



CHICAS FINALES

UN PODCAST SOBRE LA REPRESENTATIVIDAD
DE LA MUJER EN EL CINE DE TERROR
DESDE 1960 HASTA LA ACTUALIDAD.

JOSEFINA TOSCANO
MARTINA PÉREZ HERRERA

TESINA DE GRADO
LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN SOCIAL
FC. POLIT Y RRII
2023

Universidad Nacional de Rosario
Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales
Licenciatura en Comunicación Social

Chicas Finales: Un podcast sobre la representatividad de la mujer en el cine de terror desde 1960 hasta la actualidad.

Autoras:

Josefina Toscano | T-0869/9
Martina Pérez Herrera | P-1899/6

Director: Molina, Héctor
Co-Director: Parodi, Martín

Rosario, agosto de 2023

josefinatoscano8@gmail.com

martinaph94@gmail.com



Facultad
de Ciencia Política
y Relaciones Internacionales

UNIVERSIDAD NACIONAL DE ROSARIO



***“Al fin y al cabo, el miedo de la mujer a la violencia del hombre
es el espejo del miedo del hombre
a la mujer sin miedo.”***

Eduardo Galeano.

Índice

Justificación	5
Introducción	6
Planteamiento del problema	7
Objetivos	8
Objetivo general	8
Objetivos específicos	8
Marco teórico	9
La mujer y el cine en su contexto socio-histórico	9
Cine de terror: subgéneros, elementos, temas y escenarios	15
Podcast	35
Producción	38
Estructura y contenido de nuestro podcast	40
Grabación y edición	42
Circulación	43
Accesos	44
Palabras finales	45
Bibliografía	46

Justificación

En mucho menor porcentaje que los hombres, las mujeres han sido parte de la industria del cine desde sus inicios: han trabajado como actrices, directoras y en cuestiones relativas a las áreas técnicas de la producción cinematográfica. Sin embargo, el papel y las representaciones de las mujeres en la historia del cine han estado siempre bajo la lógica y la sensibilidad de los hombres.

De esta forma, la representación de las mujeres en el cine confluye en una mirada unificadora del sujeto que muestra estereotipos bipolares de “buena” o “mala”. La rigidez de la mirada unitaria, que tradicionalmente se ha presentado, no permite la construcción de la complejidad del sujeto femenino: se es o no se es, las representaciones no han admitido tonalidades intermedias. Sin embargo, no han sido pocos los reclamos de un colectivo que toma fuerza y que exige una mirada profunda, con la necesidad de una voz propia. Confrontar esa mirada única y despertar el interrogante de la duda que genera la variedad, es parte de la riqueza de los estudios que abordan la pluralidad de la representación de las mujeres.

El caso del género de terror es particularmente interesante, por un lado, porque es aquel que presenta, en casi todos sus films, los estereotipos de mujer clásicos propios de esta categoría de películas que la cultura audiovisual ha impuesto (la víctima, la mujer bella, vulnerable, virgen, etc.) y por otro, porque toca temas que han resultado tabú a lo largo de la historia (la sexualidad, la ideología, la muerte, la religión, la maternidad, etc.).

En este sentido, consideramos necesario hacer una revisión de algunas de las obras cinematográficas que conforman este género, y analizar de qué manera estas abordan los estereotipos mencionados o, contrariamente, cómo rompen con ellos. Para realizar este análisis, hemos optado por la realización de un podcast, uno de los formatos de producción de contenidos que ha crecido de manera exponencial a lo largo de los últimos años. En la última Encuesta Nacional de Consumos Culturales, realizada por el Ministerio de Cultura de Argentina en 2022 y cuyos

resultados fueron presentados de manera preliminar en el mes de mayo de 2023, posicionó al podcast como el nuevo consumo cultural, elegido por el 13% de la población. Y también suma las siguientes estadísticas: en la franja etaria de 18 a 29 años, la escucha de podcast asciende a un 23%, y las temáticas más escuchadas son: entrevistas con un 51%, seguida por Entretenimiento/Cultura con un 37%.

Para el análisis de esta problemática, se tendrán en cuenta films que pertenezcan a cualquiera de los subgéneros que el terror abarca (los cuales serán especificados más concretamente en el marco teórico): slasher, gore, zombie, found footage, suspenso, etc.

