticos basándose en el concepto de disposición afectiva. De acuerdo con Raney (2003), los espectadores, durante el visionado de un drama, deben justificar constantemente la propiedad moral de su "toma de lado" emocional. Para ellos, los sujetos actúan como controladores morales, que dictan veredictos constantes sobre lo correcto o incorrecto de las acciones de los personajes (Zillmann, 2000). A partir de esto, se desarrollan rápidamente valoraciones morales sobre los personajes (quién es bueno y quién es malo) e inmediatamente después, se forman las disposiciones afectivas positivas o negativas hacia ellos. Los héroes son considerados aquellos que se comportan de forma correcta (desde un punto de vista moral), y la aprobación de su conducta incrementa la atracción hacia ellos; en cambio, la disposición afectiva hacia los personajes que se comportan de manera incorrecta (los villanos por lo general) es negativa (Igartua y Humanes, 2004).

Como consecuencia, se generan en el espectador expectativas diferenciadas -o emociones anticipatorias (Raney, 2003)- sobre los resultados de las acciones de cada personaje. Cuando se desarrolló una disposición afectiva positiva hacia un personaje, se esperan, desean y anticipan resultados positivos y se teme a los negativos; en cambio, cuando la disposición afectiva hacia un personaje es negativa, sucede todo lo contrario, dado que se considera que se merecen que les sucedan cosas negativas (Igartua y Humanes, 2004). Son estas expectativas las que determinan las respuestas empáticas de la audiencia, considerándose en este caso el término empatía como el hecho de compartir la experiencia afectiva de los personajes (Igartua y Humanes, 2004).

Esta combinación de disposiciones afectivas y juicios morales lleva a involucrarse emocionalmente con el drama (Raney, 2003). Zillmann (1991c) identificó a la empatía como el mecanismo que gobierna el proceso de involucrarse emocionalmente. La intensidad de las respuestas empáticas depende de la magnitud de la afectividad negativa o positiva hacia los personajes, que a su vez es gobernada por los constantes juicios morales de sus acciones (Raney, 2003). En resumidas cuentas, cuanto mejor se juzguen las acciones de los personajes,

QUAERERE VERUM
Universidad de
San Andrés

más positiva será la disposición afectiva hacia el personaje. Y, cuánto más positiva sea la disposición afectiva, más intensa será la respuesta afectiva. Lo mismo sucede a la inversa: cuanto peor se juzguen las acciones de los personajes, más negativa será la reacción contra empática (Raney, 2003). Este proceso de apreciación del drama fue presentado de forma resumida por Zillmann como la teoría moral del placer y la repugnancia (anexo 1); esta es una extensión de la teoría disposicional para comprender en mayor medida la apreciación del drama (Raney, 2003).

En conclusión, las valoraciones son determinantes para provocar disfrute o insatisfacción con respecto a la narración (Igartua y Humanes, 2004). Como dice Raney (2003), "el disfrute de algunos tipos de entretenimiento se predice por lo que sucede con y a los personajes que nos gustan y/o disgustan" (pp. 61).

d. Teoría de la transferencia de la excitación

En su intento por predecir el disfrute de los contenidos, la teoría basada en la disposición cae bajo un rótulo más amplio de estudios sobre el entretenimiento que incluye, entre otros, a la teoría de la transferencia de la excitación (Raney, 2003). Dolf Zillmann (1991b) postuló la Teoría de la transferencia de la excitación para aportar una explicación al disfrute del drama. Zillmann parte de la idea de que en determinadas situaciones, en especial al consumir contenidos audiovisuales, se produce una activación o *arousal.* Esto es, una respuesta afectiva, fisiológica y no específica que se manifiesta en sensaciones corporales concretas, como el incremento del ritmo cardíaco, la respuesta electrodermal[6] o la aceleración de la respiración, por ejemplo (Perse, 2001).

La teoría de transferencia de la excitación propone que la activación "sobrante" de una situación puede transferirse a una nueva condición activadora, provocando un efecto mucho más fuerte (Zillmann, 1991a). Es decir, cuando un individuo se encuentra aún activado por una situación reciente (ya sea que acaba de experimentar determinada emoción o ha realizado alguna actividad con capacidad de activación fisiológica) y se enfrenta a otro episodio que le

[6] Hace referencia a los cambios en la actividad eléctrica de la piel. Dichos cambios responden al estado de las glándulas sudoríparas (glándulas encargadas de la sudoración) que abundan principalmente en manos y pies (Boucsein, 2012). El sudor es controlado por el sistema nervioso simpático, por lo tanto, la conductancia de la piel es una indicación de activación fisiológica o psicológica (Martini, 2001).

Universidad de San Andrés

produce una reacción emocional, aquel sujeto vivirá este nuevo estado afectivo de manera más intensa. En pocas palabras, la activación residual de una situación previa puede sumarse a la activación producida en una nueva situación, y como resultado, se intensificará la excitación asociada con la segunda situación (Zillmann, 1991a).

Esta teoría, dice Zillmann (1996), puede servir para explicar el disfrute del *suspense* (y el drama, en general), ya que se va acumulando la excitación durante el visionado de una sucesión de eventos activadores, para culminar con una experiencia hedónicamente positiva. Es decir que la creciente excitación generada por estímulos negativos se convierte al final en diversión (Zillmann, 1996).

En concreto el mecanismo de un drama puede resumirse de la siguiente forma: 1) Se involucra a los personajes en un conflicto creando de esta forma disposiciones positivas y negativas hacia ellos; 2) se pone en peligro a los personajes queridos de manera creíble y repetida durante un largo periodo de tiempo, colocándolos en situaciones con grandes probabilidades de sufrir daños o pérdidas (creando miedos pero sin destruir la esperanza del espectador a través de la certeza del daño o pérdida); 3) Se coloca a los personajes antagonistas, no queridos, en una posición de ventaja inmerecida, triunfo, siendo el castigo improbable (creando disposiciones de vengativas en la audiencia); 4) se termina con un sorpresivo final feliz (los personajes queridos ganan y/o los no queridos pierden) (Bryant y Miron, 2003).

Entonces, como explican Igartua y Humanes (2004), la teoría de la transferencia de la excitación puede asociarse a este mecanismo del drama. Los autores afirman que la activación fisiológica sentida por los espectadores deriva de los tres primeros pasos, en los que sucede lo contrario a lo esperado por ellos. El hecho de que los espectadores esperen resultados positivos para los personajes queridos y en cambio, obtengan resultados negativos la mayor parte del tiempo genera malestar empático (Igartua y Humanes, 2004). Pero eso no termina aquí, a medida que el relato avanza, los personajes continúan experimentando distintas dificultades, lo que hace que el malestar empático siga aumentando y de igual manera la activación fisiológica (Igartua y Humanes, 2004).

Al llegar el final en el que se resuelve el conflicto, el protagonista logra librarse de los aprietos que lo acosaron a lo largo del relato y las condiciones se vuelven favorables. Esto implica un

cambio significativo en la experiencia subjetiva del drama para el espectador, ya que la resolución se considera una experiencia emocional positiva (Igartua y Humanes, 2004).

Ahora bien, la latencia de la respuesta excitatoria es insignificante en el contexto de los efectos en los comportamientos tras la exposición, ya que el reajuste afectivo se da en un período de tiempo muy breve (Zillmann, 1971). Pero la disipación de aquella excitación, de las reacciones afectivas en general, es comparativamente más lenta y puede deberse a mecanismos homeostáticos[7], fatiga o distracciones (Tennenbaum y Zillmann, 1975). Esto permite que el espectador aún se encuentre fuertemente activado al momento de la resolución. Según plantea la teoría de Zillmann, los residuos de excitación causados por la angustia empática se mantienen durante todo el desenlace, lo que hará que se intensifique la satisfacción que provoca el final (Igartua y Humanes, 2004).

Es decir, el disfrute de la resolución se verá aún más intensificado cuanto mayor y más inmediata sea la reacción de angustia precedente, gracias a la magnitud de la excitación residual, que también será mayor cuanto más intensa haya sido la experiencia angustiosa durante el visionado del drama (Igartua y Humanes, 2004)

Esta teoría refuerza la idea de la paradoja del drama presentada al principio, que plantea que el disfrute de contenidos que generan malestar empático se encuentra asociado al placer que se siente al finalizada la exposición.

4. El terror

Las teorías recientemente expuestas están, en su mayoría, basadas en géneros como el drama o el suspenso. Parte de este trabajo es comprobar si estas pueden ser consideradas para explicar el disfrute del género de terror. Para ello deben tenerse en cuenta las características que lo definen como tal, ya que sus diferencias con los dramas pueden determinar si aplican las mismas teorías. Sin ir más lejos, Norbert Mundorf, Doctor en Comunicación de Masas (psicología social) y especialista en efectos mediáticos, y Joanne Mundorf, investigadora en comunicación visual y masiva de la Universidad de Rhode Island (2003) consideran que la explicación del disfrute de películas de suspenso brindada por Zillmann que se basa en la

[7] La homeostasis es el estado de equilibrio entre nuestro organismo y el entorno. Entonces el mecanismo homeostático son procesos del cuerpo para mantener el equilibrio del organismo (Hine y Martin, 2015)

Universidad de SanAndrés

activación fisiológica y psicológica, y las características disposicionales, no es válida para explicar el disfrute de las películas de terror dadas las características que diferencian a este género de los demás. Una de las diferencias, según afirman, radica en que el disfrute del terror por lo general, no se basa en un final feliz. En algunas películas de terror el protagonista apenas logra escapar y el antagonista aparenta ser destruido. Sin embargo, a menudo se puede ver una escena final que da a entender que algo sigue allí fuera (Mundorf y Mundorf, 2003). De acuerdo con los autores, ni una resolución mínimamente satisfactoria, cuando los protagonistas logran escapar con sus vidas, es suficiente para explicar la popularidad de las películas de terror.

Para continuar, se va a operacionalizar el concepto de película de terror en su género para poder determinar si pueden asociarse a su mecanismo, al igual que al mecanismo del drama, las teorías presentadas anteriormente. Además, se tratará de comprobar o refutar las afirmaciones de Mundorf y Mundorf (2003) mediante el trabajo de campo.

a. El género

Las definiciones y divisiones de los géneros son una discusión que también lleva largo rato entre los académicos. Trazar la barrera entre uno y otro a veces resulta algo engorroso. En este trabajo trataremos de definir los géneros en pos de delimitar la investigación, pero se debe tener en cuenta que existen muchos casos en los que nos encontramos ante híbridos, difíciles de enmarcar bajo una sola categoría. Además, se debe considerar que no todos los géneros pueden ser analizados de la misma forma. Los Westerns, por ejemplo, a diferencia de los aquí expuestos, se identifican principalmente en virtud de la localización.

En el caso del cine fantástico, José Luis Sánchez Noriega (2005), Doctor en Ciencias de la Información, historiador del cine y audiovisual, y crítico cinematográfico español, lo identifica en términos de realidad. La fantasía sería todo aquello opuesto a lo realista. Esto es, aquellas películas que crean un mundo verosímil que es distinto al conocido en la cotidianeidad del espectador. “Las conexiones entre el realismo y la fantasía pueden ser más o menos abundantes y sólidas, pero, en rigor, cine fantástico será aquel que se distancia del mundo experimentable para poner en pie otro con leyes propias” (p. 153). Otro género que es preciso enmarcar es la ciencia ficción, ya que es fácilmente confundible con la fantasía. Las películas de ciencia

ficción, también llamadas futuristas, pertenecen al fantástico, son una especialización de este de acuerdo al marco temporal de la historia (Sánchez Noriega, 2005).

Las películas de terror, por su parte, pueden ubicarse en espacios cotidianos, pero igualmente lo más recurrente son los lugares exóticos y desconocidos (Sánchez Noriega, 2005). Sin embargo, las definiciones del género de terror, a diferencia de las de la ciencia ficción, suelen centrarse en la experiencia del espectador (Altman, 2000, p. 126), más que en la realidad -o fantasía-. Como bien dice Sánchez Noriega (2005) la pretensión del cine de terror es provocar miedo o angus-tia en el espectador, sin necesidad de que el mundo de ficción propuesto se encuentre fuera de la experiencia ordinaria del espectador, como es el caso de la fantasía. En este sentido, el terror es entonces "la inquietud llevada a su máxima expresión" (Neveleff, 1997, 71). Isla (1999) resume al terror como la ausencia de certezas en las normas y relaciones cotidianas, "como una sensación de permanente amenaza sobre vida y cuerpos, que aparece de manera esporádica e impredecible en la consciencia" (p. 36).

En este sentido, otros académicos como Wood (1985), crítico de cine y uno de los más importantes escritores sobre el tema, consideran a los monstruos como los responsables de que la normalidad se vea amenazada -y define normalidad como "la conformidad con las normas sociales dominantes" (p. 204)-. Para este, el monstruo puede ser un vampiro, un gorila gigante, un invasor extraterrestre, un asesino serial o un demonio. Ahora bien, Carroll (1987), uno de los líderes en filosofía especialista en cine, considera que los monstruos solamente ayudan a diferenciar al horror de los cuentos de terror. Los cuentos de terror aunque son misteriosos e inquietantes para Carroll, consiguen generar miedo al explorar fenómenos psicológicos que son demasiado humanos -del orden natural-. De todas formas, aclara que aunque los monstruos sean una condición necesaria para el horror, tal criterio no es suficiente para su definición. Esto se debe a que los monstruos también se encuentran presentes en otro tipo de historias -como cuentos de hadas, mitos y odiseas- que no son consideradas de horror. Lo que, de acuerdo con Carroll, diferencia al horror de las simples historias con monstruos es la actitud que adoptan los personajes hacia ellos. En las historias de horror, los seres humanos consideran a los monstruos como anormales, como disturbios del orden natural de las cosas. En cambio, en los cuentos de hadas, por ejemplo, los monstruos son una parte natural de ese universo.

Otros investigadores, al igual que Carroll (1987), han considerado necesario distinguir entre el terror y el horror. Stephen King (2016), uno de los más grandes escritores de terror, considera que el género puede dividirse en tres niveles relativamente separados, cada uno es un poco más refinado que el otro: "Reconozco el terror como la más refinada de estas emociones (...) por lo que intentaré aterrorizar a mi lector. Pero si descubro que no soy capaz de hacerlo, intentaré horrorizarle; y si descubro que no puedo horrorizarle, recurriré a darle asco" (p. 55). El terror es el más refinado, según King, ya que no hace falta *ver* nada desagradable, sino que es lo que ve la mente lo que hace de una historia esencialmente de terror, "es la desagradable especulación que surge en nuestra mente" (p. 50). En cambio, el horror, es aquella emoción que subyace al terror. Se trata de una emoción levemente menos refinada, dado que no pertenece solamente a la mente, sino que aquí interviene lo físico también. El horror "apela a las vísceras" mostrándonos algo físicamente perturbador (King, 2016, p. 52). "La conclusión parece ser que el horror sencillamente está ahí, al margen de toda definición o racionalización" (King, 2016, p. 49). El tercer nivel de acuerdo con King, es la revulsión. En estos relatos la historia directamente carece de algún tipo de lógica, motivación o desarrollo de personajes, se trata simplemente de generar ese reflejo automático de la repulsión.

Si bien existe el debate acerca de las diferencias entre los términos terror y horror, aquí utilizaremos ambos indistintamente. En castellano se suele hablar del género cinematográfico como terror, mientras que en inglés se habla de *Horror Film* (Rodríguez, 2014). Por otro lado, este último término es utilizado en inglés como sinónimo de género cinematográfico fantástico-terrorífico (Gubern y Carós, 1979). Entonces, de acuerdo a lo recientemente expuesto, se tomará al terror como el género que se basa en el incremento de las sensaciones del espectador, en provocar un profundo miedo en su audiencia.

b. El cine y los aspectos formales

Ahora bien, para que el género de terror se constituya como tal, la narrativa que compone la historia en el cine debe ser adecuada, debe ser específica de este género y no otra. David Bordwell, teórico e historiador de cine, y Kristin Thompson, teórica del cine especializada en los análisis de películas y en la historia de los estilos cinematográficos (1995), definieron la narración como una "cadena de acontecimientos con relaciones causa-efecto que transcurre en el tiempo y el espacio" (p. 65). Asimismo, Aumont (1996), teórico y crítico de

cine francés, explica que lo narrativo es extra-cinematográfico si se sigue la definición de lo cinematográfico presentada por Christian Metz, semiólogo, sociólogo y teórico cinematográfico francés reconocido por aplicar al lenguaje cinematográfico varios conceptos del psicoanálisis: "no como todo lo que aparece en el cine, sino como lo que tan solo puede aparecer en el cine y que constituye por tanto, de forma específica el lenguaje cinematográfico" (p. 95). Es por ello que en relación con las obras cinematográficas, Bordwell y Thompson han remarcado que una película no solo es un grupo de elementos accidentales, sino que tiene una "forma". En este sentido, toda narración cinematográfica está constituida por un "material", por un lado, y una "forma", por el otro (Igartua y Humanes, 2004). El material vendría a ser todo aquello preexistente al relato[8] y que puede existir fuera e independientemente de él -por ejemplo: palabras, sonidos, personajes o acontecimientos a partir de los cuales sucede el relato-. La forma, en cambio, es el modo en que se distribuye, ordena y estructura ese material (Igartua y Humanes, 2004). Para Bordwell y Thompson, la forma fílmica, en general, hace referencia al sistema total que percibe el espectador.

Lo realmente importante, dicen Igartua y Humanes (2004), es que "la estructura formal orienta la actividad del espectador y está pensada para provocar una determinada reacción y no otra" (p. 422). Es por esto, aclaran los autores, que para poder hablar de las reacciones estéticas no solo es importante considerar el contenido del relato, sino que también es necesario tener en cuenta los aspectos formales y cómo estos se relacionan con el contenido. De esta forma, cualquier narración de ficción "juega" con las expectativas de los receptores -como vimos que también predice la teoría disposicional- y el impacto estético dependerá en gran medida de la articulación de los aspectos formales y del contenido (Igartua y Humanes, 2004). El orden del relato y su ritmo, explica Aumont (1996), se establecen para darle una orientación determinada a la lectura, que se le impone al espectador. El relato también es utilizado (concebido) para obtener efectos narrativos: suspenso, sorpresa, calma temporal, etc. En esto entran en juego tanto la disposición de las partes del filme (encadenado de secuencias, relación entre imágen y sonido), como la puesta en escena en sí misma (ordenación en el interior del cuadro[9]). Como

[8] El relato es definido por Aumont (1996) como "el enunciado en su materialidad, el texto narrativo que se encarga de contar la historia" (p. 106). En el cine, dice, se encuentra compuesto por imágenes, sonidos, palabras, menciones escritas y música, "lo que hace que la organización del relato fílmico sea más compleja" (p. 106).
[9] El cuadro es definido por Aumont (1996) como el límite de la imagen fílmica. El cuadro, dice, juega un papel muy importante en la composición de la imágen, en distintos grados según los *filmes*.

afirma Alfred Hitchcock (citado en Aumont, 1996): "en Psicosis (1961)[10], el tema me importa muy poco, los personajes me importan muy poco; lo que me importa es que el conjunto de los fragmentos del filme, la fotografía, la banda sonora y todo lo que es puramente técnico pueda hacer temblar al espectador" (p. 108)

"Las correlaciones entre el desarrollo dramático y el ritmo del montaje, así como el juego de tensiones y equilibrios establecido en el desfile de las configuraciones visuales, son dos instrumentos a disposición de cualquier cineasta" (Xavier, 2005, p. 47). Lo que resulta más novedoso es "la utilización de esos fenómenos con el fin de crear, en el nivel sensorial soportes para (…) la manipulación exacta de las emociones" (Xavier, 2005, p. 47)

Autores como Carlos Losilla (1993), Doctor en comunicación especializado en teoría y análisis del filme y en géneros del cine contemporáneo, consideran al cine como el medio mejor dotado para representar al terror. El cine tiene la capacidad de generar sensaciones de terror y angustia a partir de su propio lenguaje y de su condición, va más allá de las formas concretas que aparecen en la pantalla. Las propiedades intrínsecas del medio -el uso inteligente de la profundidad de campo, el primer plano, etc.- son capaces de producir terror por sí solas (Losilla, 1993). Losilla pone como ejemplo una de las primeras películas: *La llegada del tren* de los hermanos Lumiere[11]. Esta película causó en los espectadores un miedo que pareciera ser mucho más profundo que el que pudieron haber experimentaron luego con las primeras películas mudas de terror y, dice Losilla, es imposible que alguien le tuviera miedo a una locomotora en 1895. Se trataba de un terror producido por la propia sintaxis del cine que provocaba un suspense genuino sin antecedentes en el resto de las artes (Losilla, 1996).

Es preciso aclarar que en este trabajo el cine será tomado en cuenta como medio y no como dispositivo. Esto es, el cine como un lenguaje que puede reproducirse en distintos tipos de dispositivos -televisor, cine, tablet, etc.-. El cine se ha "convertido en lenguaje gracias a una escritura propia que se encarna en cada realizador con la apariencia de un estilo" (Martin, 2002,

---

[10] El año no forma parte de la cita textual.

[11] En diciembre de 1895 en el sótano de un café de París se exhibió por primera vez el cinematógrafo. Los hermanos Lumiere presentaron 12 películas en 30 minutos. Entre ellas una de las más populares fue *La llegada del tren,* en la que un tranvía avanza hacia el andén en el que se encuentra fija la cámara. Las crónicas de la época cuentan que los espectadores se pusieron de pie, aterrados por la imágen de la locomotora que parecía que iba a arrollarlos (Cortés, 2000).

p. 20). Por lo tanto, es un lenguaje que utiliza innumerables medios de expresión con flexibilidad, y no un mero dispositivo.

Retomando, Thomas Sipos (2010), fundador del *Tabloid witch awards*, un concurso de películas de terror, y juez de la Convención Mundial del Terror, en su libro *Horror film aesthetics: creating the visual language of fear* explica minuciosamente el uso que hace el género de terror de las distintas herramientas que ofrece este lenguaje cinematográfico como el encuadre, la imagen, la iluminación y el sonido.

Uno de los principales atributos de este lenguaje, explica Sipos (2010), es el poder que tiene la cámara de captar una imagen -seleccionar qué entra dentro de esa imágen y qué no- desde distintos puntos, lo cual, dice, da lugar a numerosas técnicas utilizadas por los cineastas en general, y los cineastas de terror en particular, para provocar determinados efectos en la audiencia y no otros. El encuadre "crea una perspectiva visual que 'comenta' las imágenes dentro de sus bordes y transmite un impacto emocional" [traducción mía del texto original que se encuentra en inglés] (Sipos, 2010).