Introducción

La presente tesina de producción se propone realizar un podcast que haga un recorrido de las maneras en que ha sido representada la mujer en el cine de terror y cómo el rol que esta ocupa en la narrativa cinematográfica ha ido mutando, o no, a lo largo de los años. Para hacer este análisis, nos valdremos de 3 ejes y diferentes películas para realizar un recorrido guiado.

El cine ha sido fuente de numerosas investigaciones que han ido indagando las diversas aristas que este arte posee. Sin embargo, no mucho se ha explorado sobre el cine protagonizado por mujeres en relación al género de terror. Algunos trabajos tomados como referencia para la presente investigación son: el artículo "*Placer visual y cine narrativo: Crítica feminista en la teoría e historia del arte*" de Laura Mulvey (1975), considerado por algunos como el documento fundador de la teoría feminista del cine y el que estableció los axiomas de dicha teoría. En este sentido, resulta elemental, sobre todo, la noción que Mulvey expone de "la mujer como imagen y el hombre como portador de la mirada", donde se establece una dicotomía entre el hombre como sujeto activo de la narración y la mujer como objeto pasivo de una mirada espectral masculina.

Otro artículo interesante respecto a la comprensión del área de investigación fue “*La crítica fílmica feminista y el cine de mujeres*” de Abileny Soto Arguedas (2013) que, tomando como punto de partida el trabajo de Mulvey y de otras tres teóricas, examina las propuestas de estas con el fin de mostrar la relevancia de su andamiaje conceptual para el análisis de las producciones cinematográficas clásicas y contemporáneas. “*Alicia ya no*” de Teresa de Lauretis (1992) también ha sido de gran aporte. Este libro expone la construcción de representaciones ficticias de la mujer que se presentan en el cine, en el lenguaje, en la narrativa y en la imagen, anclando los conceptos de feminismo, cine y semiótica.

Por otro lado, la tesis publicada por la Universidad de Buenos Aires (UBA) que también ayudó a entender el análisis cinematográfico desde una perspectiva femenina fue “*La puesta en escena de lo cotidiano familiar en el cine argentino de ficción hecho por mujeres*” de Agustina Pérez Rial (2015). Esta contribuye a una caracterización de las poéticas desplegadas en las películas seleccionadas, tomando como núcleo de análisis el estudio de los modos de configuración de los espacios de lo cotidiano familiar, mediatizado por la cinematografía argentina de ficción hecha por mujeres en el período 2000-2010.

Planteamiento del problema

Históricamente, este género cinematográfico ha tendido a representar a las mujeres como víctimas vulnerables, encasillándolas en roles estereotipados y limitados. Sin embargo, en los últimos años, se ha observado un cambio en la representación de las mujeres en películas de terror. De manera paralela al progresivo empoderamiento de las mujeres en la pantalla, reflejado por fenómenos culturales e históricos, los roles femeninos en el cine han experimentado una notable transformación. Ahora, los personajes femeninos exhiben una gama más diversa de características y comportamientos, trascendiendo los estereotipos tradicionales. Desde protagonistas heroicas hasta antagonistas maléficas, las mujeres en el cine de terror ocupan roles más ricos y complejos. En este sentido, surge la necesidad

de explorar y analizar este cambio en la representación de la mujer en el cine de terror, examinando las razones detrás de esta transformación y cómo ha evolucionado a lo largo del tiempo.

De esta forma y, a partir de lo antes expuesto, este podcast intentará abordar la representación de la mujer en el cine de terror, dirigido tanto por hombres como por mujeres, y la manera en que, a medida que el empoderamiento femenino va ganando lugar en el contexto socio histórico que se va sucediendo ya desde hace años, esta representación cinematográfica va mutando. Al comprender estas dinámicas, se busca arrojar luz sobre la importancia de la representatividad de género en el cine y su impacto en la percepción cultural de la mujer en la sociedad contemporánea.

Esta premisa podemos resumirla en el siguiente interrogante:

¿Cuál es la representación del personaje protagonista femenino en el cine de terror?

Objetivos

Objetivo general

- Producir un podcast que releve la representación de la mujer en el género cinematográfico de terror desde 1960 hasta la actualidad.

Objetivos específicos

- Determinar las características y particularidades que identifican al género de terror y los subgéneros que este presenta.
- Indagar la estructura narrativa cinematográfica del género de terror y sus particularidades estilísticas.
- Reconocer y describir las semejanzas y diferencias entre los personajes y escenarios presentados a modo de estereotipos en el cine de terror.
- Identificar y analizar las películas seleccionadas del género de terror protagonizadas por mujeres.

Marco teórico

Esta producción propone enfocarse en dos aspectos fundamentales en el análisis del papel de la mujer en el que es catalogado el séptimo arte. Por un lado, en relación a la representatividad de la mujer en el cine, en un ámbito histórico, teniendo en cuenta que este es conformador de identidades y responsable en la construcción de la realidad. Por otro lado, nos centraremos en cómo la mujer es representada en el cine contemporáneo, y cuál ha sido el cambio que se ha generado (o no) frente a una nueva temporalidad histórica social.

Antes de adentrarnos en las particularidades del cine y el género que nos compete, ahondaremos en las razones por las que elegimos tomar a la mujer como protagonista de nuestra investigación.

La mujer y el cine en su contexto socio-histórico

El cine es el producto de una cultura que lleva consigo la transmisión de un mensaje. Es generador de imaginarios colectivos, formulador de estereotipos y propagador de arquetipos de género. Conscientemente o no, recibimos ideas, perspectivas y construcciones desde la óptica de quien las comunica. El cine, entonces, actúa como vehículo entre aquello que se quiere comunicar, es decir, la visión de un director o directora respecto de algo, y el espectador. Aunque a veces se quiera hacer creer lo contrario, nada de esto queda librado al azar. Ningún mensaje es inocente, sino más bien todo lo contrario: está pensado, ideado y ejecutado de tal manera que, aquello que el público ve, es exactamente lo que quienes están detrás del proyecto quieren que se vea. En general, estos mensajes no están explícitos, sino que se busca que haya una “segunda lectura” para poder interpretarlos. Quizás, no haga falta que un personaje masculino le diga a un personaje femenino que tiene que limpiar, cocinar y cuidar a los hijos, pero mostrar a la mujer -seguramente esposa del protagonista- como la única encargada de las tareas del hogar durante toda la película, dice mucho más. O ateniéndonos al dicho popular: *una imagen vale más que mil palabras*.

Aun cuando el espectador sabe que una película ocurre en un mundo ficcional, de fantasía o donde acontecen situaciones irreales, esto no quita la influencia que el cine ejerce sobre él. “El mundo de *Matrix* (1999) o *Avatar* (2009), por ejemplo, no existen, pero lo que esas películas muestran son metáforas que nos enseñan cómo interpretar el nuestro, cómo actuar, quiénes son “los buenos” y “los malos”, con quiénes hemos de aliarnos, qué papel tienen los hombres y las mujeres, qué peligros nos acechan, cómo enfrentarlos, etc.” (Aguilar Carrasco, 2017, p.11).

Así como decimos que son los medios y, en especial, el cine, aquel que comunica mensajes e ideas particulares, debemos afirmar que la representación de la mujer ha quedado relegada, en muchos casos, a sufrir estas construcciones que le son transmitidas al público. En otras palabras, ha sido la manipulación de la imagen femenina impuesta por una cultura patriarcal la que fija una serie de prejuicios en el imaginario social con una concepción tradicional de este, dejando secuelas de estereotipos y modelos erróneos de la condición de la mujer en el espectador. (Castillo, 2012).

Dicho de otra forma: los medios construyen de modo genérico una feminidad patriarcal que se basa en dos referentes contrapuestos: los estereotipos de mujer santa y los de mujer o *femme fatal* / objeto.

La santa, con su evolución y variaciones, cumple las funciones que la sociedad patriarcal impone a las mujeres: cuidado del hogar y de la familia, sexualidad ligada a la maternidad y adscripción al espacio doméstico. La mujer objeto se construye a partir de su cuerpo, para el disfrute visual de los hombres. Como no cumple con los rasgos de la mujer santa, se la condena. Para que exista la santa necesariamente debe existir la sexuada, por lo que ambos modelos se retroalimentan.