A su vez, Sipos (2010) explica que al encuadrar una imagen, se está tomando una decisión estética, y son varias las resoluciones que pueden tomarse. Una de ellas está relacionada con el tipo de plano que se utiliza, esto es, la distancia que hay de la cámara al objeto (Sipos, 2010). De acuerdo con la distancia, dice, existen: planos generales, planos conjunto, plano americano, plano medio corto, primer plano, primerísimo primer plano y plano detalle. "Los planos detalle pueden funcionar como signos de exclamación; al magnificar las características de un actor, intensifican sus emociones" (sec. *Distance*). Pero, además de intensificar lo que ya está allí, un plano detalle puede transformar cualquier cosa en algo bizarro o inquietante (Sipos, 2010).

Existe la teoría, dice Sipos (2010), de que el primer plano de la cara de un actor atrae a la audiencia más cerca del personaje, creando una intimidad que ayuda a los espectadores a identificarse y empatizar con él. Este efecto se intensifica cuando el primer plano se combina con una toma larga (una toma que dura un largo periodo de tiempo). O sea que cuanto más tiempo observamos a un personaje en primer plano más empatizamos con él. Como ya vimos, el horror requiere que la audiencia se identifique con los personajes, para que teman por la seguridad de las víctimas, por lo tanto, los primeros planos son muy utilizados en este género.

Universidad de San Andrés

Por el contrario, un plano largo crea una distancia emocional hacia los personajes. Pero, un plano extremadamente largo, puede llegar a sugerir su insignificancia, impotencia o vulnerabilidad (Sipos, 2010). Hace del hombre una víctima y lo "objetiviza" (Marcel, 2002).

De acuerdo con Sipos (2010), otra decisión que debe tomarse a la hora de componer un cuadro es el tipo de ángulo que tendrá cada toma. Las audiencias, dice, por lo general se sienten más confortables con una imágen nivelada, ya que así es como se ven las cosas en la vida real. Resulta más discreto, por lo tanto, les permite a los espectadores concentrarse fácilmente en la historia. En cambio, los encuadres inclinados son más perceptibles, por ende, suelen recordarles a los espectadores que están viendo una película (Sipos, 2010).

Un plano contrapicado, aquel en que la cámara se encuentra baja y mira hacia arriba, empodera a los personajes, los agasaja; suele dar una impresión de superioridad, de exaltación y de triunfo, ya que aumenta a las personas y tiende a magnificarlas (Marcel, 2002). Mientras que un plano picado, aquel en que la cámara está alta y mira hacia abajo, empequeñece al personaje, tiende a aplastarlo moralmente (Marcel, 2002); al igual que los planos extremadamente largos, “desempoderan” o denigran a los personajes (Sipos, 2010).

Otro punto especialmente importante en lo que respecta al cine de terror está relacionado con el recurso del fuera de campo (Sipos, 2010). Como ya vimos, la imagen fílmica está limitada por el cuadro, por lo que nos deja ver solo una porción del espacio imaginario. Esa porción contenida dentro del cuadro es lo que se llama campo[12] (Aumont, 1996). Entonces, el fuera de campo es el “espacio invisible que prolonga lo visible” (Aumont, 1996, p. 24)[13], el área que está más allá de la línea del encuadre o detrás de la cámara (Sipos, 2010). El uso de este último es especialmente útil para el género de terror, ya que allí se pueden esconder las amenazas, esperando para atacar a sus víctimas y así estremecer a la audiencia (Sipos, 2010).

Igualmente, el fuera de campo puede inquietar a los espectadores al despistarlos, dice Sipos (2010). El cuadro muestra una imagen que sugiere una posible amenaza fuera de él, pero cuando se revela la imágen que se encontraba más allá de la línea del encuadre, la expectativa

[12] El campo se percibe por lo general como la única parte visible de un espacio más amplio que existe a su alrededor. Aunque frecuentemente los términos cuadro y campo se utilizan como equivalentes (Aumont, 1996).
[13] Incluye, entonces, un conjunto de elementos (personajes, decorados, etc.) que, aún no están incluidos en el campo, pero le son asignados imaginariamente, por el espectador (Aumont, 1996).

generada por la amenaza no se cumple (Sipos, 2010). Usar el fuera de campo para lanzar *shocks* -*scares*- es una técnica clásica del cine de terror, pero la temerosa anticipación no necesariamente tiene que ser seguida por un *shock*, explica Sipos (2010). Una película de terror, según dice el experto, suele jugar con las emociones de los espectadores, a veces cumpliendo la expectativa de *shock* y a veces no. Esto genera inquietud en los espectadores porque no permite anticipar el próximo ataque y de esta forma se aumenta la incertidumbre sobre futuras amenazas (Sipos, 2010). Las "falsas alarmas y las pistas falsas despistan a una audiencia, poniéndolos nerviosos al desafiar sus expectativas, y así volviéndolos emocionalmente más vulnerables al próximo suceso horroroso" [traducción mía del texto original que se encuentra en inglés] (Sipos, 2010, sec. *Misleading or suggested threats*). De cualquier modo, aclara el autor, para poder engañar a la audiencia de esta forma, la mayoría de los ítems en una película deben ser lo que aparentan.

Otra técnica muy utilizada en los filmes de terror es la de la cámara subjetiva: un plano que muestra las cosas a través del punto de vista de un personaje (Sipos, 2010). Mediante este método se puede generar tensión o miedo de muchas formas, explica Sipos (2010), como por ejemplo, al sugerir la presencia de una amenaza. Cuando se toma el punto de vista de un asesino que merodea fuera de una casa y espía a través de una ventana, no se ve al asesino, pero por la perspectiva del plano (temblorosa, en movimiento, de baja altura), se asume que se está viendo a través de los ojos de alguien, lo cual da a entender que una amenaza se encuentra allí fuera (Sipos, 2010).

A saber, según afirma Sipos (2010), las cámaras subjetivas permiten empoderar una amenaza al ocultarla; estas son más aterradoras cuando no se las puede ver o no se las conoce por dos motivos. El primero es que uno tiende a imaginarse lo peor, incluso que el monstruo podría ser cualquiera -un ser querido, por ejemplo- (Sipos, 2010). El segundo es que, como ya vimos, pueden inquietar a los espectadores al subvertir sus expectativas: cuando se ve a través de un punto de vista en una película de terror se tiende a asumir que hay una terrible amenaza presente, pero puede suceder que aquello resulte ser inofensivo (Sipos, 2010).

Siguiendo con las posibles composiciones de cuadro presentadas por Sipos (2010), otra decisión que puede tomarse concierne a la amplitud del plano. En este sentido, pueden utilizarse planos amplios -dejar un espacio considerable entre el sujeto y los bordes del cuadro-

Universidad de SanAndrés

o estrechos -los bordes del cuadro se encuentran cerca del sujeto (Sipos, 2010). Un plano estrecho, explica el autor, implica dejar gran parte de los alrededores fuera de campo, y de esta forma, aumentar el espacio en el que las amenazas pueden ocultarse (Sipos, 2010). Además, hace que el sujeto se encuentre cerca de los bordes del cuadro, lo que significa también que cualquier amenaza oculta fuera de la línea del encuadre podría encontrarse muy cerca de la víctima (Sipos, 2010).

Ahora bien, hay que tener en cuenta, dice Sipos (2010), que el efecto estético de un encuadre siempre se encuentra influenciado por un conjunto de elementos cinematográficos. Un plano largo, por ejemplo, no siempre desempodera a un personaje, sino que va a depender de los otros aspectos que conforman la escena (Sipos, 2010).

En otro orden de cosas, Sipos (2010) expresa que las elecciones que se hacen sobre la base de los distintos elementos de la imagen cinematográfica -nitidez, granulosidad, exposición, contraste y profundidad de campo- también comentan la historia, los personajes o temas de una película de terror. Según el experto, el fuera de foco al igual que la subexposición y el bajo contraste, pueden usarse para ocultar amenazas a la vista de todos. Es decir, el espectador puede ver que hay una posible amenaza oculta que el protagonista no alcanza a ver, pero no sabe quién es, ni cuales son sus intenciones (Sipos, 2010). La nitidez, como explica Sipos (2010), se usa para dar atención a algo específico, haciendo que el espectador se concentre en ello para sobresaltarlo con aquello que se encontraba fuera de foco. La subexposición, en cambio, genera oscuridad, sombras, que es la forma más común de ocultar amenazas en los filmes de terror (Sipos, 2010). Aunque, aclara Sipos (2010), también genera un efecto estético: da la idea de espiritualidad y hace que se formen siluetas. El contraste, por su parte, cuando se encuentra bajo crea una atmósfera sombría, da la sensación de que se está atrapado en un diluvio permanente aunque no esté lloviendo; y cuando está alto, al igual que la sobreexposición, tiene un efecto estético (Sipos, 2010). Los colores vívidos, vibrantes y saturados, también pueden asustar, porque no son naturales; puede suponer el trabajo de una ciencia extraña o planetas alienígenas, agrega Sipos (2010).

Por otro lado, se utiliza la profundidad de campo para caracterizar la zona de extensión de la nitidez: “lo que se define como profundidad de campo es la distancia, medida según el eje del objetivo, entre el punto más cercano y el más alejado que permite una imagen nítida” (Aumont,

1996, p. 34). La profundidad de campo, explica Sipos (2010) se consigue con una longitud de foco corta, y la longitud de foco corta genera una imagen distorsionada, donde se alteran los tamaños y los espacios. De esta forma, los espacios vacíos se expanden y aquello que se encuentra cerca de las líneas del borde se deforma (Sipos, 2010). Además, en este tipo de tomas, dice Sipos (2010), las distancias parecen mayores. Ahora bien, la longitud del foco también puede ser larga (Sipos, 2010). A este efecto se lo llama telefoto y, al contrario del anterior, achica la visión periférica, aplana el espacio, las distancias parecen cortas y todo parece apretado.

¿Cómo se utilizan estas técnicas en los largometrajes de terror? Los ángulos amplios provocados por la longitud de foco corta tienen como efecto estético el miedo, pánico, la enfermedad, oscuridad, borrachera, náuseas o estupor por drogas, explica Sipos (2010). Además, agrega el experto, sirve para transmitir el pánico, la paranoia e instalarlos en las audiencias, y hace que lo normal parezca siniestro, eleva nuestro sentido de lo oculto, de lo sobrenatural. Su uso junto con la cámara subjetiva también puede sugerir la visión de alguna criatura sobrenatural (Sipos, 2010). También, según el autor, otro efecto de esta técnica es que al ampliar los espacios, da la sensación de que los objetos o las personas se mueven más rápido al atravesar el espacio.

Asimismo, los focos de longitud larga también tienen efectos estéticos, dice Sipos (2010). Su manera de comprimir el espacio, al contrario del foco corto, provoca una sensación de lentitud; pareciera que debería tomarle menos tiempo al actor recorrer el espacio de lo que le lleva realmente (Sipos, 2010). Este efecto conocido como "corriendo en el lugar", explica Sipos, provoca la sensación de estar en una pesadilla y tiene mucho potencial para generar miedo, -esté o no el personaje en una pesadilla-. Otros de sus efectos que señala Sipos es el de resaltar una inminente amenaza u ocultarla a la vista de todos. Las amenazas se esconden en el fondo borroso o incluso, en el frente de la imágen (Sipos, 2010). Como se encuentran a la vista, pero aún sin ser descubiertas es que pueden ser más sorpresivas cuando el foco finalmente lo revela, explica Sipos. Por el contrario, una profundidad de campo corta, dice Sipos, permite a los cineastas colocar una amenaza cerca de la víctima, sin que esta o los espectadores se den cuenta de su proximidad, hasta que es revelada. Como ya vimos, también es posible que sugiera una amenaza donde no la hay (Sipos, 2010).

Por lo que se refiere al movimiento de la cámara, este puede ser lento o rápido, y también se utilizan para provocar efectos estéticos según Sipos (2010). Los movimientos rápidos, explica, son poco naturales (como una cabeza que se mueve muy rápido e independientemente del cuerpo), hacen referencia a lo siniestro. Por el contrario, la cámara lenta genera suspenso al expandir los momentos previos a la inminente tragedia; de esta forma, le niega a la audiencia un escape rápido de ese evento anticipado con el que quieren terminar de una vez por todas, generando ansiedad mientras esperan el terror que se viene (Sipos, 2010).

Más allá del encuadre y los efectos de cámara, la iluminación también tiene un rol importante a la hora de provocar determinados efectos en los espectadores del cine de terror. Las luces, explica Sipos (2010) no solo se utilizan para iluminar, sino que también participan activamente de la película: el juego de sombras y luces afecta la composición dentro del encuadre. Por ejemplo, los cambios en la luz, dice, pueden sugerir cambios dramáticos, emocionales o temáticos en la historia. La luz también puede sugerir la presencia de una criatura sobrenatural o puede ocultar amenazas al igual que lo hace la oscuridad (Sipos, 2010).

Asimismo, se debe tener en consideración el tipo de luces que se elige: pueden ser duras o suaves (Sipos, 2010). En las películas de terror, explica Sipos (2010) es más común el uso de las luces duras, las cuales crean sombras con contornos definidos y fuertes, y altos contrastes entre la luz y la oscuridad. A su vez, según afirma Sipos, es frecuente el uso de luces motivadas. Esto es, luces que pretenden dar la sensación de naturalidad adaptándose a las fuentes -linternas, velas, veladores, lámparas, etc.- (Sipos, 2010). En los largometrajes de terror, estas fuentes se utilizan para crear una atmósfera espeluznante; los personajes suelen recorrer la oscuridad acompañados de una linterna, por ejemplo, que genera baches de oscuridad y luz que se van intercalando (Sipos, 2010).

Otro punto importante a tener en cuenta es la posición de la luz. En las películas de terror, explica Sipos (2010), una técnica muy utilizada es la iluminación desde atrás. Este estilo de iluminación, cuando es la única en la escena, forma siluetas; y las siluetas, de acuerdo al experto, empoderan a las amenazas al ocultarlas. Oscura y sin rasgos distintivos, una silueta puede ser cualquiera o cualquier cosa, puede transformar en una amenaza incluso a personajes

familiares (Sipos, 2010). Además, agrega Sipos, cuanto más cerca se encuentra un objeto de la luz, más grande y difusa será su sombra. Igualmente, dice, las luces desde abajo sirven para lanzar sombras distorsionadas. Y las luces tanto desde abajo como desde arriba (sobretodo si se trata de la única iluminación y es dura) son luces siniestras que se lanzan a los actores, y distorsionan sus caras con sombras espeluznantes o esconden sus ojos en oscuridad (Sipos, 2010).

Más allá de la imágen y la iluminación, otro aspecto a tener en cuenta en cuanto a la composición de una película de terror, es el sonido. McCauley (en Goldstein, 1998) explica que el sonido cumple con un rol narrativo al proporcionar información extra sobre las emociones de los personajes, y también, agrega que las asociaciones generadas por la música influyen en la interpretación de la situación. En un nivel más técnico existen, según afirma Sipos (2010), diversas cuestiones a considerar. Para empezar, el volumen, dice, se utiliza para brindar información sobre potencia, distancia, tamaño y el estado emocional de una posible amenaza. Posible porque, como las demás técnicas, también puede servir para también engañar a la audiencia, hacerles creer que hay una amenaza al acecho cuando no es así (Sipos, 2010). Otro uso que se hace del volumen, según el experto, es para direccionar la atención o resaltar algo de una escena; en este sentido, explica Sipos, sirve para distraer a la audiencia para que no vea la amenaza y se sorprendan.

También el silencio absoluto se utiliza en un largometraje de terror para inquietar a la audiencia, explica Sipos (2010). Con el silencio se demuestra el gran poder emocional del sonido de ambiente y, a su vez, la pérdida repentina del sonido puede ser perturbadora y aterradora al desconectarse de la realidad (Sipos, 2010). Del mismo modo, las amenazas ruidosas, según el experto, son comunes en las películas de terror. Generalmente, estas se encuentran fuera de campo u ocultas en la oscuridad, dice Sipos, y los espectadores deben interpretar los sonidos con su propia imaginación (imaginación nerviosa).

Por lo que se refiere a la música, se trata de un recurso muy importante en todas las películas en general y en las de terror en particular (Sipos, 2010). Gran parte de la música suele ser extradiegética[14] -es decir que nosotros la escuchamos, pero no forma parte del mundo de la

[14]Aumont (1996) define la diégesis como "la historia comprendida como pseudo-mundo, como universo ficticio cuyos elementos se ordenan para formar una globalidad" (p.114). En relación a este concepto el autor también

Universidad de San Andrés

película, los personajes no la escuchan- y se usa para establecer un estado de ánimo y una atmósfera en particular, dice Sipos (2010). Aunque, agrega, la música diegética también puede mejorar mucho una película de terror.

Asimismo, un cambio en la música o el cese puede implicar un *plot twist* (Sipos, 2010). Al igual que con los sonidos, la ausencia de música también genera un estado de ánimo o atmósfera, explica Sipos (2010). Y agrega que en las películas de terror se usa música que se siente espeluznante, aterradora, inquietante y misteriosa, que genera suspenso o que evoque cualquier otra emoción similar. "La música es la forma de arte más emotiva y, por lo tanto, tiene mucho que ofrecer al horror, un género emotivo" (Sipos, 2010). De acuerdo el experto, la música espeluznante del ambiente desestabiliza a la audiencia, estableciendo una base emocional para los futuros sobresaltos. A su vez, la música misteriosa crea un ambiente siniestro, sobrenatural, que puede asustar a la audiencia al advertir que algo en ese lugar no esta bien (Sipos, 2010). Algunos fragmentos también sirven para advertir a la audiencia de cierta amenaza, explica Sipos. Puede incluir una vasta colección de sonidos misteriosos, fuertes o suaves, de tempo rápido o lento, su única consistencia, dice, es el intento estético de instalar miedo y ansiedad en la audiencia; que una amenaza se encuentra en la pantalla o merodeando cerca, a punto de atacar. Estos fragmentos de música que buscan advertir sobre una inminente amenaza inquietan a la audiencia, crea un ambiente de pavor inexplicable a fuerzas externas y desconocidas (Sipos, 2010).

Por otro lado, Sipos (2010) dice que el volumen de la música, enfatiza sonidos -pasos, puertas que se abren, cajones, respiraciones, etc.- que le sirven estéticamente a la película. Con la subida del volumen, explica, se busca asaltar emocionalmente a la audiencia, forzarlos a prestar atención a la fuente del sonido. Aunque, agrega, un volumen bajo, si el sonido es dramáticamente interesante, puede llegar a llamar la atención hacia la fuente al obligar al público a esforzarse a escucharlo.

---

habla del universo diegético, el cual abarca la serie de acciones, su marco (social, histórico y geográfico) y el ambiente de sentimientos y motivaciones en el que se genera. Por lo tanto, lo extradiegético, explica Aumont, es todo aquello que no forma parte de ese universo ficticio, aquello que no pueda ser localizable o imaginable dentro de ese universo diegético, sino que es recreado para el espectador. En el caso de la música que es utilizada para resaltar o manifestar un sentimiento, esta tiene un rol en la diégesis, pero no forma parte de ella, no surge de ella como por ejemplo la música proveniente de una radio que se encuentra en escena (Aumont, 1996).

Universidad de San Andrés

Pero al igual que sucede con los efectos de imagen y de iluminación, los fragmentos de sonido pueden engañar a la audiencia con falsas expectativas (Sipos, 2010). Algunos sonidos inquietan a la audiencia a largo plazo, explica Sipos (2010), no todos terminan en shock, funcionando casi como parte de la música que contribuye a la ambientación. Visto que todo lo impredecible produce más miedo (Sipos, 2010), los largometrajes de terror hacen uso del recurso de las falsas expectativas siempre que sea posible.

Por último, pero no menos importante, Sipos (2010) explica que las películas de terror suelen tener un tempo común: un periodo de silencio o volumen bajo, seguido de un ruido fuerte y repentino. El silencio, como ya vimos, puede ser tenso, genera malestar por tanto se anticipa terror; pero también puede ser sereno, lo cual calma a la audiencia y le da una falsa sensación de seguridad (Sipos, 2010). Cualquiera fuera el caso, dice el experto en terror, un ruido fuerte en medio de este silencio va a sorprender a los espectadores, inquietándolos y por consiguiente, haciendo que se encuentren emocionalmente más receptivos a futuros shocks y sustos. Casi todas las películas de terror usan estos "sonidos de shock", aclara, siendo unos de los más cliché un teléfono que suena o las cosas que se caen. Sin embargo, aunque el silencio es necesario para que se puedan escuchar los "sonidos de shock", estos no necesariamente siguen a un largo periodo de silencio; a veces, siguen a unos ruidos poco armoniosos o desagradables, sorprendiendo a las audiencias que pensaban que el estruendo finalmente había terminado (Sipos, 2010).

Universidad de San Andrés

Pregunta de investigación, hipótesis y metodología

A grandes rasgos, el objeto de estudio de esta investigación es el análisis de la interacción entre los espectadores y películas de terror. Se buscará acercarnos a la razón por la que los sujetos disfrutan de las películas de terror, teniendo en cuenta la definición del género de terror como aquel cuyo objetivo principal es provocar emociones negativas como el miedo extremo en los espectadores.

1. Pregunta de investigación e hipótesis

Teniendo en cuenta la teoría de la transferencia de la excitación que postula que el residuo excitatorio de una escena puede transferirse a una nueva condición activadora

aumentando la intensidad de sus efectos (Zillmann, 1991a); y la definición del disfrute como un juicio global de carácter hedónico, sobre el valor de entretenimiento que las personas realizan al finalizar la exposición a un contenido específico (Oliver et al., 2000); la pregunta que guiará el presente trabajo es:

P1: ¿El disfrute de las películas de terror está asociado al placer que se siente gracias al final feliz[15]?

A partir de ella, postuló las siguientes hipótesis:

H1: Las personas van a disfrutar en mayor medida una película de terror con final feliz que una película de terror con final no feliz.

H2: Las personas que se identifican con los personajes disfrutan más de la película con final feliz y menos de la película con final no feliz que aquellas que no se identifican con ellos.

2. Metodología

Este trabajo se propone la realización de un investigación exploratoria que pretende generar una serie de datos cualitativos a partir de dos cuestionarios y el análisis de contenido de dos largometrajes de terror.

a. Participantes

Se obtuvo una muestra no probabilística intencional o discrecional formada por sujetos que ven al menos una películas de terror al año[16]. La muestra comprende 40 personas de la provincia de Buenos Aires (CABA y Zona Norte) con una edad media de 25.38 (DT = 6.18, situándose el rango de edad entre los 18 y los 40 años) y siendo el 55% varones y 45% mujeres. Todos los sujetos participaron del estudio de forma voluntaria. Los participantes fueron

[15] Con final feliz, como explicaban Bryant y Miron (2003), se hace referencia a aquellos finales en los que las expectativas de los espectadores se cumplen, según sus disposiciones afectivas. O sea, los espectadores al inicio del filme presentan disposiciones afectivas hacia los personajes, a partir de las cuales se produce en ellos el deseo de que los personajes que consideran buenos, triunfen, y los que consideran malos, sean derrotados (Zillmann, 1991c). Es por ello que en un final feliz el héroe triunfa y el antihéroe o villano, es derrotado.

[16] Esta selección se basa en la consideración de que aquella persona que ve al menos una película de terror al año disfruta de ver películas de terror. Para poder evaluar la relación del final feliz con el disfrute, es necesario que los sujetos sean personas que disfrutan de ver filmes de este género.

QUAERERE VERUM
Universidad de
SanAndrés

informados de que iban a formar parte de un estudio de recepción cinematográfica vinculada al género de terror, pero no se les hizo saber de antemano el título de la película.

b. Diseño y procedimiento

La investigación se trató de un experimento con un diseño de dos grupos. Uno de los grupos debería ver la película *El Conjuro* (con final feliz) y el otro (sin final feliz). Antes y después de ver la película los sujetos debían contestar un cuestionario (uno distinto para cada grupo). Para la distribución de los cuestionarios se buscaron grupos de Facebook de argentina dedicadas enteramente a la discusión o recomendación de películas de terror (Hablemos del cine de terror, Cine de terror y más, Amantes del cine de terror, El mejor cine de terror, entre otros). La elección se debió a que Facebook tiene un gran alcance y los grupos proporcionan buena segmentación para llegar a aquellos que realmente disfrutan de las películas de terror. Se utilizó la herramienta del buscador y palabras clave como "terror", "horror" y "cine" para dar con los grupos adecuados. Una vez localizados, se publicaron los cuestionarios en todos los grupos de forma aleatoria (un único cuestionario por grupo) junto con la película correspondiente (en formato mp4), para que quien quiera participar pudiera hacerlo directamente y de forma totalmente anónima. Se utilizó la herramienta *Google Forms* para recibir los resultados inmediatamente y poder mantener el anonimato de los participantes.

Universidad de SanAndrés

c. Variables e instrumentos

La investigación cuenta con una variable dependiente -el disfrute-, una variable independiente -el final feliz- y otras variables intervinientes -la identificación con los protagonistas, la desensibilización y el estado de ánimo-. Mediante un cuestionario en el que se hicieron preguntas sociodemográficas (edad sexo, nacionalidad y ciudad de residencia) y se consultó por las condiciones durante el visionado (iluminación, dispositivo, volumen, y más), también se les pidió a los participantes que completaran tres escalas autoaplicadas, y una serie de preguntas tipo *multiple choice*, para evaluar las distintas variables, como se explica a continuación:

1. Estado de ánimo. Se utilizó la escala PANAS (*Positive Affect and Negative Affect Schedule;* Watson, Clark y Tellegen, 1998) validada por Igartua y Muñiz (2008), para evaluar el estado de ánimo de los espectadores inmediatamente antes de la

exposición al largometraje (pre-test) y a su término (post-test). De esta manera se mide la afectividad positiva y la negativa en determinado intervalo de tiempo, que en este caso se utilizó "en este momento". La escala cuenta con una lista de 20 emociones, 10 positivas y otras 10 negativas. Entonces, a partir de la suma de los 10 términos emocionales positivos se obtiene un indicador de afectividad positiva; y del mismo modo, a partir de la suma de los términos emocionales negativos se consigue un indicador de afectividad negativa. Por último, se puede obtener la "balanza afectiva" del intervalo seleccionado si se resta el indicador de afectividad negativa al de afectividad positiva (Igartua y Muñiz, 2008).

2. Identificación con los personajes. En este caso de uso la versión modificada de la escala EDI creada por Igartua (2010) y validada en Igartua y Barrios (2012), para evaluar el proceso de identificación con los personajes. Esta se encuentra conformada por 11 ítems (por ejemplo, "me he sentido implicado afectivamente con los sentimientos de X", "me he sentido como "si yo fuera X", "He tenido la impresión de vivir realmente yo mismo la historia de X", y más). Y su formato de respuesta es una escala del 1 (poco o nada) al 5 (mucho), para medir la intensidad (Igartua y Muñiz, 2008).

3. Desensibilización. Para evaluar los niveles de desensibilización de los sujetos se realizaron una serie de preguntas de estilo opción múltiple que arrojaran datos sobre los antecedentes del sujeto en relación con el cine en general, con el cine de terror y más particularmente con la película que acababa de ver. De esta forma se obtiene una idea del nivel de exposición de esa persona a contenidos de este género.

4. Evaluación de la película. Por un lado, para obtener la percepción de disfrute de los sujetos se les preguntó "¿En qué medida te gustó la película?", y debían responder con una escala del 1 ("no me gustó nada") al 10 ("me gustó mucho"). Por otro lado, también evaluaron la película mediante un "diferencial semántico de evaluación estética" (Igartua y Muñiz, 2008). Este se encuentra compuesto por 13 escalas bipolares (por ejemplo - "buena/mala", "corta/larga", "agradable/desagradable", "aburrida/divertida, entre otras) de 5 puntos (Igartua y Muñiz, 2008).

QUAERERE VERUM
Universidad de San Andrés

Los filmes

La selección de las películas estuvo determinada por numerosos factores. En primer lugar, ambas películas cumplen claramente con la característica que define al género de terror como tal: la intención de provocar un miedo profundo en la audiencia. Por otro lado, como vimos, los aspectos formales de una narrativa son muy importantes a la hora de orientar la experiencia emocional del espectador (Igartua y Humanes, 2004), por lo tanto, estas películas también hacen uso de las técnicas de cine específicas del género de terror mencionadas anteriormente.

Entonces, en ambas películas se puede apreciar el uso de las falsas expectativas, fundamental en este género, como se ha explicado en el apartado anterior, para mantener al espectador alerta y asustarlo cuando menos se lo espera. Por otro lado, en cuanto a la iluminación, las escenas más importantes por su capacidad de asustar a los espectadores, cuentan con una luz tenue que apenas ilumina lo suficiente como para ver lo que está sucediendo, pero que a su vez, permite la suficiente oscuridad para poder ocultar cualquier posible amenaza. Para ello, se utilizaron veladores, fósforos, rayos de sol que se cuelan por las rendijas de las ventanas desde el exterior, bombillas de luz pendulantes en el techo y lámparas de mano.

Otros grandes aspectos mencionado, y que los dos largometrajes supieron aprovechar, son el sonido y la música. El uso del silencio total o el silencio parcial acompañado de ruidos tenues como pasos o las agujas del reloj se encuentra en los dos filmes seleccionados, generando un ambiente cargado de tensión por la acumulación de una creciente expectativa. En cambio, la música, así como los efectos de sonido, se utilizaron en menor medida, pero en los momentos adecuados. Esto es, cuando se desataban situaciones de acción y movimiento (como el ataque de un espíritu o su sola aparición) o en el momento previo. Esta música está presente en volúmenes casi imperceptibles, así como en estruendos que interrumpen el silencio y también con un volumen ensordecedor en los momentos de más acción. Por otro lado, no se puede dejar de mencionar la elección de las tomas. También en ambos casos podemos ver el uso de herramientas típicas del género como los son los primeros planos prolongados, los planos contrapicados y los planos tomados por una cámara subjetiva.

Universidad de San Andrés

Recapitulando, los aspectos formales de los dos largometrajes seleccionados se adecuan a los de cualquier película de terror, esto es, una película que tiene como fin último provocar el máximo temor posible en los espectadores. Y a su vez, las técnicas cinematográficas utilizadas, como se puede ver, se encuentran por igual en ambos filmes.

En segundo lugar, los largometrajes también se parecen en la trama: espíritus malvados que desean hacerle daño a una familia en su propia casa. Además, a esto se suma que se trata de dos películas estadounidenses de la misma época: *El conjuro* estrenó en el 2013, mientras que *Ouija: el origen del mal* en el 2016.

En lo único que se diferencian, como se explicó anteriormente, es en el tipo de final. Se seleccionó una película con final feliz (*El Conjuro*) y otra sin final feliz (*Ouija: el origen del mal*), para comprobar si el disfrute de la película de terror se encuentra asociado al placer que provoca el final feliz, como postula la teoría de la transferencia de la excitación de Zillmann (1991b) para otros géneros como el drama.

En *El Conjuro* al final, los héroes, Ed y Lorraine Warren, derrotan al enemigo, logran enviar al espíritu que había poseído a Carolyn al más allá y, de esta forma, salvan la vida de todas las víctimas. Luego continúan con sus vidas sin ningún conflicto. En cambio en *Ouija: el origen del mal*, no solo no logran derrotar al espíritu que los acechaba, sino que este sale triunfal, logrando su objetivo de asesinar a sus víctimas y dejando a una de ellas hospitalizada y sospechosa de la muerte de sus familiares. Además, como si fuera poco, el filme termina con el espíritu que vuelve a visitar a la víctima sobreviviente al psiquiátrico.

A continuación, se presentan la descripción de cada una de las películas con el fin de comprender en mayor detalle sus similitudes y diferencias, las cuales pueden ser de interés para comprender percepción de disfrute de sus espectadores. Primero, se hará un acercamiento de la trama, prestando especial atención al final de cada una. Luego, se hará una descripción de los personajes y el rol que cumplen en la historia. Y, por último, se hará un acercamiento a las técnicas cinematográficas utilizadas por sus directores.

Universidad de San Andrés

1. El conjuro (The Conjuring)

El Conjuro fue dirigida por James Wan, un clásico de las películas de terror, reconocido por haber dirigido la película *Saw* (2004). Se trata de la primera entrega de la saga y de la cual surgieron distintos *spin-offs*. El total de las películas hasta el momento incluye: *El Conjuro (2013), Annabelle* (2014), *El conjuro 2* (2016), *Annabelle 2* (2017) y *La monja* (2018). Los filmes son una ficción sobre los casos de la vida real de Ed y Lorraine Warren, una pareja de investigadores paranormales. La película que aquí nos concierne cuenta la historia de la familia Perron.

Data del año 1971 cuando un matrimonio, Carolyn y Roger Perron, se muda con sus 5 hijas a una casa grande y desmoronada en una granja de Rhode Island y enseguida cosas extrañas empiezan a suceder: Carolyn despierta con moretones, encuentran sin vida a su perro y varios indicios de actividad paranormal como que todos los relojes se detienen a las 3.07, ruidos extraños como aplausos y risas, olores desagradables y televisores con interferencia. Hasta llegado un momento en que dejan de tratarse solamente de indicios y los espíritus allí presentes se manifiestan asustando y agrediendo a la familia. Primero Carolyn es encerrada en el sótano a oscuras y luego Andrea, una de las niñas, es atacada por Bathsheba, el principal espíritu que habita la casa, que se lanza sobre ella desde arriba de un armario.

Desesperada, Carolyn contacta a los Warren para que examinen el lugar. Así, descubren que la casa estaba impregnada de una fuerza satánica que seguirá a los Perron a donde vayan. Es por ello que Ed y Lorraine deciden instalarse en la casa junto con Drew su asistente y Brad, el policía del pueblo, e inician una investigación para obtener pruebas de la presencia de fuerzas paranormales para que la iglesia apruebe un exorcismo. Durante la investigación, los Warren descubren que en esa casa solía vivir Bathsheba, una mujer que había sido acusada de llevar a cabo actos de brujería y de haber ofrecido a su propio hijo como sacrificio antes de ahorcarse y maldecir a todo aquel que entrase en su propiedad. Desde entonces, se vivieron diversos accidentes y suicidios en el terreno.

Con el paso del tiempo los sucesos perturbadores van en aumento: Carolyn es poseída por el espíritu de Bathsheba, este también ataca a Lorraine cuando cae al sótano, y Nancy, una de las niñas Perron, es arrastrada de los cabellos violentamente por una fuerza invisible. Después de

QUAERERE VERUM
Universidad de San Andrés

estos eventos, los Perron deciden dejar la casa y alojarse en un motel hasta que los Warren acaben con la investigación y realicen el exorcismo. Pero todo se complica cuando Carolyn, fuera de sí, secuestra a dos de sus hijas, Christine y April, para llevarlas de vuelta a la casa y ofrecerlas como sacrificio. Los Warren junto con Roger, el policía y Drew llegan justo a tiempo para impedir que Carolyn asesine a Christine y consiguen sujetarla a una silla. Ed decide aprovechar para realizar él mismo el exorcismo sin esperar la autorización del Vaticano. Mientras tanto, Drew se ocupa de buscar a April que se ha escapado y se oculta en algún lugar de la casa.

Las cosas se complican aún más cuando Carolyn logra soltarse y encuentra a April. Una vez más, consiguen sujetarla y Ed comienza el exorcismo nuevamente mientras Lorraine ayuda a Carolyn a luchar para salir a la luz, recordando los lindos momentos en familia y así debilitar al espíritu dentro suyo. Al final resulta un éxito y Bathsheba abandona el cuerpo de Carolyn y la casa.

La película culmina con un final feliz en el que los héroes -Ed y Lorraine Warren junto a sus ayudantes- logran rescatar a las víctimas -la familia Perron- y derrotar al villano -el espíritu de Bathsheba poseía el cuerpo de Carolyn. La historia cuenta con un cierre en el que se resuelven todos los conflictos, nadie resulta herido y la familia puede continuar con la normalidad de su vida.

Universidad de SanAndrés

a. Los personajes

Como se concluye de la investigación de Igartua y Muñiz (2008), la identificación con los personajes es una parte fundamental para comprender el disfrute de una película. Por ello es importante comprender a los protagonistas de *El Conjuro* y el rol que cumplen en esta historia.

La película, como cualquier otra, está conformada por héroes, antagonistas y víctimas. Las víctimas de esta historia son los miembros de la familia Perron. Tanto el padre como la madre y sus cinco hijas sufren las consecuencias de haberse mudado a una casa en la que conviven con fuerzas sobrenaturales que quieren hacerles daño. Sin embargo, Carolyn, al ser poseída por el espíritu de Bathsheba, es una de las principales perjudicadas. Le siguen sus hijas las cuales fueron atacadas en distintas ocasiones por los espíritus allí presentes; en especial Christina y April, quienes en el momento del desenlace, fueron secuestradas por su propia madre -bajo la

posesión de Bathsheba-, que intentó, a su vez, asesinarlas. Roger por su parte, más allá de ser también una víctima de la situación, se coloca en el rol de héroe. Al principio del filme, los primeros sucesos y apariciones de los espíritus suceden cuando él se encuentra fuera de la casa; y, por otro lado, durante los peores ataques a la familia siempre llega Roger en el momento justo para ayudar -o intentar- a su esposa e hijas.

De todas formas, las principales figuras heroicas del filme no dejan de ser Ed y Lorraine Warren, y, en menor medida, Drew y Brad, quienes los asisten. Los Warren son una pareja de demonólogos, Lorraine además es médium y clarividente. Juntos se dedican a ayudar a las personas que son acechadas por fuerzas sobrenaturales que quieren hacerles daño. En el caso de los Perron son ellos, Ed y Lorraine, quienes consiguen al final derrotar al espíritu que poseía a Carolyn: Ed lleva a cabo el exorcismo, mientras que Lorraine se ocupa de ayudar a Carolyn a luchar.

Estos roles, según la teoría de Zillmann (1991c) sobre las disposiciones afectivas, serán tenidos en cuenta por la audiencia a la hora de ejercer juicios morales sobre los personajes, determinando su expectativa del resultado final y, por ende, el disfrute de la película en general.

b. Los aspectos formales

Como se dijo anteriormente, existen diversas técnicas cinematográficas que se utilizan específicamente para provocar determinadas emociones en los espectadores de las películas de terror. Si bien todos los directores de filmes de este género las utilizan en alguna medida, cada una puede destacarse en algún aspecto en particular. En el caso de El Conjuro, su director, James Wan, hace un gran uso de todas aquellas herramientas que generan expectativas -y falsas expectativas- en los espectadores. En este largometraje, las amenazas permanece oculta durante la mayor parte de la historia; hasta que se desarrolla el desenlace, sus apariciones son esporádicas, sin embargo, los indicios de su presencia pueden apreciarse a lo largo de toda la extensión de la película. En este sentido, la oscuridad total y parcial, las sombras, así como los primeros planos y cámaras subjetivas, son recursos muy utilizados por Wan.

Por ejemplo, alrededor de una de las escenas más importantes de *El Conjuro* se puede ver el uso de todas estas herramientas recién mencionadas. En la escena anterior a esta se presenta un caso de los Warren en el que, lo que aparentaban ser manifestaciones de una presencia

QUAERERE VERUM
Universidad de
San Andrés

sobrenatural en la casa de una pareja, no eran más que una falsa alarma. Ed y Lorraine demuestran aquí que, en este caso, cada suceso tiene una explicación racional. Se menciona esta escena ya que cumple una función muy importante para la película en general y la escena que le sigue en particular. Le da un mayor sentido de realidad a los acontecimientos por venir y de veracidad al trabajo de los Warren. Las falsas expectativas, como dice Sipos (2010), sirven para darle más veracidad a las situaciones en las que sí se cumplen las expectativas.

Y es de esta forma que se ingresa en una de las escenas más importantes de la película por su alto nivel de *scare*. Es de noche, Roger se ha ido de viaje por trabajo, se encuentran solo las hijas y su madre en la enorme casa. Las niñas ya se fueron a dormir cuando Carolyn escucha unos aplausos. En un principio, cree que son sus hijas que todavía no se fueron a dormir, pero luego de recorrer los cuartos, descubre que todas están durmiendo. Este recorrido que hace Carolyn por los cuartos de sus hijas y los pasillos de la casa es uno de los momentos de más tensión. En cuanto al sonido, el director utiliza el recurso del silencio para aumentar la expectativa, solamente se escuchan ruidos ambiente como los pasos de Carolyn, las puertas al abrirse, y de fondo las agujas de un reloj. A su vez, la iluminación juega otro rol central aquí. Durante todo el recorrido predomina la luz tenue proveniente de veladores presentes en la misma escenografía o que ingresa desde el exterior a través de las ventanas. Por momentos incluso, la pantalla se torna totalmente negra (ver anexo 2a). De esta forma, la amenaza que se encuentra al acecho y que los espectadores esperan que aparezca, se puede encontrar oculta en esa oscuridad y aparecer cuando menos se lo esperen. La cámara en todo momento sigue a Carolyn durante su recorrido con planos medio cortos y también planos americanos, especialmente planos dorsales -tomados a sus espaldas-. Este plano dorsal le da al espectador la sensación de encontrarse allí en la misma habitación, detrás del personaje (anexo 2b).

Finalmente Carolyn ingresa en el último de los dormitorios donde otra de sus hijas duerme. Aquí el director juega con momentos de total oscuridad -tan solo unos segundos- antes de mostrar que dentro del dormitorio no hay nada amenazador. Luego de la falsa expectativa, la cámara enfoca en un plano medio corto a Carolyn que se queda observando el cuarto desde el umbral de la puerta. En medio de esa quietud y silencio total, cuando menos se lo espera, se escucha un gran estruendo que provoca el primer shock en la audiencia, seguido de la risa de un niño.

Universidad de San Andrés

En la segunda parte de esta escena, Carolyn, luego de asustarse, sale al pasillo y comprueba que todos los cuadros de la pared cayeron al suelo de la primera planta. Al ver esto, avanza hacia allí, en este caso la cámara toma a Carolyn en un plano inclinado contrapicado desde donde se encuentran todos los cuadros caídos y, en el momento en que llega al lugar donde se encuentran los cuadros caídos, se hace uso de un plano detalle a sus pies (ver anexo 2c). De esta forma, el espectador no puede ver hacia dónde esta avanzando o con qué se va a encontrar, solo se la ve a ella, y luego, peor aún, solo a sus pies. De esta manera, comienza a aumentar la expectativa del espectador nuevamente. El silencio, al igual que antes, sigue siendo protagonista, los pasos y el "tic-tac" del reloj acompañan el movimiento de Carolyn. Llegado un momento, se encuentra en uno de los salones más oscuros de la casa, quieta, observando el espacio, cuando el silencio se vuelve total y se escuchan nuevamente los aplausos. Hasta este momento, durante el recorrido por la planta inferior de la casa, el espectador ve a Carolyn acercarse hacia lugares oscuros de la casa, se puede ver la negrura total a través de las puertas a las que se acerca lentamente (ver anexo 2d). De esta manera, la tensión se va acumulando debido a la incertidumbre que genera la oscuridad hacia la que se enfrenta Carolyn. De esta forma, la expectativa de que Carolyn se enfrente a alguna amenaza cada vez que ingresa a un cuarto oscuro no se cumple. Finalmente se acerca a la puerta del sótano, aquí una cámara subjetiva toma el punto de vista de Carolyn introduciéndose cada vez más en la oscuridad del sótano, hasta que la pantalla se torna totalmente negra hasta que un plano contrapicado desde el interior del sótano toma a Carolyn asomándose desde la puerta rodeada de oscuridad (ver anexo 2e).