(Castejón Leorza, 2012, p.3)

De esta forma, ha sido (y aún sigue siendo) el movimiento feminista el que, desde su primera ola a mediados del siglo XVIII, reivindica el lugar de la mujer en la sociedad, atreviéndose a sentar un precedente, cambiando sus condiciones de vida.

Es durante este periodo, que comienza con la Revolución Francesa y se extiende hacia mediados de 1800, en el que empiezan a discutirse cuestiones en relación a las mujeres y los derechos civiles (como el derecho al voto), el acceso a la educación, la reforma de la institución del matrimonio y la custodia de los hijos, entre otras cosas. La segunda ola, que inicia a mediados del siglo XIX hasta el final de la Segunda Guerra Mundial, contempla los derechos civiles ya como un hecho y no como un deseo a futuro. Las mujeres pueden votar, elegir y ser elegidas y afiliarse a organizaciones políticas. Además, una de las reivindicaciones más importantes es el derecho al trabajo.

Sin embargo, no fue hasta la tercera ola feminista hacia mitad del siglo XX (que se extendería hacia fines de ese siglo), la que resultó particularmente importante para la producción cinematográfica y, con ello, para la revisión de los estereotipos femeninos representados en ella. Y es que durante este periodo, empiezan a reclamarse, cuestionarse y redefinirse las ideas sobre la condición de mujer, la sexualidad, el género, la belleza, la feminidad y la masculinidad.

Es este el momento en que la teoría fílmica (que estaba en pleno desarrollo) se une a la corriente feminista, para elaborar un análisis, en conjunto, del significado y sentido cinematográfico, pero enfocado en el papel que la mujer ha representado durante el desarrollo del cine. No solo empieza a cuestionarse el contenido de los films, haciendo especial hincapié en la representación de la mujer en estos, sino también qué lugar ocupa esta dentro de la producción cinematográfica. Tal como afirma Mulvey (1978): “la primera ola unificada de películas producidas por mujeres provenía directamente del movimiento feminista, una mezcla de concientización y propaganda” (p.19). Cabe recordar que esto no hubiera sido posible si el contexto no fuese el propicio para el desembarco de tales producciones, ya que todo producto cultural se genera en un contexto socio-histórico concreto, con perspectivas teóricas e ideológicas específicas. Es así que, por primera vez, había películas hechas exclusivamente por mujeres, acerca de las mujeres y de la política feminista, para otras mujeres.