Durante el final de la escena, que tiene lugar en el sótano, el director utiliza en reiteradas ocasiones el recurso de la cámara subjetiva. En un principio la iluminación proviene únicamente de un lámpara de techo. Al no ver nada fuera de lo normal, Carolyn decide salir de allí, pero la puerta se cierra en su cara haciéndola caer por las escaleras hacia el fondo del sótano. El volumen del sonido de sus golpes contra el piso es más fuerte de lo natural. Inmediatamente después se retorna al silencio total, generando expectativa de qué le habrá sucedido y qué podrá sorprenderlos allí abajo. Para mantener este momento de tensión y expectativa, Carolyn observa quieta durante un extenso periodo de tiempo -30 segundos de película-. La cámara toma un plano general del sótano, el encuadre incluye a Carolyn en el piso a un lado rodeada de oscuridad, donde apenas se la ve, mientras que el resto del sótano se

encuentra iluminado por una luz tenue proveniente de la lámpara de techo (anexo 2f). En este panorama, Carolyn y el espectador ven como una pelota es lanzada desde atrás de pila de muebles viejos que se encontraban allí. Aquí, por primera vez en la escena, el director utiliza música de suspenso extradiegética que rompe por completo con el silencio. Carolyn asustada, empieza a subir las escaleras rápidamente para salir de allí, cuando la única lamparita que iluminaba el lugar explota sumiéndola en la oscuridad total. Con la pantalla totalmente en negro, se escucha a Carolyn gritar por ayuda y la risa de un niño. De repente, la película vuelve a la quietud, el silencio vuelve a inundar la escena, solamente se escucha el ruido de los movimientos de Carolyn al agarrar una caja de fósforos. Cuando logra prender uno, el espectador puede verla a ella rodeada de oscuridad a lo alto de las escalera a través de un plano contrapicado. Con la oscuridad y el plano cerrado en Carolyn, el espacio fuera de campo aumenta significativamente, aumentando la posibilidad de la presencia de amenazas ocultas. Luego vemos a Carolyn de espaldas a través de la cámara subjetiva de alguien -o algo- situado muy cerca detrás de ella de modo que el espectador puede ver solo la cabeza de Carolyn en un primerísimo primer plano, rodeada de oscuridad total. Aquí el director juega con una combinación de planos frontales a cerrados en Carolyn y la cámara subjetiva de quien sea que se encuentre detrás suyo. En uno de los planos frontales, a Carolyn se le apaga el fósforo sumiéndola nuevamente en la oscuridad absoluta. Aquí se genera una gran expectativa por lo que pueda llegar a aparecer una vez que vuelva a encenderse la luz pero, cuando Carolyn prende otro fósforo, solo se la ve a ella. Otra falsa expectativa para el espectador. La amenaza se hace manifiesta recién cuando se vuelve a tomar la cámara subjetiva. En este momento, se escucha la voz de un niño que pregunta "¿quieres jugar al aplauso escondido?". La cámara vuelve a enfocar de frente a Carolyn cuando aparecen por detrás suyo dos manos aplaudiendo (anexo 2g). Se corta la imágen repentinamente y se escuchan los gritos de Carolyn. Por último, se presenta un primer plano de la puerta del sótano desde afuera sacudiéndose. La escena finaliza con este *shock* que toma por sorpresa al espectador, y se convierte en uno de los mayores *scares* de la película. De esta forma, se cumple por primera vez la expectativa de la audiencia, que gracias a las tantas falsas expectativas previas, ha conseguido que el *shock* sea aún más fuerte.

Universidad de San Andrés

2. Ouija: el origen del mal (Ouija: Origin of Evil)

La película Dirigida por Mike Flanagan es la precuela del filme estrenado dos años antes *Ouija* (2014). Al igual que *El Conjuro*, se trata de un filme de terror sobrenatural. La trama gira en torno a una madre viuda (Alice) que, junto con la ayuda de sus dos hijas (Lina y Doris), se dedica a estafar a la gente haciéndose pasar por una médium que puede contactar a sus clientes con los seres queridos que han fallecido.

En 1967, Los Ángeles, la familia Zander, todavía se encuentra llorando la reciente muerte de Roger, el esposo de Alice y padre de Lina (15) y Doris (9). La historia comienza cuando un día Alice decide incorporar a en su negocio de médium espiritual un tablero Ouija de juguete. Lo que no saben es que el tablero funciona realmente, y cuando Alice lo prueba contacta sin querer a un espíritu con malas intenciones llamado Marcus que se hace presente a través del cuerpo de Doris. Tiempo después todo empieza a ir mal en la familia. Un día Doris decide usar el tablero para pedir ayuda porque acababan de recibir un aviso por parte del banco para de que debían desalojar la casa por falta de pago. Para sorpresa de todos, el tablero guía a la pequeña hasta un agujero en la pared del sótano donde encuentra una gran cantidad de dinero, suficiente para recuperar la casa. Doris les explica a su madre y hermana que su padre la había guiado hacia donde se encontraba el dinero. Sorprendidas deciden comprobar si realmente podían contactarse con Roger. Luego de hacerle al tablero una serie de preguntas que solo Roger tendría las respuestas, Alice y Lina comprueban que Doris podía contactarse con su padre a través del tablero.

Una noche, Doris se despierta con mucho dolor en la nuca y es cuando baja a consultarle al tablero qué es lo que le está sucediendo que es poseída por el espíritu de Marcus. Acto seguido el comportamiento de Doris cambia por completo, ya no es la niña tímida y dulce, sino que se muestra combativa y desobediente. Lina comienza a notar los cambios en su hermana y se preocupa. Un día Lina encuentra en el cuarto de su hermana unos que había visto escribir a su hermana el día anterior, cuando los toma, descubre que están escritos en otro idioma que Doris no conoce y en cursiva, lo cual no sabe hacer. Preocupada, le lleva los papeles al padre Tom (el director del colegio) para que los traduzca. No mucho tiempo después, Tom se presenta en la puerta de la familia Zander y le pide a Alice una lectura para contactar a su esposa fallecida y comprobar sus sospechas sobre Doris. Una vez finalizado, pide hablar en privado con Alice

QUAERERE VERUM
Universidad de
SanAndrés

y Lina, y les confiesa las verdaderas intenciones de su visita. El padre les explica que las hojas encontradas por Lina las había escrito un inmigrante polaco que fue capturado durante la segunda Guerra Mundial por un médico sádico que experimentaba en él y otros hombres capturados en el sótano de esa misma casa.

Mientras tanto, llega Mickey, el novio de Lina, y Doris lo asesina. Cuando Alice, Lina y Tom se encuentran con el cuerpo de Mickey deciden quemar el tablero. El padre baja al sótano en busca de Doris y descubre el cuarto secreto donde el doctor realizaba sus experimentos. En él se encuentra con Doris que lo ataca. Ahora, el padre poseído va tras Lina y su madre, pero en un momento de lucidez decide encerrarse en el sótano para que puedan escapar. En ese momento, vuelve a aparecer Doris y lo asesina. Luego, va en busca de su hermana, la ataca y la deja inconsciente en el suelo, solo para llevarse a la madre, que quería persuadirla de que deje a Lina en paz, al cuarto de experimentos.

En ese momento, el espíritu de Roger carga a su hija mayor inconsciente hasta la cama. Cuando Lina despierta allí ve a su padre sujetando a su muñeca y recuerda algo que había sucedido antes: su muñeca había aparecido con la boca cosida, y tras acusar a su hermana menor, esta le dijo que había sido su padre para "acallar a las voces". Entonces se da cuenta de lo que debe hacer. Acto seguido, sale en busca de su Doris y cuando la encuentra se abalanza sobre ella para coserle la boca, pero en el proceso, asesina a su hermana sin querer. A continuación, los espíritus poseen ahora el cuerpo de Lina y esta apuñala a su propia madre mientras lloraba la muerte de su hija menor.

Después de lo sucedido, Lina, como sospechosa de los asesinatos de su hermana menor y su madre, es enviada a un hospital psiquiátrico. Allí, conversando con el doctor Lina le dice que sabe que nunca más va a estar sola. Luego, una vez sola en su cuarto, Lina dibuja en el suelo con su propia sangre un tablero Ouija para invocar al espíritu de Doris. Acto seguido, aparece Doris caminando por el techo del pasillo exterior al dormitorio de Lina.

Como se puede ver, la película no cuenta con un final feliz ya que aquí el antagonista -el espíritu de Marcus- logra su cometido y asesina a las víctimas -Doris, Alice, el padre Tom y Mikey-. La única en sobrevivir es Lina, quien culmina encerrada en un hospital psiquiátrico con secuelas por el trauma vivido. Sumado a esto, el final del film también es abierto: da a entender

que la historia no ha terminado cuando el espíritu de Doris aparece en el psiquiátrico tras ser invocado por Lina.

a. Los personajes

Así como en *El Conjuro* se clasificaron a los personajes en héroes, antagonistas y víctimas, aquí podríamos hacer lo mismo. Aunque, en este caso la línea entre héroes y víctimas es más borrosa. Empezando por el padre Tom este se presenta desde un principio como el gran héroe que descubre la verdad sobre Marcus y se acerca a la casa para poner a prueba a Doris y advertirles a Alice y Lina. Luego demuestra su heroísmo al ir tras Doris en el sótano, y finalmente su máxima acción heroica es cuando salva a Alice y Lina de sí mismo encerrándose en el sótano. Pero, finalmente termina siendo una víctima y muere en manos de la propia Doris.

El caso de Lina es similar, es una víctima de los espíritus que acechan la casa desde un principio, pero también es quien se da cuenta de que algo extraño le sucede a su hermana y va en busca de ayuda mientras trata de abrirle los ojos a su madre. Al final, se comporta como una verdadera heroína al coserle la boca, aunque termina siendo víctima de los espíritus que la poseen y hacen que asesine a su propia madre.

Una de las víctimas de la historia es Mickey, el novio de Lina. Aunque nunca se enteró de nada de lo que estaba sucediendo, fue el primero en morir de mano de Marcus. Otra víctima de la historia es Alice. Si bien se mantiene ignorante de lo que le está sucediendo a su hija durante el desarrollo de la película, en el transcurso del desenlace es atacada por Doris y luego asesinada por los espíritus que poseyeron el cuerpo de su hija mayor. Y no hay que olvidarse de Doris, la principal de las víctimas, la primera en ser poseída por Marcus y asesinada al final por su propia hermana.

Por otro lado tenemos al personaje de Roger, el espíritu del esposo de Alice actuó desde un principio como un héroe. Al coserle la boca a la muñeca le estaba enviando un mensaje a su hija mayor de cómo debía hacer para derrotar a los espíritus. Además, la cargó en brazos y la acostó en su cama cuando ésta quedó inconsciente luego del ataque de Marcus, para luego volver a mostrarle a la muñeca.

Universidad de San Andrés

Por último, no puede faltar el antagonista, el malo de la historia: Marcus -y todos los espíritus que habitan esa casa-. El espíritu que empezó por poseer a Doris, asesinando al padre Tom, para luego poseer a Lina y asesinar a su madre.

b. Aspectos formales

Como ya se vio en el caso de *El Conjuro*, las técnicas que se utilizan en las películas de terror están destinadas a cumplir su fin último que es provocar un miedo extremo en el espectador, lo cual las define dentro del género. Si en el presente trabajo se va a evaluar el disfrute de este género es importante tener conocimiento sobre las técnicas utilizadas, visto que son un factor determinante en provocar emociones.

En la película dirigida por Mike Flanagan se observa un buen uso de los shocks como el recurso principal para asustar a la audiencia. Durante el filme, la amenaza se encuentra a la vista en la mayor parte del tiempo. El espíritu se canaliza desde un principio a través de Doris, la más chica de la familia, hasta que también posee su cuerpo. Pero, el espectador sabe en todo momento que Doris está canalizando a una fuerza sobrenatural.

Ahora bien, para producir el efecto deseado en la audiencia el director utiliza también herramientas típicas del género. Un buen ejemplo de la forma en que esta película utiliza los recursos para provocar estos shock en la audiencia es la escena central en que Doris es poseída por el espíritu de Marcus. Esta comienza con un plano cerrado en Doris que está durmiendo en su cuarto. La oscuridad inunda la habitación, la única iluminación proviene de los pocos rayos de luz que ingresan por la ventana y producen sombras en la habitación. Este tipo de iluminación le suma a la escena un aire de misterio, que sumado al silencio de la noche, generan tensión en el ambiente. En este contexto, la cámara comienza a acercarse lentamente a Doris para terminar en un plano a la puerta que se asoma detrás de ella. Hasta aquí la tensión va en aumento por la expectativa por lo que pudiera estar ocultándose detrás de esa puerta. En ese momento, la niña se despierta con un fuerte dolor de nuca, y aquí se produce el primer shock de la escena. El ruido que hace Doris por el susto es bien fuerte, cortando con el silencio de la noche. A esto acompaña su repentina aparición en pantalla y en primer plano tapando la imágen de la puerta (ver anexo 3a). Sin embargo, nada más sucedió por el momento, se trató solamente de una expectativa incumplida. El director obligó a los espectadores a dirigir su atención hacia la puerta, solo para sorprenderlos luego por otro lado y provocar el shock.

Universidad de San Andrés

Inmediatamente después, se corta a un primer plano de la cara de Lina mientras duerme, también en medio de la oscuridad rodeada de sombras provocadas por los pequeños rayos de luz que ingresan a través de la ventana. Entre el silencio se escucha a Doris susurrando a su hermana para que se despierte. En otro primer plano de Doris, contrapicado esta vez, esta le explica a la hermana que le duele el cuello. La cara de Doris presenta unas sombras en los ojos que la hacen ver misteriosa, además del plano contrapicado que le da cierto aire de poder. Luego vuelven a mostrar a Doris en su cama y a Lina parada junto a ella, la imágen aquí es un poco más oscura, a Doris apenas se la logra ver. La cámara nuevamente comienza a moverse lentamente hacia la sombra de Doris que se recuesta sobre su cama. La cámara se detiene en un primer plano justo detrás de su nuca cuando la niña vuelve a quejarse del dolor.

En seguida se corta el plano y se pasa a un plano general del living de la casa tomado desde el cuarto en el que la madre hace sus trabajos como médium, en primer plano y fuera de foco se distingue el tablero Ouija sobre la mesa. Este cuarto al igual que los anteriores se encuentra apenas iluminado por unos pocos rayos de luz que entran desde exterior generando sombras misteriosas entre la oscuridad. El silencio continúa siendo casi total, lo único que puede escucharse es el ruido apenas perceptible que hacen las agujas del reloj, lo cual provoca ansiedad y tensión en la audiencia. Con la cámara quieta vemos aparecer en plano a Doris que se acerca a la mesa, mientras avanza pasa por sectores en los que la oscuridad es total y se la deja de ver, de esta forma se tiene alerta a la audiencia.

Finalmente, Doris se sienta en la mesa frente al tablero y en ese momento, un fuerte dolor vuelve a sacudirla. Aquí la cámara toma a Doris de espaldas y el director hace uso de la cámara subjetiva. A través de este recurso la cámara se acerca lentamente a Doris en un plano picado (desde arriba hacia abajo), dándole a quien sea que se encuentre detrás de la niña poder por sobre ella (ver anexo 3b). Pero nada más sucede. Doris le consulta al tablero qué es lo que le está sucediendo en el cuello, y aquí el director comienza a jugar con el zoom in, primero a la cara de Doris y luego al tablero, luego hace un salto a un primer plano y continua con el movimiento de zoom nuevamente a la niña y al tablero. Por último, hace otro salto a un primerísimo primer plano al tablero y lo mismo con Doris (ver anexo 3c). Esta forma de acercarse cada vez más a través del movimiento del zoom y los saltos en los planos, y el

intercambio de planos entre Doris y el tablero tienen como finalidad provocar inquietud en la audiencia, expectantes de que algo malo esté por sucederle a Doris.

Cuando se encuentra en ese último primerísimo primer plano Doris toma el lente del tablero para mirar a través de él (de esta forma, como le había explicado antes a su madre y hermana, a veces puede ver a los espíritus que rondan la casa). Ahora, el director vuelve a hacer uso de la cámara subjetiva, pero esta vez para tomar el punto de vista de Doris. De esta forma el espectador ve una imagen del lugar distorsionada, en la cual el ángulo de visión se achica, los bordes se ven sombreados (ver anexo 3d), dejando más lugar fuera de campo para que las amenazas se escondan, y a su vez, al cerrarse el espacio de visión Doris se vuelve más vulnerable ante aquellas amenazas ocultas en la oscuridad. Y es en este momento, en que aparece el siguiente shock de la escena. Doris recorre el espacio con la vista y de repente en una esquina se puede observar una sombra que se mueve nuevamente hacia el fuera de campo. A esto lo acompaña el fuerte ruido de una puerta. En este caso la expectativa de que Doris encuentre algo se cumple, aunque no se llega a ver qué es y tampoco le sucede nada a la niña. En la toma siguiente se ve un primerísimo primer plano a la cara de susto de Doris. Como ya vimos, este recurso es utilizado en estos casos para generar cercanía entre el espectador y las emociones del protagonista (ver anexo 3e). A continuación, Doris mira una vez más a través del lente y nuevamente, después de un corto recorrido del espacio, se utiliza el recurso del sonido fuerte como shock. Y ahora el plano se abre a un plano general que muestra a Doris vulnerable sentada sola en ese espacio amplio y muy asustada.

En este momento, la cámara hace un acercamiento rápido a la cara de Doris, acompañado de un sonido fuerte -no natural- y algunos susurros apenas perceptibles, e inmediatamente después, vuelve al plano general. Doris luego se levanta y comienza a caminar pasando por algunos lugares de oscuridad total en los que el espectador la pierde de vista momentáneamente (ver anexo 3f), durante este trayecto la cámara la sigue por detrás en un plano general. Aquí se interrumpe por primera vez el silencio con una leve melodía de misterio, casi imperceptible. A continuación, la cámara la toma de frente, la música vuelve a desaparecer dándole lugar nuevamente al silencio -con el reloj de fondo-, hasta que se detiene frente a un espejo. Una vez allí, la cámara la toma de espaldas en un plano americano de manera que puede verse su reflejo en el espejo, a su alrededor no hay más que oscuridad. Inmediatamente después se puede ver

un plano medio corto (del pecho hacia arriba) de Doris, en este momento la niña deja de manifestar el dolor, se queda parada observándose seria y algo asustada. Las luces aquí se son siniestras, apuntan a Doris desde abajo y crean un juego de sombras sobre su rostro, especialmente debajo de sus ojos, que la hacen verse espeluznante (ver anexo 3g). A continuación, Doris se mira a sí misma a través del lente del tablero. Inmediatamente, un ruido fuerte corta el silencio y el plano se amplía hasta mostrar a la niña en la parte inferior del plano rodeada de oscuridad, con una gran sombra negra de ojos amarillos detrás suyo. Automáticamente se le hace un primer plano al monstruo mientras dice algo incomprensible en una voz robótica. Este primer plano al monstruo suma intensidad al terror que este transmite a los espectadores.

Finalmente el espíritu ataca a Doris, esta grita y su boca se comienza a abrirse cada vez más hasta volverse totalmente antinatural y aterradora. El director deja ver al monstruo a través de las tomas al espejo colocado sobre la niña y con el brazo dentro de su boca; mientras que en las tomas directas solo se la ve a Doris con la espalda curvada hacia atrás y la boca abierta (ver anexo 3h). Desde la aparición de esta fuerza maligna, se pierde por completo el silencio y dominan la escena los efectos de sonido fuertes y sobrenaturales, en un volumen más bajo también se escuchan susurros. Finalmente el ataque del espíritu termina y ahora, nuevamente en silencio, vemos a través de un plano medio corto a Doris cerrar la boca y los ojos mientras cae lentamente al suelo hasta quedar tendida sobre él. Un último plano general deja ver a la niña convulsionando en el piso.

Entonces, esta película, como puede verse utiliza recursos típicos del género como la cámara subjetiva y la oscuridad que esconden a la amenaza; los efectos de sonido a gran volumen que provocan shocks; los silencios bien manejados y el sonido del reloj, que al igual que la música de misterio/suspenso aumentan la tensión; los primeros planos o planos detalle a un personaje que suman intensidad a sus emociones y genera una mayor empatía en la audiencia; así como los planos detalle a un objeto determinado, en este caso el tablero Ouija y la puerta del Dormitorio de Doris al principio de la escena, que se usan para darle a ese objeto cierto poder, creando expectativa en la audiencia, y como sucede en el caso de la puerta, para llamar la atención del espectador, que aquí se usa para desviar la atención del espectador hacia el objeto y sorprenderlo finalmente por otro lado.

Universidad de SanAndrés

Para resumir, los dos filmes entran dentro de la clasificación de género de terror y comparten una misma trama: lo sobrenatural, espíritus que atacan a las familias dentro de una casa. Por otro lado, en cuanto a los personajes, en los dos casos cuentan con víctimas, héroes y antagonistas. La diferencia aquí radica en que la línea entre los héroes y las víctimas es más borrosa en el caso de *Ouija: el origen del mal*, lo cual es acorde a su final desfavorable en el que la mayoría de los protagonistas mueren. A su vez, los monstruos de los dos largometrajes son distintos, en *El conjuro* son más realistas que en *Ouija: el origen del mal.* En la primera, los espíritus tienen una forma humana, con deformidades y un aspecto aterrador, pero no dejan de ser personas. Mientras que en la segunda, el monstruo es una figura negra, sin una forma concreta y con un tamaño poco natural. Esta última no es una criatura que pueda existir en la vida real. Por último, se vio que utilizan las herramientas y técnicas propios del género, aunque se ve una diferencia en su uso. En este sentido, *El Conjuro* saca mejor provecho del recurso de las falsas expectativas; juega con las sugerencias, pero pocas veces se cumple lo esperado. Mientras que Ouija, también hace uso de las falsas expectativas, pero son más las veces en que las expectativas se cumplen. En esta película se enfocan en provocar sustos a través de shocks cuando no se los espera, así como también cuando se los espera. También la oscuridad es más protagonista en El Conjuro. Si bien ambos filmes hacen uso de este recurso, se puede ver que James Wan lo explota con diversos momentos de oscuridad total o los contrastes entre zonas totalmente oscuras y otras iluminadas. En Ouija: el origen del mal, en cambio, no se usa tanto la oscuridad total, sino que existe en la mayor parte del filme una iluminación tenue que provoca sombras siniestras en todo el espacio y las personas.

Universidad de San Andrés

Resultados y hallazgos

1. Impacto en los procesos de recepción

En primera instancia lo que se desea ver es la diferencia en el impacto de cada película en los procesos de recepción: la percepción de disfrute, la evaluación de la película y la inducción del estado de ánimo. Visto que se trata de un largometraje con final feliz y otro sin final feliz, se esperaba ver aquí diferencias significativas.

No obstante, los resultados del análisis del estado de ánimo mostraron que no existen diferencias significativas en el estado de ánimo tras el visionado (véase tabla 1). Los sujetos

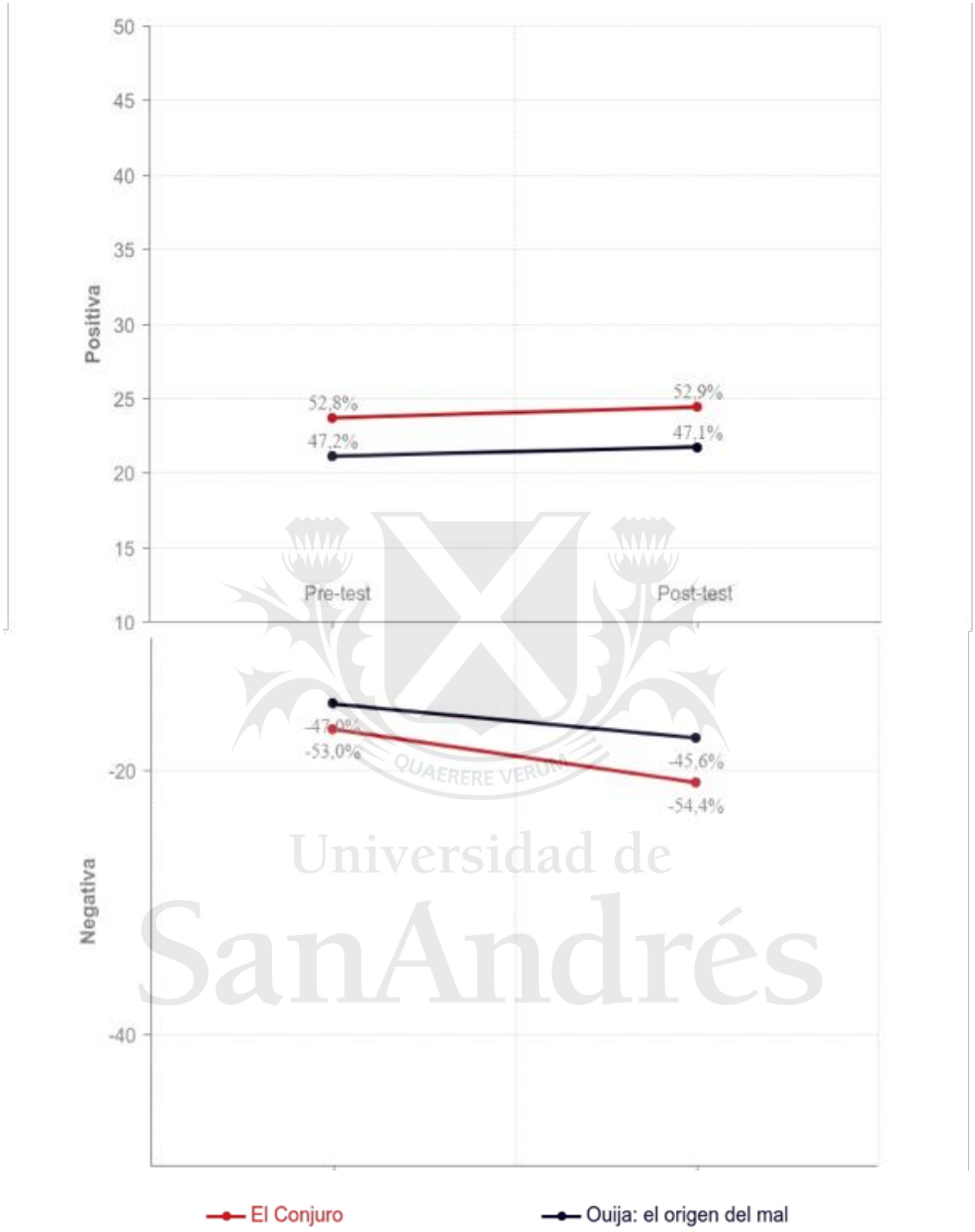
que vieron *Ouija: el origen del mal* (M=4,14), presentaron una balanza afectiva apenas mayor que los sujetos que vieron *El Conjuro* (M=3,43). Con una diferencia de solo M=0,71 se puede afirmar que el estado de ánimo de los sujetos de ambos grupos al finalizar la exposición es similar.

Acorde a esto, no se observó tampoco una diferencia significativa en la variación de la balanza afectiva de ambos grupos. En la evaluación pre-test, ambas balanzas eran relativamente similares, con una diferencia de M=0,64 a favor de *El Conjuro*, y en la evaluación post-test, la balanza afectiva de *El Conjuro* cayó en mayor medida (M=3,31) que la de *Ouija: el origen del mal* (M=1,96). Aun así, no se trata de una diferencia significativa, sino que varían entre ambas tan solo M=1,35. La explicación de este leve cambio se debe exclusivamente a una variación en la afectividad negativa de los sujetos. Como bien muestra la tabla, la afectividad negativa aumentó M=4,05, mientras que la positiva solo aumentó M=0,74. En el caso de *Ouija: el origen del mal*, la afectividad positiva también mantiene relativamente los mismo valores (con un aumento de solo 0,61 puntos), y la afectividad negativa también aumenta, pero en menor medida que la de *El Conjuro* (2,57 puntos). A pesar de ello, no puede decirse que haya habido un aumento significativo de las emociones negativas en ninguno de los dos grupos, ni que la diferencia en el aumento de la afectividad negativa sea considerable.

Debe tenerse en cuenta que los valores de afectividad positiva como los de afectividad negativa del grupo de *El Conjuro* fueron levemente mayores que los de *Ouija: el origen del mal* tanto en el pre-test como en el post-test. Sin embargo, tampoco se trata de una diferencia notable.

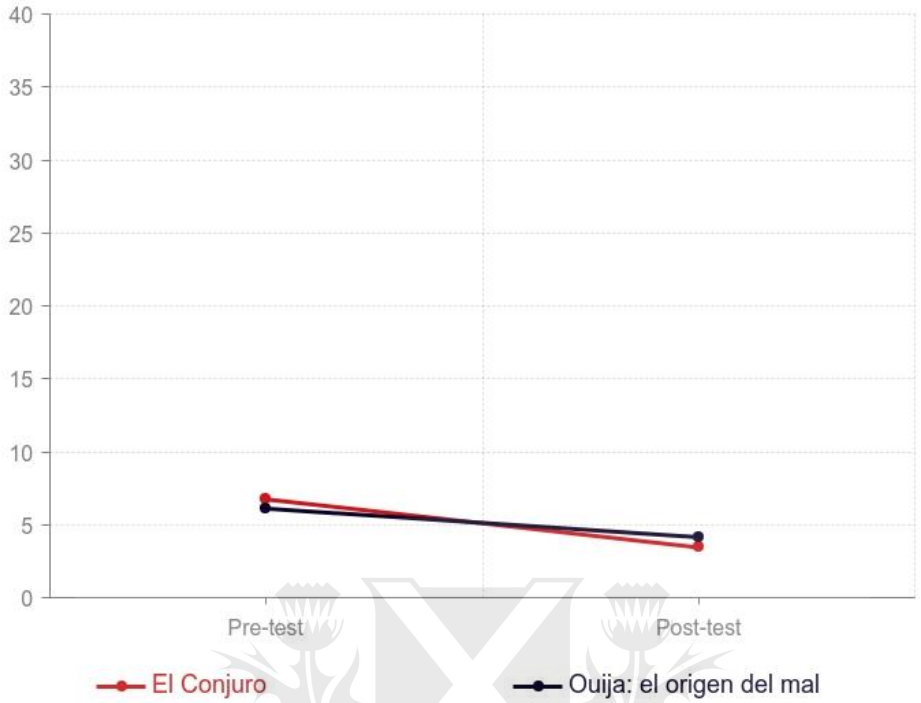
Universidad de San Andrés

Gráfico 1: afectividad positiva y negativa en ambos grupos antes y después del test



QUAERERE VERUM
Universidad de
SanAndrés

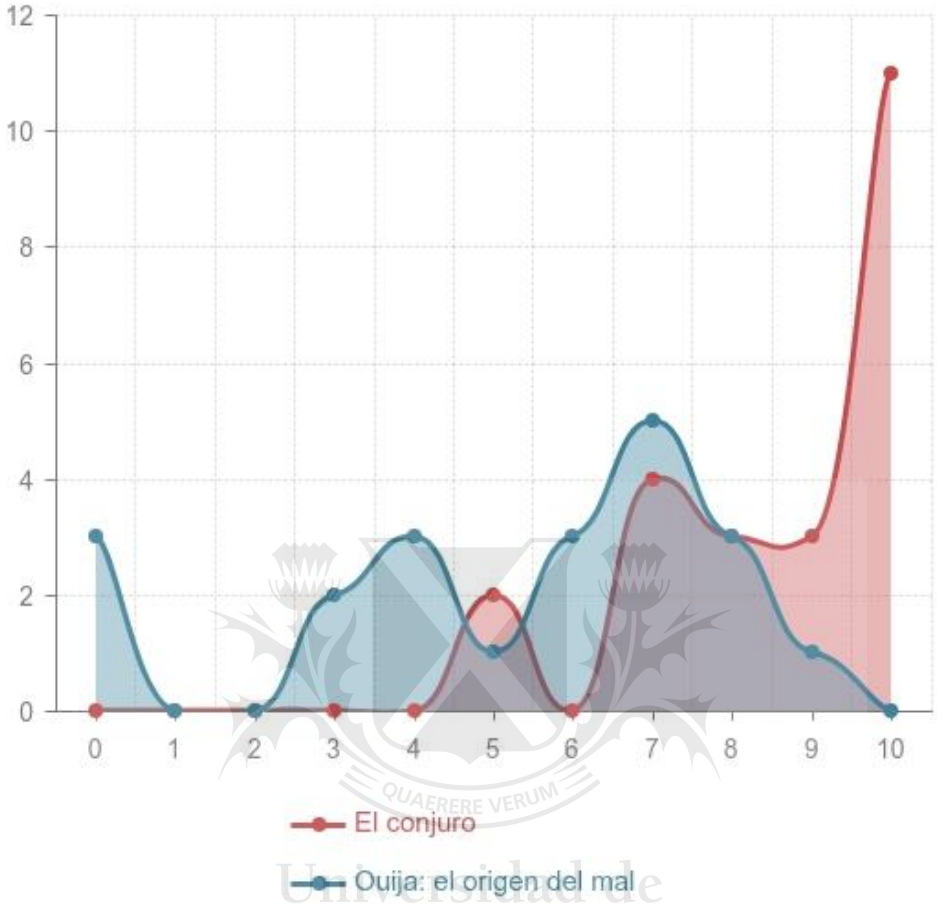
Gráfico 2: balanza afectiva en ambos grupos



En resumen, no se arrojaron resultados reveladores en relación con el impacto de las películas en la afectividad de la audiencia. Se vio que no existe una variación considerable en cuanto a la inducción afectiva en ninguno de los grupos. Y asimismo, las diferencias entre ambas películas fueron mínimas, aunque consistentes (a favor de *El Conjuro*), en cuanto a la afectividad, tanto positiva como negativa, de los espectadores.

Por otro lado, se observó que la percepción de disfrute fue notablemente mayor entre los espectadores de *El conjuro* (M=8,65) que en los de *Ouija: el origen del mal* (M=5,19). Además, el largometraje con final feliz fue evaluado como "bueno", "divertido", "agradable", "complejo" y "tenso" por encima del largometraje sin final feliz. Mientras que este otro fue evaluado en mayor medida como "feo", "comprensible" y "ordenado".

Gráfico 3: percepción de disfrute en ambos grupos



QUAERERE VERUM
Universidad de
SanAndrés

Tabla 1: impacto en los procesos de recepción

	Películas	
Percepción de disfrute:	**El conjuro**	**Ouija 2**
En qué medida te gustó la película (0-10)	8.65	5.19
Evaluación estética:		
Desagradable (1) - Agradable (5)	3.30	3.05
Mala (1) - buena (5)	4.39	2.95
Larga (1) - corta (5)	2.83	2.95
Clara (1) - confusa (5)	2.39	2.14
Desordenada (1) - ordenada (5)	3.87	3.81
Ficticia (1) - realista (5)	2.96	2.29
Bonita (1) - fea (5)	3	3.19
Simple (1) - compleja (5)	3.13	2.14
Incomprensible (1) - comprensible (5)	3.74	4.48
Aburrida (1) - divertida (5)	3.74	2.86
Lenta (1) - rápida (5)	3.39	3.05
Tensa (1) - relajada (5)	1.65	2.24
Triste (1) - alegre (5)	2.57	2.29
Estado de ánimo:		
Pre test		
Afectividad positiva (10-50)	23.65	21.1
Afectividad negativa (-10 a -50)	16.91	15
Balanza afectiva	6.74	6.1
Post test		
Afectividad positiva (10-50)	24.39	21.71
Afectividad negativa (-10 a -50)	20.96	17.57
Balanza afectiva	3.43	4.14

QUAERERE VERUM
Universidad de
San Andrés

2. Variables mediadoras del disfrute

En esta segunda instancia de los resultados, se ve cómo impactan los distintos procesos de recepción (identificación con los personajes, desensibilización y estado de ánimo) y el contexto de la recepción, en la percepción de disfrute en cada uno de los largometrajes y las diferencias entre ambos casos. Se le prestará especial atención a la identificación con los personajes, ya que servirá para verificar la segunda hipótesis del presente trabajo. Como esta postula, es de esperarse que una mayor identificación con los personajes se traduzca en una

mayor percepción de disfrute respecto a la película con final feliz y una menor percepción de disfrute respecto a aquella sin final feliz.

De acuerdo a los resultados obtenidos, la identificación en ambas películas se encuentra por debajo de la media (M= 33) (ver tabla 2). Empero, en el caso de *El Conjuro* (M=26,3), esta fue mayor que la de *Ouija: el origen del mal* (M=20,79). Por otro lado, como se explicó anteriormente, el estado de ánimo previo a la exposición en ambos grupos presentan valores similares, por lo cual, en este caso, no se puede considerar a la inducción de estado de ánimo como un factor relevante a la hora de evaluar la diferencia en la percepción de disfrute de los largometrajes.

Gráfico 4: nivel de identificación con los personajes en ambos grupos (*El Conjuro* y *Ouija: el origen del mal*)

A su vez, otro factor que es de interés evaluar es la posible desensibilización de los espectadores, ya que esta es una variable que influye directamente en el nivel de identificación con los personajes y en la tolerancia hacia su contenido, y por tanto, en la percepción de disfrute de los espectadores.

Como se puede ver en los gráficos, la mayoría de los sujetos del grupo de *El Conjuro* mira películas más de una vez al mes, incluso, la mitad (52,2%) ve películas más de una vez por semana. En este contexto, la mayoría de los sujetos también afirman ver películas de terror al menos una vez por mes; y más aún, el 26,1% ve películas de este género una vez por semana por lo menos. Además, un 82,6% de los participantes confirma haberse introducido en el cine de terror hace 8 años o más; incluso, el 34,8% de estos sujetos ha comenzado hace 15 años o más. Sin ir más lejos, más de la mitad de este grupo (73,9%) ya había visto *El Conjuro* al menos una vez. Entre ellos, un 36,8% la vio 3 o más veces anteriormente. De los sujetos que ya habían visto la película un 41,2% la había visto por última vez hace 1 o 2 años y un 29,4% la había visto tan solo algunas semanas previas al experimento. En pocas palabras, los sujetos de este grupo presentan un alto grado de desensibilización debido al acostumbramiento producido por la exposición a películas de terror con una frecuencia regular a lo largo de varios años.

Gráfico 5: frecuencia de visionado de películas en general del grupo de *El Conjuro*

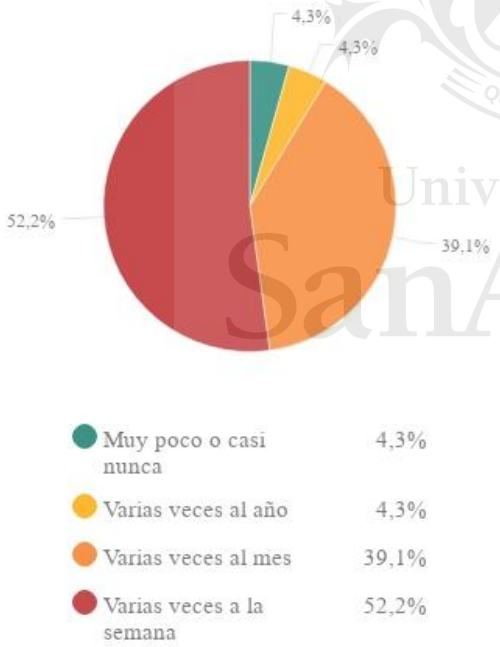
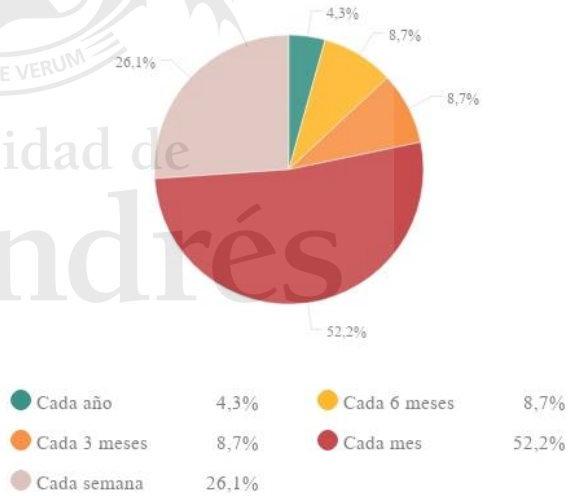
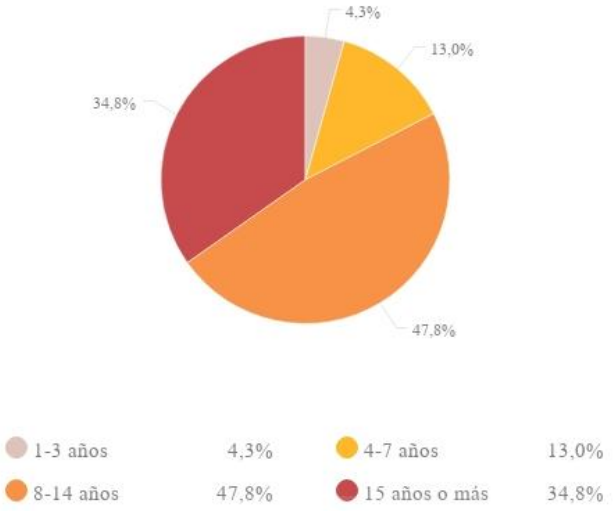


Gráfico 6: frecuencia de visionado de películas de terror del grupo de *El Conjuro*



QUAERERE VERUM
Universidad de SanAndrés

Gráfico 7: tiempo desde que comenzaron a ver películas de terror (grupo *El Conjuro*)



ráfico 8: división entre los sujetos que vieron *El conjuro* con nterioridad y los que la vieron por primera vez con el test

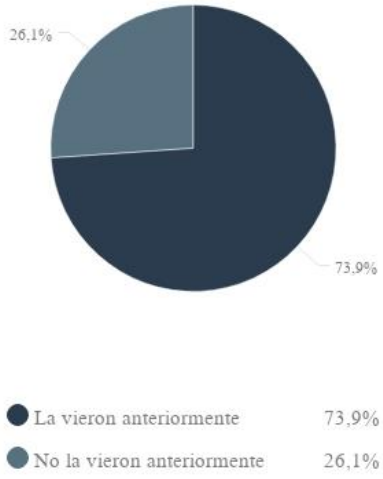


Gráfico 9: cantidad de veces que vieron *El conjuro* antes del test (de los sujetos que afirmaron haberla visto previamente)

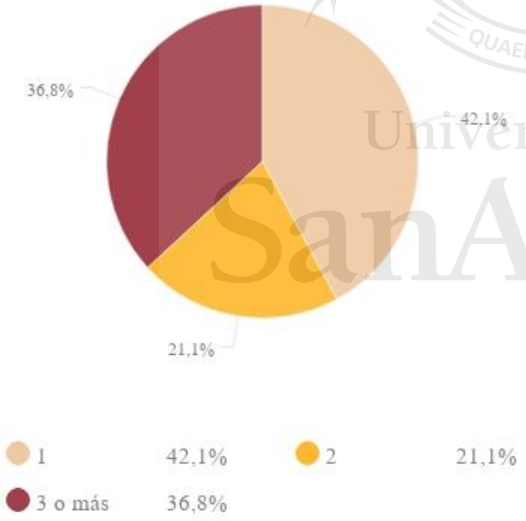
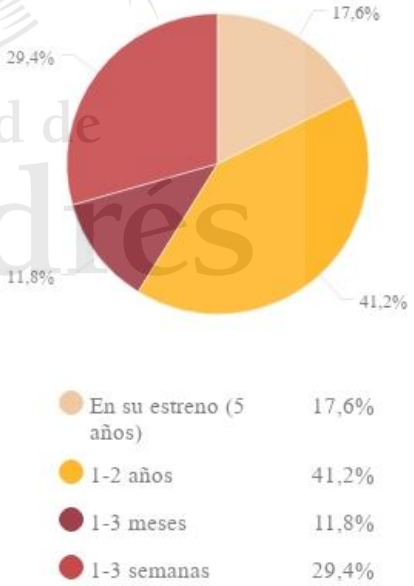


Gráfico 10: tiempo transcurrido desde la última vez que vieron *El Conjuro* (antes del test)



QUAERERE VERUM
Universidad de
SanAndrés

Por su parte, los participantes en el grupo de *Ouija: el origen del mal* miran películas con una frecuencia similar a la del grupo anterior. Sí se observa una leve diferencia en la frecuencia con la que miran películas de terror, aunque no resulta significativa. Los sujetos se dividen equitativamente entre los que ven películas de este género una vez por año, cada seis meses, cada tres meses y una vez al mes; presenta una leve ventaja el grupo que se expone a largometrajes de terror por lo menos una vez a la semana (33,3%). Así mismo, en comparación con *El Conjuro*, son menos los que comenzaron a ver películas hace mínimo 8 años (76,2%), no obstante, el porcentaje de aquellos que comenzaron a ver películas hace 15 años es mayor (56,3%), que en relación al total de los participantes es casi la mitad (42,9%). Ahora bien, a diferencia del grupo anterior, más de la mitad de los participantes no había visto la película anteriormente. De los que sí la habían visto (38,1%), la mitad la había visto una sola vez y la otra mitad dos o más veces. Y el 57,1% la vio hace tan solo algunos meses, mientras que el 42,9% la vio hace uno o dos años. De modo que de este otro conjunto de datos podemos deducir que los participantes de este grupo también cuentan con una alta desensibilización; aunque la mayoría no haya visto la película previamente, sí se han expuesto a otras películas del género con una frecuencia regular por un largo periodo de tiempo.