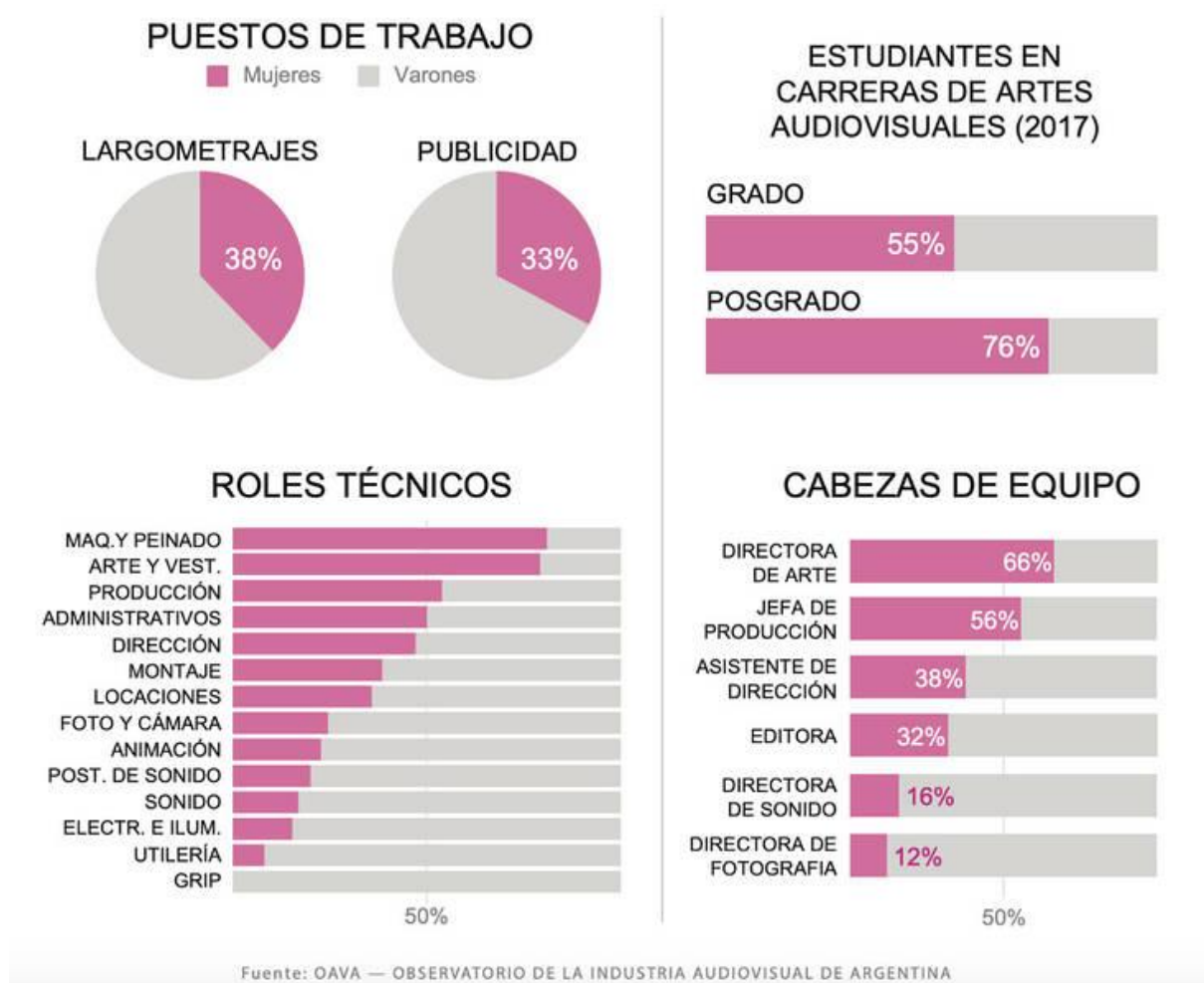
Podemos decir, entonces, que los avances feministas en la teoría y realización de cine de la tercera ola abrieron una vía hasta entonces obstruida para la mujer en cuanto a su participación en la producción, como en la elección de los temas y roles que deseaba representar. Sin embargo, esto, sumado a todos los movimientos y luchas encabezadas por el colectivo feminista que se desarrollarían posteriormente, no facilitó el camino de las mujeres tanto como se hubiera imaginado en ese entonces.

Hoy, en pleno siglo XXI, somos contemporáneos a la cuarta ola feminista que contempla no solo las reivindicaciones y los derechos ya conseguidos, sino la ampliación de los mismos. Podemos decir que atravesar esta era digital en épocas de feminismo tiene sus ventajas: las redes han generado nuevos espacios de denuncia, visibilización y movilización social, posibilitando el surgimiento de activismos digitales y nuevos lenguajes. Tal vez uno de los acontecimientos más importantes de este periodo, es la sincronización de movimientos nacionales con reclamos globales (como es el caso del #YoSiTeCreo en Argentina en relación al #MeToo en Estados Unidos a partir de varias denuncias de abuso en Hollywood por parte de un productor de cine).

Aun con el peso de los feminismos a las espaldas, el sistema patriarcal sigue vigente, marginando a las mujeres de los roles esenciales en las producciones cinematográficas. Se trate de actrices, directoras, guionistas, maquilladoras o cualquiera sea el rol que se cumpla dentro de la labor audiovisual, las estadísticas reflejan la presencia marginal que se le otorga al género femenino.