QUAERERE VERUM
Universidad de San Andrés

Gráfico 11: frecuencia de visionado de películas en general del grupo de *El Ouija: el origen del mal*

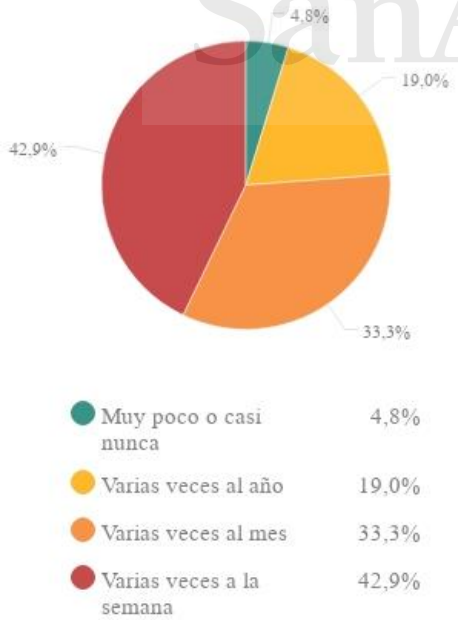


Gráfico 12: frecuencia de visionado de películas de terror del grupo de *Ouija: el origen del mal*

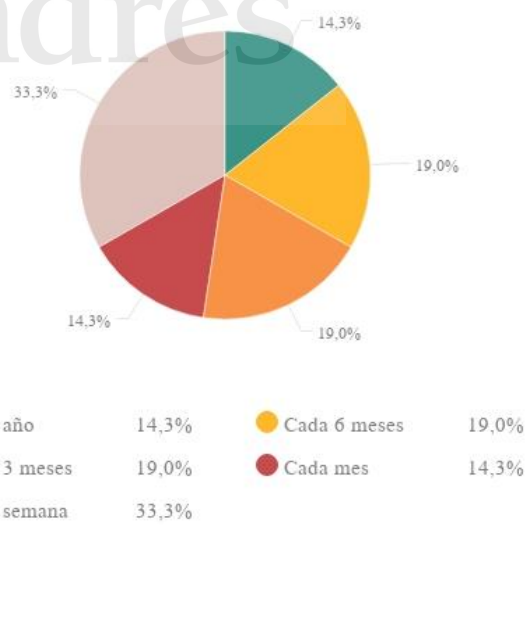


Gráfico 13: tiempo desde que comenzaron a ver películas de terror (grupo *Ouija el origen del mal*)

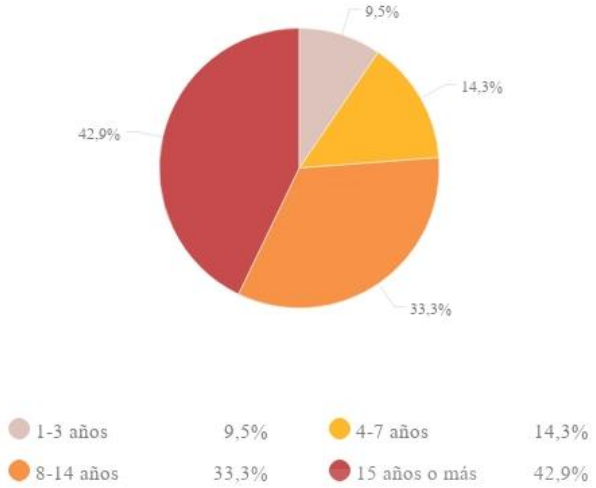


Gráfico 14: división entre los sujetos que vieron *Ouija: el origen del mal* con anterioridad y los que la vieron por primera vez con el test

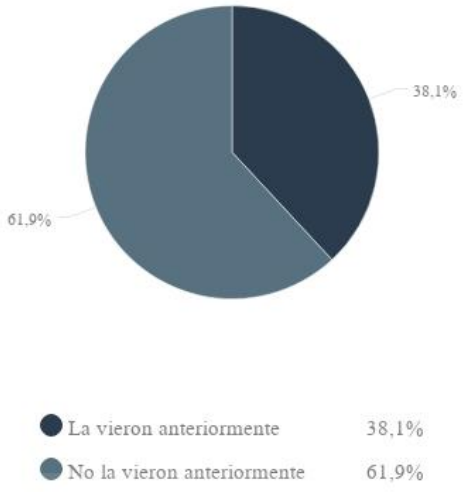


Gráfico 15: cantidad de veces que vieron *Ouija: el origen del aml* antes del test (de los sujetos que afirmaron haberla visto previamente)

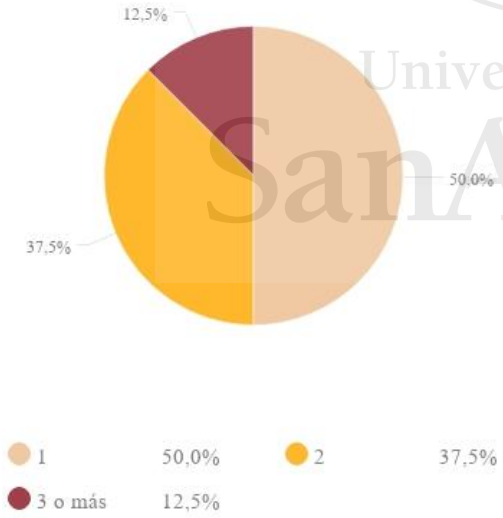
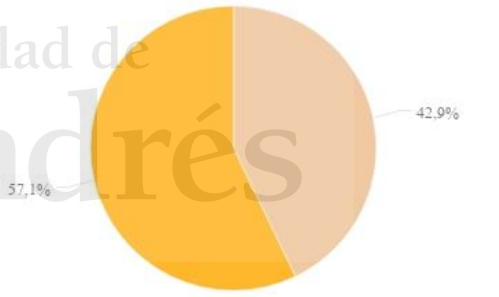


Gráfico 16: tiempo transcurrido desde la última vez que vieron *Ouija el origen del mal* (antes del test)



QUAERERE VERUM
Universidad de
SanAndrés

Por último, el contexto de recepción en los dos grupos, que es el otro factor a evaluar, no presenta grandes diferencias. En ambos casos la película se vio en una casa y en una computadora o un televisor. En el caso de este último, quienes vieron *Ouija: el origen del mal*

lo hicieron en televisores de tamaño entre mediano (de 32” a 39”) y grande (40” a 49”). Mientras que los sujetos del grupo que vio *El Conjuro* lo hicieron en televisores de tamaño pequeño (menor de 32”), mediano y extra grande (de 50” a 59”). Otro punto importante a destacar dentro de las condiciones de visionado es la iluminación del ambiente. En este aspecto la mayoría vio la película en un ambiente totalmente a oscuras. En el caso de los sujetos que vieron *Ouija: el origen del mal*, también algunos pocos se encontraban en un espacio con luz tenue. A su vez, el sonido en ambos casos provenía en mayor medida de los altavoces de los dispositivos; y el volumen se encontraba en niveles medios o medio-altos, tanto en un grupo como en el otro. Por último, la mayoría de los participantes que vio *El conjuro* lo hizo acompañado ya sea por una persona o un grupo, mientras que casi la totalidad de los participantes que vieron *Ouija: el origen del mal* afirmaron haber visto la película solos.

Gráfico 17: contexto de recepción - espacio en el que los participantes vieron la película

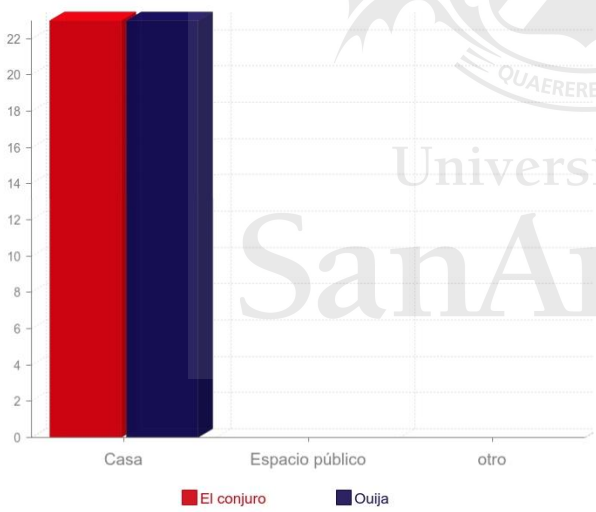
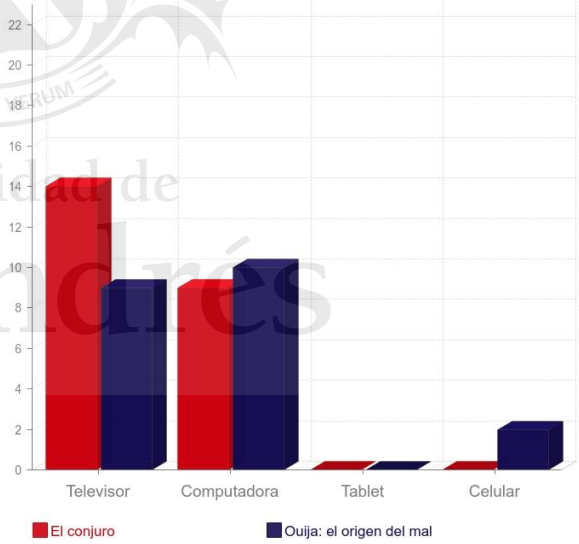


Gráfico 18: contexto de recepción - dispositivo en el que se vieron los largometrajes



QUAERERE VERUM
Universidad de
SanAndrés

Gráfico 19: contexto de recepción - tamaño de los televisores de quienes vieron las películas a través de este dispositivo

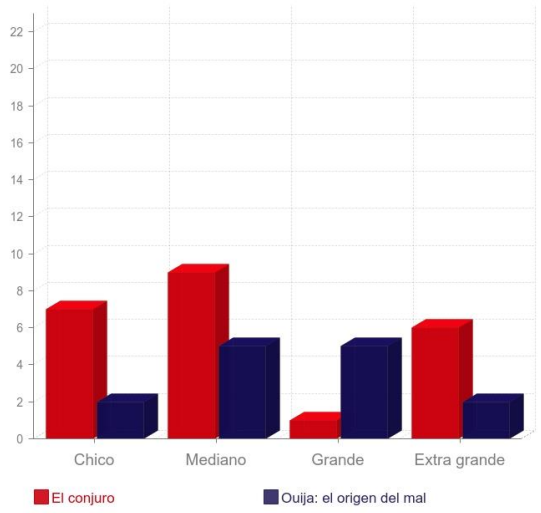


Gráfico 20: contexto de recepción - iluminación del ambiente durante el visionado

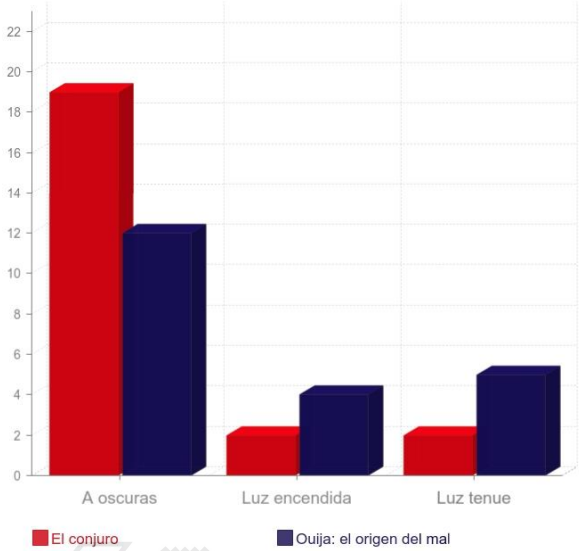


Gráfico 21: contexto de recepción - salida del audio

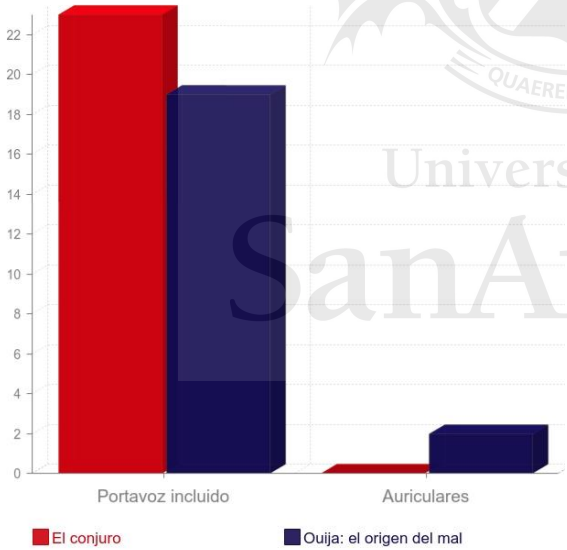
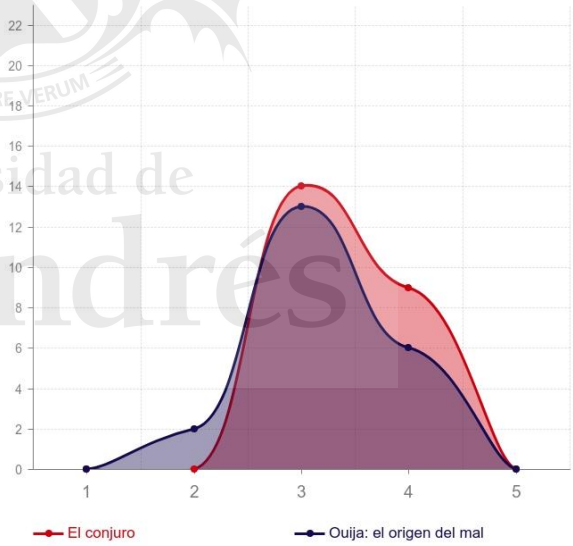
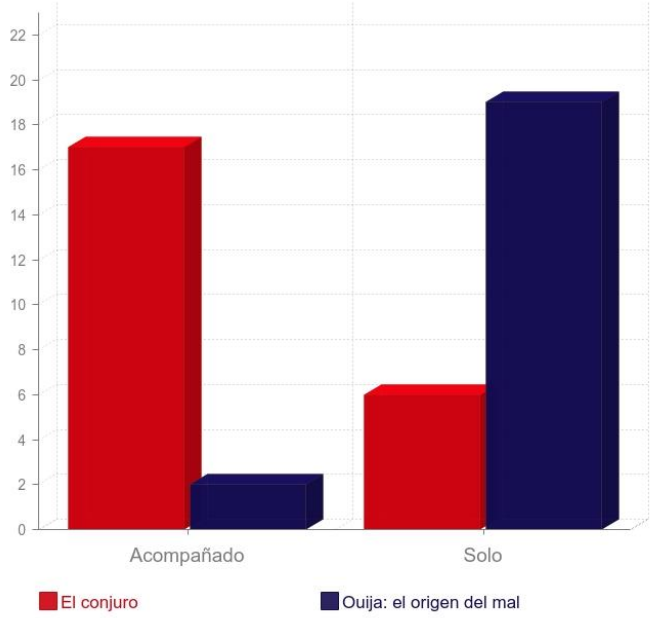


Gráfico 22: contexto de recepción - volumen del audio de la película



QUAERERE VERUM
Universidad de
SanAndrés

Gráfico 23: contexto de recepción - compañía durante el visionado



En resumen, se observó que la identificación con los personajes en el grupo de *El Conjuro* no fue tan alta como es de esperarse en una audiencia con una percepción de disfrute de 8.3/10. En el caso de *Ouija: el origen del mal*, los niveles bajos de identificación sí se corresponden con una percepción de disfrute media. Por otro lado, se comprobó una alta desensibilización en los espectadores de ambos grupos, aunque la de los sujetos la mayoría de los sujetos del grupo de *El Conjuro* ya habían visto la película anteriormente, mientras que la mayoría del grupo de Ouija: el origen del mal nunca había visto la película antes. Entonces, de este alto nivel de desensibilización se traduce el bajo valor de la identificación presentado en ambos casos. Además, el contexto de recepción no presenta diferencias significativas en cuanto al lugar, el dispositivo seleccionado, la iluminación y el sonido. No obstante, sí se diferencia en que la mayoría de los sujetos de un grupo -*El conjuro*- vieron la película acompañados por otras personas, mientras que los del otro grupo -*Ouija: el origen del mal*- vieron la vieron sin compañía.

Discusión

La literatura existente encontró una fuerte relación entre el placer provocado por el desenlace de los contenidos de entretenimiento mediático -de los dramas en particular- en el que se vive una experiencia emocional positiva -porque el héroe triunfa y el antihéroe es derrotado- y su disfrute. En base a eso, la pregunta de este estudio buscó determinar si en el caso particular de los filmes de terror, el final feliz influye de manera positiva en su disfrute.

Contrariamente a lo esperado, este experimento no detectó ninguna evidencia de que el desenlace favorable en el cine[17] de terror sea un factor explicativo del disfrute. De acuerdo a los datos obtenidos en el presente trabajo, se pudo observar una diferencia considerable en la percepción de disfrute de ambos grupos a favor de *El Conjuro*. Sin embargo, la balanza afectiva de los sujetos del grupo de *El Conjuro* (largometraje con final feliz) en el momento posterior a la exposición, apenas vio una disminución en comparación con la balanza afectiva previa al test; y esta caída se debió particularmente a un leve aumento de la afectividad negativa -no significativo-, mientras que la positiva se mantuvo relativamente igual. Es decir que el final feliz, en este caso, no produjo en los espectadores el placer suficiente esperado como para, a través de la transferencia de la excitación transformar las emociones negativas en emociones positivas más intensas, haciendo que se produzca de esta forma un aumento en la balanza afectiva.

Sumado a esto, se observaron diversas similitudes allí donde se esperaban diferencias notables entre los resultados del grupo que se expuso al filme *Ouija: el origen del mal* y aquel que vio *El Conjuro*. Para empezar, la balanza afectiva de la audiencia de *Ouija: el origen del mal* presentó variaciones similares a las del otro grupo. Es decir, la balanza afectiva disminuyó por un ligero aumento de la afectividad negativa, mientras que la afectividad positiva se mantuvo en valores semejantes a aquellos del pre-test. De modo que, cuando era de esperarse que la balanza afectiva del largometraje con desenlace favorable sea considerablemente mayor que el de aquel sin final feliz, este hallazgo inesperado muestra que la balanza afectiva resultante luego de exponerse a la película con final desfavorable para sus protagonistas positivamente valorados (*Ouija: el origen del mal*) fue incluso mayor -aunque no se trate de valores

[17] Hago referencia una vez más al cine como lenguaje y no como dispositivo.

considerables- que aquella con un final en el que los protagonistas queridos triunfan (*El conjuro*). Y más sorprendente aún es que esa leve diferencia se deba a una afectividad negativa ligeramente menor en el grupo de *Ouija: el origen del mal.* No obstante, puede decirse que los valores en ambos casos fueron similares, ya que esas diferencias no son significativas. Aún así, no se obtuvieron los resultados esperados de acuerdo a la literatura presentada para comprobar la primera hipótesis de esta investigación que afirmaba que el final feliz es un factor que influye de manera positiva sobre la percepción de disfrute de su audiencia.

Ahora bien, en relación con esta primera hipótesis se planteó un segunda hipótesis en la cual se expresa que los espectadores con un nivel alto de identificación con los protagonistas disfrutarán más de los filmes con final feliz y menos aquellos sin final feliz en mayor medida que los individuos con un grado de identificación menor. En este sentido, los resultados son consistentes con los hallazgos recientemente expuestos. Es decir, se vio que en ambos grupos los valores de identificación con los protagonistas fueron relativamente bajos, aunque los de *El conjuro* fueron levemente mayores que los de Ouija (37% y 24% respectivamente). La baja identificación se traslada a una baja implicación emocional y según la literatura del presente trabajo, también hace referencia a una baja disposición afectiva. A su vez, esta disposición afectiva baja genera bajas -o una falta de- expectativas, lo cual le quita importancia al desenlace. Por lo que, tanto para el caso del largometraje con final feliz, como el de aquel sin final feliz, resulta consistente que no hayan habido grandes cambios en la balanza afectiva de los sujetos debido a la baja implicación emocional. En el primer caso, además, al no existir grandes expectativas, es decir, que la audiencia no espera ese resultado favorable, al llegar este no va a provocar el mismo efecto en los individuos que sí se esperaba y deseaba ese final feliz. Igualmente, en el segundo caso, la falta de final feliz no genera tal malestar dado que la audiencia no esperaba y/o deseaba un final feliz para los protagonistas. Ahora bien, estos resultados podrían confirmar la segunda hipótesis, pero no son concluyentes. Es decir, para saber si realmente hay una diferencia en el disfrute según el grado de identificación debería verse qué sucede con sujetos que presentan una identificación alta.

Por otro lado, estos resultados bien podrían explicarse por los altos niveles de desensibilización que presentaban los participantes de ambos grupos. Según se observó, tanto en el grupo de *Ouija: el origen del mal* como en el grupo de *El conjuro*, los sujetos cuentan con un alto nivel

de exposición a largometrajes de terror, lo cual, según se ha visto en el presente estudio, puede provocar una habituación emotiva, mayor tolerancia hacia este tipo de contenidos, y una menor empatía y preocupación por los demás.

En parte la baja identificación también puede deberse a la presencia, en ambos filmes, de protagonistas ambivalentes (Carolyn y Doris), ya que son considerados "buenos", porque son una víctima más de las fuerzas oscuras, pero a su vez, al ser poseídos por los espíritus malignos se los ve como los "malos", dado que es a través de ellos que actúan estas fuerzas. De cualquier manera, estos resultados se condicen con los obtenidos en otra investigación de Igartua y Muñiz (2008) en la que encontraron que la identificación con los protagonistas es menor entre los sujetos que vieron una película de *suspense*/intriga *(El lobo*), que entre los que habían visto una dramática (*Mar adentro*) o comedia (Bridget Jones: sobreviviré).

Conclusión

En este trabajo se ha analizado el papel del desenlace en el disfrute de los largometrajes de terror, impulsado por la necesidad de comprender qué es lo que los sujetos disfrutan de ver contenidos que tienen el fin de provocar malestar en su audiencia. Con este objetivo primero se buscó llegar a una definición de disfrute mediático. Si bien, la discusión a este respecto sigue en pie, aquí se tomó en cuenta la definición de Oliver et al (2000) que postula al disfrute como un juicio integral y hedónico sobre el valor de entretenimiento que realizan los espectadores al finalizar el visionado de un contenido en particular.

Luego, se ha dado cuenta de cuatro teorías formuladas por reconocidos investigadores de la psicología de medios para comprender los procesos de recepción implicados en películas dramáticas o trágicas, así como en contenidos violentos. Por un lado, se introdujo a la teoría de la desensibilización de Potter (2015) que postula que la sobreexposición a determinado tipo de contenido genera un efecto de habituación afectiva en los sujetos. Como consecuencia de esto, puede haber una debilitación en la intensidad de las respuestas emocionales a medida que aumenta el número de exposiciones. Otro efecto se vio que puede ser el aumento de la tolerancia hacia contenidos violentos, así como la disminución de la empatía, preocupación o compasión por el sufrimiento de otros. Lo que nos lleva a la siguiente teoría: la identificación con los personajes. Mucho se debatió sobre la definición de la identificación y su rol en el

proceso de recepción. En este trabajo particularmente, se la presentó como un concepto que engloba distintos procesos psicológicos como la empatía cognitiva, la empatía emocional, el hecho de volverse el personajes y la atracción hacia los personajes -la valoración positiva, la percepción de similitud y/o el desear ser como los personajes- (Igartua y Muñiz, 2008; Igartua y Humanes, 2004). La teoría en este caso postula que las reacciones empáticas que se desarrollan hacia los personajes determinan las reacciones afectivas ante los distintos contenidos de entretenimiento mediático (Igartua y Humanes). En relación con los personajes, también se presentó la teoría de las disposiciones afectivas de Zillmann (1991c), la cual afirma que los sujetos realizan valoraciones morales sobre las acciones de los personajes, y de acuerdo a esas valoraciones se crean disposiciones afectivas (Zillmann, 2000). Es decir, se van a crear disposiciones afectivas positivas ante acciones juzgadas como correctas. A su vez, las disposiciones afectivas hace que se generen expectativas sobre los resultados de las acciones de cada uno de los personajes, y estas expectativas establecen las respuestas empáticas en la audiencia (Igartua y Humanes, 2004). Por último, y en estricta relación con la disposición afectiva, se expuso otra teoría de Zillmann: la transferencia de la excitación. Esta afirma que la activación (respuesta afectiva y fisiológica) que se genera ante determinados contenidos mediáticos deja residuos que pueden transferirse a la siguiente situación activadora provocando un nuevo estado afectivo más intenso (Zillmann, 1991a).