En Argentina, a partir de datos elaborados por el Sindicato de la Industria Cinematográfica Argentina (SICA-APMA), el Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales (INCAA) analizó la inserción laboral de las mujeres en la industria audiovisual nacional, teniendo en cuenta largometrajes y cortos publicitarios. En 2018, el 62% de los puestos de trabajo en largometrajes fue ocupado por hombres y el 38% por mujeres, denotando así una brecha significativa. En cuanto a los equipos técnicos de la industria, confirmaron el registro de hombres en todos los roles y la

ausencia de mujeres en algunos de ellos. Mostraron que la mayor participación de las mismas en los roles técnicos son en maquillaje y peinado con un 81%, al cual le sigue arte y vestuario con el 79%. De este modo, el informe destacó que "la mayor participación de las mujeres se encuentra en los roles tradicionalmente feminizados". En cuanto a la dirección, de los 379 proyectos activos fomentados por el INCAA en 2019, se confirmó la presencia de un 18% con la dirección a cargo de mujeres. Esto equivale a 68 proyectos, comparados con un total de 292 dirigidos por hombres y 19 que no declaran directores.



Ahora bien: ¿hay alguna razón por la que existe un mayor porcentaje de hombres que de mujeres en esta industria? La filóloga Pilar Aguilar Carrasco, encuentra ciertos factores comunes por lo que esto ocurre. En primer lugar, realizar una película requiere mucho dinero. En Hollywood, por ejemplo, para llevar a cabo un

film teniendo en cuenta desde el director hasta los efectos especiales, se invierten alrededor de 200 millones de dólares. En el caso de Argentina, el costo medio de hacer una película está fijado en 20 millones de pesos por el INCAA. Los productores encargados de financiar las películas son hombres y estos son mucho más “generosos” con las cantidades que aportan a los proyectos que les presentan los varones. En un estudio encargado por el organismo español CIMA (Asociación de Mujeres Cineastas y de Medios Audiovisuales), se constata que, desde 2011 a 2013, la media del presupuesto para un film dirigido por un hombre fue de 2.300.000 euros, mientras que la media de uno dirigido por una mujer fue de 931.000 euros. Menos de la mitad. En segundo lugar, los jurados de los festivales que conceden ayudas a los proyectos audiovisuales, también son hombres en su mayoría. Podemos decir entonces que estaría en la misma línea que el factor anterior. En tercer lugar, las grandes distribuidoras también suelen estar en manos de hombres y ocurre como con los productores, les interesa más la perspectiva de un hombre hablando sobre mujeres que a la inversa (Aguilar Carrasco, 2017).

Otro aporte interesante sobre la relación mujeres y cine, fue el de Google y el Geena Davis Institute, que llevaron a cabo una investigación sobre género en los medios con el objetivo de explorar las representaciones femeninas en el cine internacional. Para eso, analizaron las diez películas más vistas de los once mercados más rentables a nivel mundial (Alemania, Australia, Brasil, Estados Unidos, China, Corea del Sur, Francia, India, Japón, Reino Unido y Rusia), aptas para menores de 13 años y emitidas entre el 1 de enero de 2014 y el 1 de mayo del 2016.

Según los resultados, solo el 30,9% de los personajes con líneas de diálogo eran femeninos (con una variación de un mínimo de 23,6% a un máximo de 37,9%), pese a que las mujeres representan cerca del 50% de la población mundial. A su vez, solo el 23% de las películas evaluadas tenían personajes femeninos como protagonistas. A partir de estos datos, podríamos decir que el mensaje que se desprende es que las mujeres no son seres significativos ni sustanciales en las

historias que el cine narra, su función es secundaria y solo afecta a un capítulo muy concreto de la vida: el erótico-amoroso.

“Por cada mujer que habla en un rol de una película familiar, hablan tres hombres; las escenas grupales en películas animadas y no animadas solo tienen 17% de mujeres; y la proporción entre personajes femeninos y masculinos no ha cambiado desde 1946”, escribió la misma Davis para The Hollywood Reporter, sobre los hallazgos de su instituto de investigación sobre representaciones de género.

Por otra parte, llegaron a la conclusión de que en el cine de terror las mujeres aparecen un 53% de tiempo de promedio en pantalla, superando con diez puntos las cifras del género romántico, y situándose por encima de la comedia, la ciencia ficción, el drama, el cine de acción, el biográfico y el de crimen. A pesar de que los hombres hablan mucho más y aparecen más tiempo en pantalla que las mujeres en la mayoría de los géneros, el cine de terror es una excepción. Concluyeron que en los largometrajes de terror las mujeres hablan más que en cualquier otro género cinematográfico.