En resumen, se vio que estas teorías pueden servir para explicar el disfrute de géneros como el drama y el *suspense*. En estos casos, se coloca a los personajes valorados positivamente en situaciones desfavorables, lo que generan malestar empático en la audiencia. Así, los residuos excitatorios que provocan estas emociones empáticas se mantienen durante el desenlace en el que los personajes queridos triunfan, haciendo que se intensifique esa experiencia emocional positiva.

Retomando, el principal objetivo del presente estudio era comprobar que el desenlace favorable, como sugieren las teorías aquí expuestas, era el responsable de que se puedan disfrutar las películas de terror, siendo este un género que, como se vio, fue definido por su necesidad de provocar un miedo intenso en la audiencia. Ahora bien, los resultados de esta investigación han demostrado que en el caso de los largometrajes de terror, el final feliz no implica necesariamente una mayor percepción de disfrute en la audiencia. En este estudio se

encontró que si bien los sujetos del grupo que vio la película con final favorable expresó una mayor percepción de disfrute que la del otro grupo, esta no puede deberse al desenlace, ya que la balanza afectiva se mantuvo relativamente igual entre el pre-test y el post- test, así como entre los individuos que vieron *El conjuro* (con final feliz) y los que vieron *Ouija: el origen del mal* (sin final feliz). De acuerdo a la teorías presentadas en esta investigación, el disfrute de contenidos mediáticos que implican una experiencia afectiva negativa, como el drama, se debe a la experiencia afectiva positiva que se vive durante el desenlace en el que los personajes queridos triunfan cumpliendo la expectativa de los espectadores. De modo que en el caso del filme con final feliz, se esperaba un aumento de la afectividad positiva para comprobar el rol del desenlace en la percepción de disfrute. Mientras que se esperaba un aumento de la afectividad negativa en el caso de la película sin final feliz.

Este trabajo también ha tratado de comprobar la implicancia de la identificación en la percepción de disfrute, pero los resultados no fueron determinantes. Esto es, en ambos grupos se presentaron niveles de identificación bajos, por lo que no se pudo constatar qué sucede cuando hay valores altos de identificación en la audiencia. Lo que sí se puedo comprobar en este sentido es que ante bajos niveles de identificación la implicancia emocional no fue tan alta, aunque no se la puede comparar con los niveles de sujetos con una identificación alta. Además, estos hallazgos fueron concordantes con el leve cambio de la balanza afectiva.

Con todo, los resultados mostraron que la percepción de disfrute fue mayor en el grupo que vio *El conjuro* en comparación con el otro grupo que vio *Ouija: el origen del mal*, esto subraya la necesidad de realizar investigaciones adicionales para incrementar nuestro entendimiento sobre los factores explicativos del disfrute de largometrajes de terror. En este sentido, sería recomendable que futuros trabajos abordasen el estudio de la vivencia emocional durante el desarrollo del filme. Ya que el final demostró aquí no ser una variable determinante, habría que considerar la posibilidad de que la percepción de disfrute de los espectadores se encuentre asociada a factores presentes durante el desarrollo del filme, independientemente del final.

Adicionalmente, otros estudios en este campo podrían evaluar la posible influencia del contexto de recepción en el disfrute de este tipo de contenido mediático. En el presente trabajo se vio que las condiciones de visionado de los sujetos de ambos grupos fueron similares, a excepción de la compañía. En el caso del grupo que vio *Ouija: el origen del mal*, los sujetos vieron la

película solos y su percepción de disfrute fue baja. Mientras que los participantes del grupo que vio *El Conjuro* lo hicieron en su mayoría acompañados y su percepción de disfrute fue alta. Por lo que sería interesante indagar en la incidencia que pueda tener sobre la percepción de disfrute el hecho de ver películas de terror en compañía -o no-.

Anexo

1. Cuadro tomado de Raney (2003)

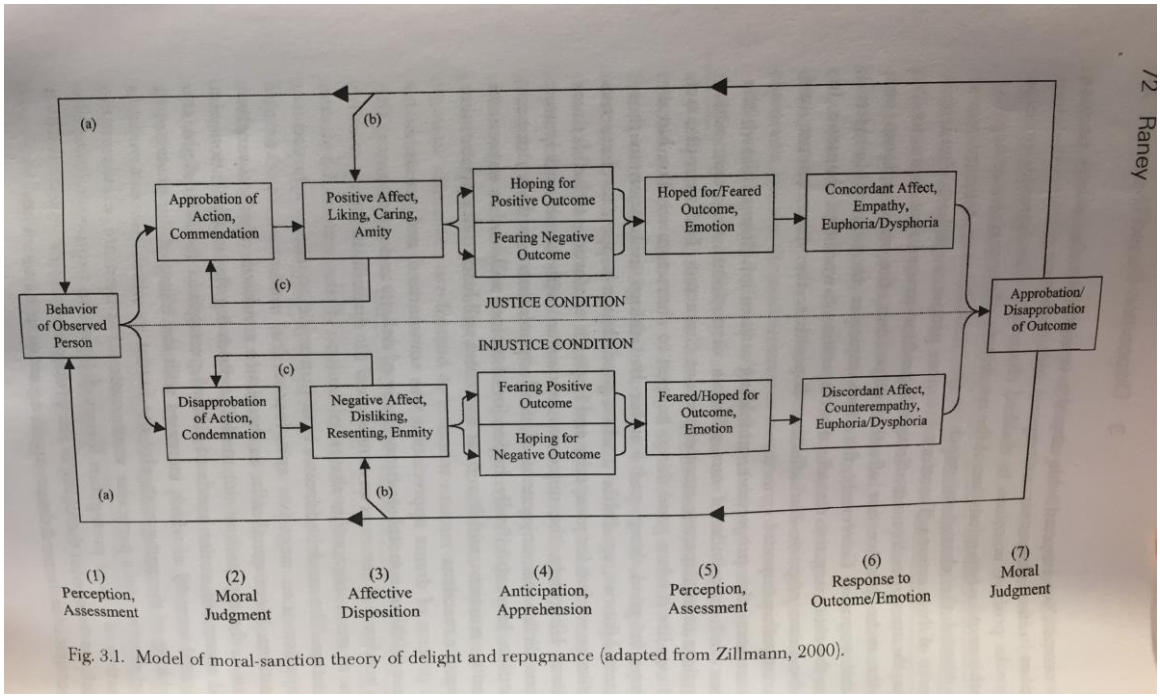


Fig. 3.1. Model of moral-sanction theory of delight and repugnance (adapted from Zillmann, 2000).

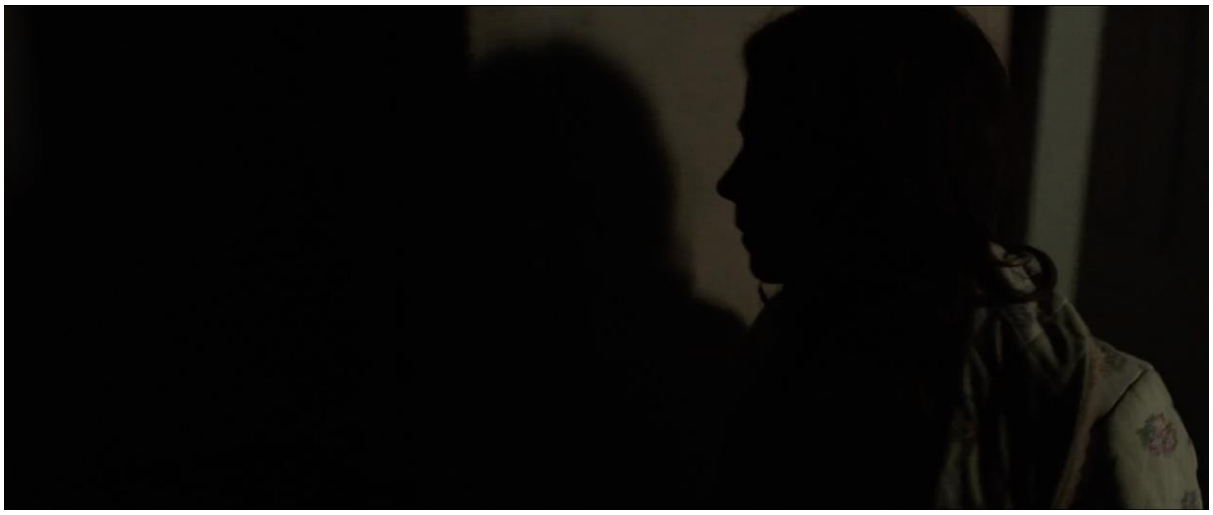
2. Aspectos formales *El Conjuro*

a. Iluminación durante el recorrido de Carolyn

Ejemplo de la luz tenue de la escena mientras Carolyn recorre los dormitorios de sus hijas.

Momento de transición a la oscuridad total

b. Tomas de cámara a Carolyn durante su recorrido



Ejemplo de plano medio corto

Ejemplo de plano americano dorsal

c. Planos inclinados

Ejemplos de la toma de Carolyn a través de un plano contrapicado.

Plano detalle a los pies de Carolyn mientras atraviesa el sector de los cuadros caídos.

d. Creando expectativa con la oscuridad

Distintos momentos en los que Carolyn se acerca a las puertas a través de las cuales no se ve nada más que oscuridad.

e. Ingreso al sótano

La oscuridad que atraviesa Carolyn para ingresar al sótano.

Imágen contrapicada de Carolyn tomada desde el interior del sótano. Aquí también puede verse la iluminación de la lámpara de techo y la oscuridad que la envuelve al ingresar.

f. Escena en el sótano

En esta imágen se ve el plano general del sótano y a Carolyn oculta en las sombras.

g. Juego de cámaras subjetivas y planos contrapicados

Ejemplo de plano contrapicado. En esta imágen también se puede ver la iluminación proveniente de un fósforo y la oscuridad que rodea a Carolyn.

Ejemplo de cámara subjetiva -punto de vista de Rory el espíritu que se encuentra detrás de Carolyn-

Imágen del momento en que Rory (el espíritu) se manifiesta causando el primer shock *de la película.*

3. Aspectos formales Ouija: el origen del mal

a. Primer scare

La imágen muestra la iluminación tenue y las sombras que provoca en la habitación de Doris.

Plano a la puerta que genera expectativas por lo que pudiese haber detrás.

La imágen muestra el momento en el que Doris aparece en cámara repentinamente para ocupar el plano por completo, provocando el primer shock *de la película.*

b. Cámara subjetiva

Aquí se ve a Doris a través de una cámara subjetiva -lo que parece ser el punto de vista de una posible amenaza-

c. Acercamientos y primeros planos

Aquí se pueden ver las transiciones de un plano a otro, intercalando entre la imágen del tablero y la de Doris, con las que el director va acercándose cada vez más hasta conseguir un plano detalle del tablero Ouija y un primerísimo primer plano de Doris.

d. Cámara subjetiva 2

La imágen muestra la cámara subjetiva que deja ver el punto de vista de Doris al observar el cuarto con el lente del tablero.

e. Acercamiento a las emociones de Doris

Primerísimo primer plano a Doris luego de asustarse.

f. Oscuridad

La imágen muestra la transición a la oscuridad total que oculta por momentos a Doris.

g. El ataque

Imágen de Doris en un plano medio corto que deja ver las sombras que se dibujan en su rostro que le brindan un tono aterrador.

h. Contrastes espejo vs. Directo

En la secuencia de imágenes se puede ver el contraste entre los planos directos a Doris y aquellos a través del espejo.

4. Modelo de cuestionario

Mensaje en los grupos en los que se publicó el cuestionario:

"Hola a todos!!

Estoy haciendo mi trabajo de graduación sobre el cine de terror y necesito personas que respondan un cuestionario (súper fácil).

La investigación busca entender qué es lo que las personas disfrutan de ver una película de terror. Para eso, la idea es que vean una película -que yo les paso- y contesten un cuestionario (antes y después de verla). ES TOTALMENTE ANÓNIMO.

Todo está en el link que les dejo más abajo, incluidas las instrucciones. Sino, ante cualquier duda, me pueden preguntan.

https://goo.gl/LMDHmu

Gracias!!"

a. Grupo 1: *El Conjuro*

EL PLACER DE SUFRIR
Estudio sobre recepción cinematográfica

Soy una estudiante de la Licenciatura de Comunicación de la Universidad de San Andrés que está desarrollando su trabajo de graduación. Les garantizo el anonimato de los datos que aquí solicito, los cuales solo serán utilizados de manera analítica sin que en ningún momento se mencione información personal.

El cuestionario cuenta con dos partes. La primera debe ser respondida antes de ver la película; y la segunda una vez finalizada, ya que contiene preguntas sobre tu experiencia personal relacionada con el filme. Por favor contestá a todas las preguntas que aparecen en el cuestionario.

IMPORTANTE:

No cierres el cuestionario hasta no haber terminado con ambas partes. Si se cierra se perderán todas las respuestas.

¡Muchas gracias por tu participación!”

DATOS SOCIODEMOGRÁFICOS:

GÉNERO 1. Femenino EDAD _____ PROVINCIA _____ CIUDAD _____
2. Masculino
3. Otros

Respondé en el momento previo a ver la película

A continuación se muestran una serie de palabras que describen diferentes sentimientos y emociones. Por favor, lee cada una de ellas y marcá la respuesta adecuada. Indicá **en qué medida te sientís de esa forma EN ESTOS MOMENTOS.**

	Ligeramente o nada	Un poco	Moderadamente	Bastante	Mucho
Atento	1	2	3	4	5
Angustiado	1	2	3	4	5
Interesado	1	2	3	4	5
Preocupado, alterado	1	2	3	4	5
Alerta	1	2	3	4	5
Hostil	1	2	3	4	5
Excitado	1	2	3	4	5
Irritable	1	2	3	4	5
Entusiasmado	1	2	3	4	5
Asustado	1	2	3	4	5
Inspirado	1	2	3	4	5
Temeroso	1	2	3	4	5
Orgulloso	1	2	3	4	5
Avergonzado	1	2	3	4	5

Resuelto, decidido	1	2	3	4	5
Culpable	1	2	3	4	5
Fuerte	1	2	3	4	5
Nervioso	1	2	3	4	5
Activo	1	2	3	4	5
Ansioso, inquieto	1	2	3	4	5

Respondé inmediatamente después de ver la película.

A continuación se muestran una serie de palabras que describen diferentes sentimientos y emociones. Por favor, lee cada una de ellas y marcá la respuesta adecuada. Indicá **en qué medida te sentís de esa forma EN ESTOS MOMENTOS**.

	Ligeramente o nada	Un poco	Moderadamente	Bastante	Mucho
Atento	1	2	3	4	5
Angustiado	1	2	3	4	5
Interesado	1	2	3	4	5
Preocupado, alterado	1	2	3	4	5
Alerta	1	2	3	4	5
Hostil	1	2	3	4	5
Excitado	1	2	3	4	5
Irritable	1	2	3	4	5
Entusiasmado	1	2	3	4	5
Asustado	1	2	3	4	5
Inspirado	1	2	3	4	5
Temeroso	1	2	3	4	5
Orgulloso	1	2	3	4	5
Avergonzado	1	2	3	4	5
Resuelto, decidido	1	2	3	4	5
Culpable	1	2	3	4	5
Fuerte	1	2	3	4	5
Nervioso	1	2	3	4	5
Activo	1	2	3	4	5

Ansioso, inquieto	1	2	3	4	5

Personajes

En esta ocasión, contestá a las siguientes preguntas en relación con su protagonista Ed Warren, indicando en qué medida experimentaste lo siguiente. Respondé seleccionando el número que mejor refleje tu respuesta.

	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho
Me he sentido implicado afectivamente con los sentimientos de Ed Warren	1	2	3	4	5
Me he sentido como "si yo fuera Ed Warren"	1	2	3	4	5
He imaginado cómo actuaría yo si me encontrara en el lugar de Ed Warren	1	2	3	4	5
Me he sentido preocupado por lo que le sucedía a Ed Warren	1	2	3	4	5
He comprendido la forma de actuar, pensar o sentir de Ed Warren	1	2	3	4	5
Yo mismo he experimentado las reacciones emocionales de Ed Warren	1	2	3	4	5
He intentado imaginar los sentimientos, pensamientos y reacciones de Ed Warren	1	2	3	4	5
He tenido la impresión de vivir realmente yo mismo la historia de Ed Warren	1	2	3	4	5
He entendido los sentimientos o emociones de Ed Warren	1	2	3	4	5
He intentado ver las cosas desde el punto de vista de Ed Warren	1	2	3	4	5
Me he identificado con Ed Warren	1	2	3	4	5

En esta ocasión, contestá a las siguientes preguntas en relación con su protagonista Lorraine Warren, indicando en qué medida experimentaste lo siguiente. Respondé seleccionando el número que mejor refleje tu respuesta.

	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho
Me he sentido implicado afectivamente con los sentimientos de Lorraine Warren	1	2	3	4	5
Me he sentido como “si yo fuera Lorraine Warren”	1	2	3	4	5
He imaginado cómo actuaría yo si me encontrara en el lugar de Lorraine Warren	1	2	3	4	5
Me he sentido preocupado por lo que le sucedía a Lorraine Warren	1	2	3	4	5
He comprendido la forma de actuar, pensar o sentir de Lorraine Warren	1	2	3	4	5
Yo mismo he experimentado las reacciones emocionales de Lorraine Warren	1	2	3	4	5
He intentado imaginar los sentimientos, pensamientos y reacciones de Lorraine Warren	1	2	3	4	5
He tenido la impresión de vivir realmente yo mismo la historia de Lorraine Warren	1	2	3	4	5
He entendido los sentimientos o emociones de Lorraine Warren	1	2	3	4	5
He intentado ver las cosas desde el punto de vista de Lorraine Warren	1	2	3	4	5
Me he identificado con Lorraine Warren	1	2	3	4	5

En esta ocasión, contestá a las siguientes preguntas en relación con su protagonista Carolyn Perron, indicando en qué medida experimentaste lo siguiente. Respondé seleccionando el número que mejor refleje tu respuesta.

	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho
Me he sentido implicado afectivamente con los sentimientos de Carolyn Perron	1	2	3	4	5
Me he sentido como “si yo fuera Carolyn Perron”	1	2	3	4	5
He imaginado cómo actuaría yo si me encontrara en el lugar de Carolyn	1	2	3	4	5

Perron					
Me he sentido preocupado por lo que le sucedía a Carolyn Perron	1	2	3	4	5
He comprendido la forma de actuar, pensar o sentir de Carolyn Perron	1	2	3	4	5
Yo mismo he experimentado las reacciones emocionales de Carolyn Perron	1	2	3	4	5
He intentado imaginar los sentimientos, pensamientos y reacciones de Carolyn Perron	1	2	3	4	5
He tenido la impresión de vivir realmente yo mismo la historia de Carolyn Perron	1	2	3	4	5
He entendido los sentimientos o emociones de Carolyn Perron	1	2	3	4	5
He intentado ver las cosas desde el punto de vista de Carolyn Perron	1	2	3	4	5
Me he identificado con Carolyn Perron	1	2	3	4	5

En esta ocasión, contestá a las siguientes preguntas en relación con su protagonista Roger Perron, indicando en qué medida experimentaste lo siguiente. Respondé seleccionando el número que mejor refleje tu respuesta.

	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho
Me he sentido implicado afectivamente con los sentimientos de Roger Perron	1	2	3	4	5
Me he sentido como “si yo fuera Roger Perron”	1	2	3	4	5
He imaginado cómo actuaría yo si me encontrara en el lugar de Roger Perron	1	2	3	4	5
Me he sentido preocupado por lo que le sucedía a Roger Perron	1	2	3	4	5
He comprendido la forma de actuar, pensar o sentir de Roger Perron	1	2	3	4	5
Yo mismo he experimentado las reacciones emocionales de Roger Perron	1	2	3	4	5

He intentado imaginar los sentimientos, pensamientos y reacciones de Roger Perron	1	2	3	4	5
He tenido la impresión de vivir realmente yo mismo la historia de Roger Perron	1	2	3	4	5
He entendido los sentimientos o emociones de Roger Perron	1	2	3	4	5
He intentado ver las cosas desde el punto de vista de Roger Perron	1	2	3	4	5
Me he identificado con Roger Perron	1	2	3	4	5

En esta ocasión, contestá a las siguientes preguntas en relación con su protagonista April Perron, indicando en qué medida experimentaste lo siguiente. Respondé seleccionando el número que mejor refleje tu respuesta.

	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho
Me he sentido implicado afectivamente con los sentimientos de April Perron	1	2	3	4	5
Me he sentido como “si yo fuera April Perron”	1	2	3	4	5
He imaginado cómo actuaría yo si me encontrara en el lugar de April Perron	1	2	3	4	5
Me he sentido preocupado por lo que le sucedía a April Perron	1	2	3	4	5
He comprendido la forma de actuar, pensar o sentir de April Perron	1	2	3	4	5
Yo mismo he experimentado las reacciones emocionales de April Perron	1	2	3	4	5
He intentado imaginar los sentimientos, pensamientos y reacciones de April Perron	1	2	3	4	5
He tenido la impresión de vivir realmente yo mismo la historia de April Perron	1	2	3	4	5
He entendido los sentimientos o emociones de April Perron	1	2	3	4	5
He intentado ver las cosas desde el punto de vista de April Perron	1	2	3	4	5

Me he identificado con April Perron	1	2	3	4	5

A continuación, marcá **en qué medida te gustó la película**. Valorala con la siguiente escala dándole una puntuación de 0 a 10 (donde "0" significa que no le ha gustado nada y "10" que le ha gustado mucho).

NO ME HA GUSTADO NADA	0	1	2	3	4	5	6	7	8	8	9	10	**ME HA GUSTADO MUCHO**

Ahora te pido que **evalúes la película** que acabás de ver en cada uno de los siguientes aspectos. Respondé seleccionando el número que mejor refleje tu opinión para cada par de adjetivos.

DESAGRADABLE	1	2	3	4	5	**AGRADABLE**
MALA	1	2	3	4	5	**BUENA**
LARGA	1	2	3	4	5	**CORTA**
CLARA	1	2	3	4	5	**CONFUSA**
DESORDENADA	1	2	3	4	5	**ORDENADA**
FICTICIA	1	2	3	4	5	**REALISTA**
BONITA	1	2	3	4	5	**FEA**
SIMPLE	1	2	3	4	5	**COMPLEJA**
INCOMPRENSIBLE	1	2	3	4	5	**COMPRENSIBLE**
ABURRIDA	1	2	3	4	5	**DIVERTIDA**
LENTA	1	2	3	4	5	**RAPIDA**
TENSA	1	2	3	4	5	**RELAJADA**
TRISTE	1	2	3	4	5	**ALEGRE**

Ahora, contestá las siguientes preguntas sobre tu **experiencia con las películas de terror**.

En términos generales, ¿con qué frecuencia solés ver películas?

1. Muy poco o casi nunca
2. Varias veces al año
3. Varias veces al mes
4. Varias veces por semana

En particular, ¿con qué frecuencia ves películas de terror?

1. Cada semana
2. Cada mes
3. Cada tres meses

4. Cada año

Hace cuánto que mirás películas de terror?

1. 15 años o más
2. 8-14 años
3. 4-7 años
4. 1-3 años

En relación a la película que acabas de ver, ¿ya la habías visto antes?

1. Sí
2. No

solo si respondiste que sí a la pregunta anterior:

¿cuántas veces?

1. 1
2. 2
3. 3 o más veces

Y, ¿hace cuánto? _____

Contestá sobre las **condiciones en las que acabás de ver la película.**

¿Dónde viste la película?

1. Una casa
2. Espacio publico
3. Otro: _____

¿En qué dispositivo acabas de ver la película?

1. Televisor
2. Computadora
3. Tablet
4. Celular
5. Otros: _____

Si lo viste en un televisor, ¿de qué tamaño?

1. Chico (menor de 32'')
2. Mediano (32'' a 39'')
3. Grande (40'' a 49'')
4. Extra grande (50'' a 59'')
5. Gigantes (60'' a 69'')
6. Mega pantalla (70'' o más)

¿Te encontrabas a oscuras?

1. Sí
2. No

3. Otra: _____

Respecto al sonido, ¿cómo viste la película?

1. Con auriculares
2. Con altavoces

A tu criterio, ¿cómo estaba el volumen?

1. Bajo
2. Fuerte
3. Normal

¿Viste la película acompañado?

1. Sí
2. No

Si contestaste que sí, ¿cuántos eran? (contándote)

_____

b. Grupo 2*: Ouija: el origen del mal*

EL PLACER DE SUFRIR
Estudio sobre recepción cinematográfica

Soy una estudiante de la Licenciatura de Comunicación de la Universidad de San Andrés que está desarrollando su trabajo de graduación. Les garantizo el anonimato de los datos que aquí solicito, los cuales solo serán utilizados de manera analítica sin que en ningún momento se mencione información personal.

El cuestionario cuenta con dos partes. La primera debe ser respondida antes de ver la película; y la segunda una vez finalizada, ya que contiene preguntas sobre tu experiencia personal relacionada con el filme. Por favor contestá a todas las preguntas que aparecen en el cuestionario.

IMPORTANTE:

No cierres el cuestionario hasta no haber terminado con ambas partes. Si se cierra se perderán todas las respuestas.

¡Muchas gracias por tu participación!"

DATOS SOCIODEMOGRÁFICOS:

GÉNERO 1. Femenino EDAD _____ PROVINCIA _____ CIUDAD _____
2. Masculino
3. Otros

Respondé en el momento previo a ver la película

A continuación se muestran una serie de palabras que describen diferentes sentimientos y emociones. Por favor, lee cada una de ellas y marcá la respuesta adecuada. Indicá **en qué medida te sentís de esa forma EN ESTOS MOMENTOS.**

	Ligeramente o nada	Un poco	Moderadamente	Bastante	Mucho
Atento	1	2	3	4	5
Angustiado	1	2	3	4	5
Interesado	1	2	3	4	5
Preocupado, alterado	1	2	3	4	5
Alerta	1	2	3	4	5
Hostil	1	2	3	4	5
Excitado	1	2	3	4	5
Irritable	1	2	3	4	5
Entusiasmado	1	2	3	4	5
Asustado	1	2	3	4	5
Inspirado	1	2	3	4	5
Temeroso	1	2	3	4	5
Orgulloso	1	2	3	4	5
Avergonzado	1	2	3	4	5
Resuelto, decidido	1	2	3	4	5
Culpable	1	2	3	4	5
Fuerte	1	2	3	4	5
Nervioso	1	2	3	4	5
Activo	1	2	3	4	5
Ansioso, inquieto	1	2	3	4	5

Respondé inmediatamente después de ver la película.

A continuación se muestran una serie de palabras que describen diferentes sentimientos y emociones. Por favor, lee cada una de ellas y marcá la respuesta adecuada. Indicá **en qué medida te sentís de esa forma EN ESTOS MOMENTOS**.

	Ligeramente o nada	Un poco	Moderadamente	Bastante	Mucho
Atento	1	2	3	4	5
Angustiado	1	2	3	4	5
Interesado	1	2	3	4	5
Preocupado, alterado	1	2	3	4	5
Alerta	1	2	3	4	5
Hostil	1	2	3	4	5
Excitado	1	2	3	4	5
Irritable	1	2	3	4	5
Entusiasmado	1	2	3	4	5
Asustado	1	2	3	4	5
Inspirado	1	2	3	4	5
Temeroso	1	2	3	4	5
Orgulloso	1	2	3	4	5
Avergonzado	1	2	3	4	5
Resuelto, decidido	1	2	3	4	5
Culpable	1	2	3	4	5
Fuerte	1	2	3	4	5
Nervioso	1	2	3	4	5
Activo	1	2	3	4	5
Ansioso, inquieto	1	2	3	4	5

Personajes

En esta ocasión, contestá a las siguientes preguntas en relación con su protagonista Doris Zander, indicando en qué medida experimentaste lo siguiente. Respondé seleccionando el número que mejor refleje tu respuesta.

	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho

Me he sentido implicado afectivamente con los sentimientos de Doris Zander	1	2	3	4	5
Me he sentido como “si yo fuera Doris Zander”	1	2	3	4	5
He imaginado cómo actuaría yo si me encontrara en el lugar de Doris Zander	1	2	3	4	5
Me he sentido preocupado por lo que le sucedía a Doris Zander	1	2	3	4	5
He comprendido la forma de actuar, pensar o sentir de Doris Zander	1	2	3	4	5
Yo mismo he experimentado las reacciones emocionales de Doris Zander	1	2	3	4	5
He intentado imaginar los sentimientos, pensamientos y reacciones de Doris Zander	1	2	3	4	5
He tenido la impresión de vivir realmente yo mismo la historia de Doris Zander	1	2	3	4	5
He entendido los sentimientos o emociones de Doris Zander	1	2	3	4	5
He intentado ver las cosas desde el punto de vista de Doris Zander	1	2	3	4	5
Me he identificado con Doris Zander	1	2	3	4	5

En esta ocasión, contestá a las siguientes preguntas en relación con su protagonista Lina Zander, indicando en qué medida experimentaste lo siguiente. Respondé seleccionando el número que mejor refleje tu respuesta.

	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho
Me he sentido implicado afectivamente con los sentimientos de Lina Zander	1	2	3	4	5
Me he sentido como “si yo fuera Lina Zander”	1	2	3	4	5
He imaginado cómo actuaría yo si me encontrara en el lugar de Lina Zander	1	2	3	4	5
Me he sentido preocupado por lo que le sucedía a Lina Zander	1	2	3	4	5
He comprendido la forma de actuar, pensar o sentir de Lina Zander	1	2	3	4	5

Yo mismo he experimentado las reacciones emocionales de Lina Zander	1	2	3	4	5
He intentado imaginar los sentimientos, pensamientos y reacciones de Lina Zander	1	2	3	4	5
He tenido la impresión de vivir realmente yo mismo la historia de Lina Zander	1	2	3	4	5
He entendido los sentimientos o emociones de Lina Zander	1	2	3	4	5
He intentado ver las cosas desde el punto de vista de Lina Zander	1	2	3	4	5
Me he identificado con Lina Zander	1	2	3	4	5

En esta ocasión, contestá a las siguientes preguntas en relación con su protagonista Alice Zander, indicando en qué medida experimentaste lo siguiente. Respondé seleccionando el número que mejor refleje tu respuesta.

	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho
Me he sentido implicado afectivamente con los sentimientos de Alice Zander	1	2	3	4	5
Me he sentido como “si yo fuera Alice Zander”	1	2	3	4	5
He imaginado cómo actuaría yo si me encontrara en el lugar de Alice Zander	1	2	3	4	5
Me he sentido preocupado por lo que le sucedía a Alice Zander	1	2	3	4	5
He comprendido la forma de actuar, pensar o sentir de Alice Zander	1	2	3	4	5
Yo mismo he experimentado Alice Zander	1	2	3	4	5
He intentado imaginar los sentimientos, pensamientos y reacciones de Alice Zander	1	2	3	4	5
He tenido la impresión de vivir realmente yo mismo la historia de Alice Zander	1	2	3	4	5

He entendido los sentimientos o emociones de Alice Zander	1	2	3	4	5
He intentado ver las cosas desde el punto de vista de Alice Zander	1	2	3	4	5
Me he identificado con Alice Zander	1	2	3	4	5

En esta ocasión, contestá a las siguientes preguntas en relación con su protagonista el padre Tom, indicando en qué medida experimentaste lo siguiente. Respondé seleccionando el número que mejor refleje tu respuesta.

	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho
Me he sentido implicado afectivamente con los sentimientos de el padre Tom	1	2	3	4	5
Me he sentido como “si yo fuera el padre Tom”	1	2	3	4	5
He imaginado cómo actuaría yo si me encontrara en el lugar de el padre Tom	1	2	3	4	5
Me he sentido preocupado por lo que le sucedía a el padre Tom	1	2	3	4	5
He comprendido la forma de actuar, pensar o sentir de el padre Tom	1	2	3	4	5
Yo mismo he experimentado las reacciones emocionales de el padre Tom	1	2	3	4	5
He intentado imaginar los sentimientos, pensamientos y reacciones de el padre Tom	1	2	3	4	5
He tenido la impresión de vivir realmente yo mismo la historia de el padre Tom	1	2	3	4	5
He entendido los sentimientos o emociones de el padre Tom	1	2	3	4	5
He intentado ver las cosas desde el punto de vista de el padre Tom	1	2	3	4	5
Me he identificado con el padre Tom	1	2	3	4	5

A continuación, marcá **en qué medida te gustó la película**. Valorala con la siguiente escala dándole una puntuación de 0 a 10 (donde "0" significa que no le ha gustado nada y "10" que le ha gustado mucho).

NO ME HA GUSTADO NADA	0	1	2	3	4	5	6	7	8	8	9	10	**ME HA GUSTADO MUCHO**

Ahora te pido que **evalúes la película** que acabás de ver en cada uno de los siguientes aspectos. Respondé seleccionando el número que mejor refleje tu opinión para cada par de adjetivos.

DESAGRADABLE	1	2	3	4	5	**AGRADABLE**
MALA	1	2	3	4	5	**BUENA**
LARGA	1	2	3	4	5	**CORTA**
CLARA	1	2	3	4	5	**CONFUSA**
DESORDENADA	1	2	3	4	5	**ORDENADA**
FICTICIA	1	2	3	4	5	**REALISTA**
BONITA	1	2	3	4	5	**FEA**
SIMPLE	1	2	3	4	5	**COMPLEJA**
INCOMPRENSIBLE	1	2	3	4	5	**COMPRENSIBLE**
ABURRIDA	1	2	3	4	5	**DIVERTIDA**
LENTA	1	2	3	4	5	**RAPIDA**
TENSA	1	2	3	4	5	**RELAJADA**
TRISTE	1	2	3	4	5	**ALEGRE**

Ahora, contestá las siguientes preguntas sobre tu **experiencia con las películas de terror**.

En términos generales, ¿con qué frecuencia solés ver películas?

1. Muy poco o casi nunca
2. Varias veces al año
3. Varias veces al mes
4. Varias veces por semana

En particular, ¿con qué frecuencia ves películas de terror?

5. Cada semana
6. Cada mes
7. Cada tres meses
8. Cada año

Hace cuánto que mirás películas de terror?

5. 15 años o más
6. 8-14 años

7. 4-7 años
8. 1-3 años

En relación a la película que acabas de ver, ¿ya la habías visto antes?

3. Sí
4. No

solo si respondiste que sí a la pregunta anterior:

¿cuántas veces?

4. 1
5. 2
6. 3 o más veces

Y, ¿hace cuánto? _____

Contestá sobre las **condiciones en las que acabás de ver la película.**

¿Dónde viste la película?

1. Una casa
2. Espacio público
3. Otro: _____

¿En qué dispositivo acabas de ver la película?

6. Televisor
7. Computadora
8. Tablet
9. Celular
10. Otros: _____

Si lo viste en un televisor, ¿de qué tamaño?

7. Chico (menor de 32’’)
8. Mediano (32’’ a 39’’)
9. Grande (40’’ a 49’’)
10. Extra grande (50’’ a 59’’)
11. Gigantes (60’’ a 69’’)
12. Mega pantalla (70’’ o más)

¿Te encontrabas a oscuras?

4. Sí
5. No
6. Otra: _____

Respecto al sonido, ¿cómo viste la película?

3. Con auriculares
4. Con altavoces

A tu criterio, ¿cómo estaba el volumen?

4. Bajo
5. Fuerte
6. Normal

¿Viste la película acompañado?

3. Sí
4. No

Si contestaste que sí, ¿cuántos eran? (contándote)

_____

Bibliografía de referencia

Altman, R. (2000) Los géneros cinematográficos. Barcelona: Paidós.

Aumont, J.; Bergala, A.; Marie, M. y Vernet, M. (1996) Cine y narración en *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Buenos Aires: Paidós

Basil, M. D. (1996). Identification as a mediator of celebrity effects. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, *40* (4), 478-495. DOI: 10.1080/08838159609364370

Bordwell, D. y Thompson, K. (1995). *El arte cinematográfico.* Barcelona: Paidós. Recuperado de http://www.hamalweb.com.ar/archivos/Bordwell%20D%20El%20arte%20cinematografico.pdf

Bryant, J. y Miron, D. (2003). Excitation-transfer theory and three-factor theory of Emotion. En J. Bryant, D. R, Roskos-Ewoldsen y J, Cantor (Eds.), *Communication and emotion: Essays in honor of Dolf Zillmann* (pp. 31-59). New York, NY: Routledge.

Boucsein, W. (2012). Principles of Electrodermal phenomena. In *Electrodermal Activity* (pp. 1-86). New York, NY: Springer

Carroll, N. (1990). *The philosophy of horror or paradoxes of the heart.* New York, NY: Routledge. Recuperado de https://guionterror.files.wordpress.com/2010/11/philosophy-of-horror.pdf

Cohen, J. (2001). Defining identification: A theoretical look at the identification of audiences with media characters. *Mass communication & society*, *4*(3), 245-264. Recuperado de https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/34817912/ident.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1543887288&Signature=LgqR5Y7PkD%2B%2FRa6z55P%2F8D65zCE%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DDefining_Identification_A_Theoretical_Lo.pdf

Cortés, M. L. (2000). Prólogo en C. Freer [et al.] (1 ed.), *Luces, cámara, ¡acción!: textos de cine y televisión.* San José, C.R: UCR.

De Wied, M., Zillmann, D. y Ordman, V. (1995). The role of empathic distress in the enjoyment of cinematic tragedy. Poetics, 23 (1-2), 91-124.

Gubern, R., & Carós, J. P. (1979). *Las raíces del miedo: antropología del cine de terror*. Barcelona:Tusquets Editores.

Harris, R. J. (1999). *A cognitive psychology of mass communication.* Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Hine, R., y Martin, E. (Eds.). (2015). *A dictionary of biology*. Oxford Quick Reference.

Igartua, J. J. (2010). Identification with characters and narrative persuasion through fictional feature films. *Communications: The European Journal of Communication Research*, **35** (4), 347–373.

Igartua, J. J., y Humanes, M. L. (2004). *Teoría e investigación en comunicación social*. Madrid: Síntesis

Igartua, J. J., y Muñiz, C. (2008). Identificación con los personajes y disfrute ante largometrajes de ficción. Una investigación empírica

Igartua, J. J., y Páez, D. (1997). El cine sobre la Guerra Civil Española: una investigación sobre su impacto en actitudes y creencias. *Boletín de Psicología*, *57*, 7-39.

Isla, A. (1999). El terror y la producción de sentidos. *Revista de investigaciones folclóricas*, *14*, 36-46.

King (2016). *Danza macabra.* Madrid: Valdemar

Losilla, C. (1993). El cine de terror: una introducción. Barcelona: Paidós.

Martin, M. (2002). Introducción. *El lenguaje del cine*. Barcelona: Gedisa Recuperado de: http://www.hamalweb.com.ar/archivos/Martin,%20Marcel%20-%20El%20Lenguaje%20del%20Cine%20(Parte%201)%20(CV).pdf

Martini, F.; Bartholomew, E. (2001). *Essentials of Anatomy & Physiology*. San Francisco: Benjamin Cummings. p. 263

McCauley, C. (1998). When Screen Violence Is Not Attractive. En J. H. Goldstein, *Why we watch: The attractions of violent entertainment* (pp. 144-162). New York: Oxford University Press.

McLeod, J.M., Kosicki, G.M. y Pan, A. (1991). On understanding and misunderstanding media effects. En J. Curran y M. Gurevitch, *Mass media and society* (pp. 235-266). Londres: Edward Arnold.

Messaris, P. (1994). *Visual literacy. Image, mind and reality*. Boulder, CO: Westview.

Nabi, R. L., & Krcmar, M. (2004). Conceptualizing media enjoyment as attitude: Implications for mass media effects research. *Communication theory*, 14 (4), 288-310.

Neveleff, J. (1997). *Clasificación de géneros literarios*. Noveduc Libros.

Oliver, M. B. (2003). Mood management and selective exposure. En J. Bryant, D. RosKos-Ewoldsen y J. Cantor (Eds.), *Communication and emotion. Essays in honor of Dolf Zillmann* (pp. 85-106). New York, NY: Routledge.

Packer, M. (1989). Dissolving the paradox of tragedy. Journal of Aesthetics and Art Criticism, 47 (3), 211-220. DOI: 10.2307/431001

Perse, E. M. (2001). *Media effects and society.* Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates

Potter, W. J. (2015). *Media literacy.* Thousand Oaks, CA: Sage Recuperado de https://books.google.com.ar/books?id=iEuXCgAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=twopage&q&f=false

Raney, A. A. (2003). Disposition-Based Theories of Enjoyment. En J. Bryant, D. R, Roskos-Ewoldsen y J, Cantor (Eds.), *Communication and emotion: Essays in honor of Dolf Zillmann* (pp. 61-84). New York, NY: Routledge.

Sipos, T. M. (2010). *Horror Film Aesthetics: creating the visual language of fear* [versión DX Reader] recuperado de https://www.amazon.com/Horror-Film-Aesthetics-Creating-Language-ebook/dp/B003Z0BL00/ref=mt_kindle?_encoding=UTF8&me=&qid=

Sánchez Noriega, J. L. (2005). *Historia del cine: teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión.* Madrid : Editorial Alianza. Recuperado de https://es.scribd.com/doc/312598533/OCR-Busquedas-Historia-Del-Cine-Teoria-y-generos-cinematograficos-fotografia-y-television-Jose-Luis-Sanchez-Noriega-2002

Tannenbaum, P. H., y Zillmann, D. (1975). Emotional arousal in the facilitation of aggression through communication. En L. Berkowitz (Ed.). *Advances in experimental social psychology* (Vol. 8, pp. 149-192). New York: Academic. Recuperado de https://doi.org/10.1016/S0065-2601(08)60250-6

Tan, E. (1996). *Emotion and the Structure of Narrative Film*. New York: Routledge.

Vorderer, P., Klimmt, C., y Ritterfeld, U. (2003). Enjoyment: At the heart of media entertainment. *Communication theory,* 14 (4), 388-408. Recuperado de http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.873.8087&rep=rep1&type=pdf

Vorderer, P., y Knocloch, S. (2000). Conflict and suspense in drama. En D. Zillmann y P. Vorderer (Eds.), *Media entertainment. The psychology of its appeals* (pp. 59-72). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Weaver, J. B, y Tamborini, R. (1996). *Horror films: current research on audience preferences and reactions.* New York, NY: Routledge.

Wood, R. (1985). An introduction to the american horror film. En B. Nichols (Eds.), *Movies and methods,* 2, 195-220. University of California Press.

Xavier, I. (2005). El decoupage clásico. *El discurso cinematográfico: la opacidad y la transferencia* (pp. 37-54). Buenos Aires: Manantial .

Zillmann, D. (1971). Excitation transfer in communication-mediated aggressive behavior. *Journal of Experimental Social Psychology,* 7, 419-434

– (1991a). Television viewing and physiological arousal. En J. Bryant y D. Zillmann (Eds.), *Responding to the screen. Reception and reaction processes* (pp. 103-134). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

– (1991b). The logic of suspense and mystery. En J. Bryant y D. Zillmann (Eds.), *Responding to the screen. Reception and reaction processes* (pp. 281-303). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

– (1991c). Empathy: affect from bearing witness to the emotions of others. En J. Bryant y D. Zillmann (Eds.), *Responding to the screen*. *Reception and reaction processes* (pp.135-167). Hillside, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

– (1996) The psychology of suspense in in dramatic exposition. En P. Vorderer, H. J. Wulf y M. Friederichsen (Eds.), *Suspense: conceptualizations, theoretical analyses, and empirical explorations* (199-231). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

– (2003). Theory of affective dynamics: Emotions and moods. En J. Bryant, D. Roskos-Ewoldsen y J. R. Cantor (Eds.), *Communication and emotion. Essays in honor of Dolf Zillmann* (pp. 533-567). New York, NY: Routledge.

Zillmann, D. y Bryant, J. (1996). El entretenimiento como efecto de los media. En J. Bryant y D. Zillmann (Comps.), *Los efectos de los medios de comunicación. Investigaciones y teorías*. (pp. 583-616). Barcelona: Paidós.

Zuckerman, M. (1979). Sensation seeking: beyond the optimal level of arousal. London: Psychology Press