En este punto, cabe preguntarnos ¿cuál es la mirada desde la cual se paran los directores y directoras a la hora de elaborar sus personajes femeninos?, ¿hay alguna diferencia en el género de terror?

Cine de terror: subgéneros, elementos, temas y escenarios

Para comenzar, primero debemos precisar qué entendemos por cine de terror. El término terror u horror es a veces usado indistintamente. En español lo denominamos cine de terror y en inglés se recurre a *horror movies* para referirse a lo mismo. De acuerdo a Claudia Castillo Pazos, el cine de horror es aquel cuyas historias contienen elementos sobrenaturales, desconocidos y sin explicación para el ser humano. En contraposición, el cine de terror presenta una explicación racional

para los hechos, su origen es causado por una acción o invento desarrollado por el hombre, el miedo previo a que sucedan los eventos (Castillo, 2003). En cambio, el horror es posterior: son los miedos hechos realidad.

A partir de estas definiciones, podemos concluir entonces que el cine de terror es un género cinematográfico que se caracteriza por provocar en el espectador sensaciones de miedo, repugnancia, peligro, preocupación, horror e incomodidad ante una línea argumental y visual que arquetípicamente radica en la irrupción de lo desconocido en un contexto de cotidianidad, quebrantando el equilibrio en el ámbito de la normalidad. El terror puede contaminar absolutamente todo: cualquier espacio, en cualquier momento, de cualquier manera y a cualquier persona. Todo esto, mediante diferentes escenarios, elementos y temáticas que luego serán detallados.

Una característica que ha ido cambiando a lo largo del tiempo es el traslado de estas historias a lugares comunes. Es decir, ya no suceden en sitios extravagantes o necesariamente tétricos, sino en contextos cotidianos: ciudades, casas, escuelas y barrios similares a los nuestros, haciendo que podamos, de cierta manera, identificarnos con la historia a partir del lugar donde esta acontece. A su vez, los monstruos protagonistas también se han ido humanizando sin perder su calidad de amenaza. Se trata de un mal representado de una forma no tan lejana a nuestra realidad, haciendo que lo extraño se nos haga familiar.

Román Gubern (1989) establece al género como una categoría temática, un modelo cultural rígido, basado en normas estandarizadas y repetitivas sobre las que se establecen las variantes que dominan a cada film. Cada género cinematográfico da lugar a subgéneros temáticos, los cuales están constituidos por una serie de films que presentan características comunes en la trama, personajes o ambientación. Si bien puede haber variaciones y, teniendo en cuenta los antecedentes históricos de la cinematografía de terror, encontramos los siguientes subgéneros:

- **Monstruos clásicos:** aunque podría no constituirse como un género en sí mismo, el universo de terror no existiría sin la adaptación cinematográfica de

clásicos literarios y figuras míticas universales. Este rubro se identifica por contar con un ejército de monstruos emblemáticos en films producidos por los Estudios Hammer y Universal Pictures, extrayendo ejemplos icónicos de la cinematografía mundial como *Nosferatu* (1922) de Friedrich Murnau, y films que consolidaron la época de oro del cine de terror norteamericano como *Drácula* (1930) de Ted Browning y *Frankenstein* (1931) de James Whale.

- **Zombie:** producciones donde el horror se expresa mediante la representación de seres humanos muertos y resucitados, basadas en leyendas de folklore, encuentran su origen cinematográfico en cintas como *The Plague of the Zombies* (1966) de John Gilling, y en su máximo representante creativo, George Romero, quien se convierte en una institución del horror con *Night of the Living Dead* (1968). El subgénero zombie deambula entre su ubicación en producciones de bajo presupuesto de serie B y una amplia explotación comercial en la industria.
- **Religioso:** la figura del mal se expresa mediante elementos sobrenaturales asociados con tópicos religiosos, en este plano la figura del villano o sujeto del terror se caracteriza por la representación de la encarnación de la figura del diablo y la maldad sobrehumana absoluta. *Rosemary's Baby* (1968) de Roman Polański, *The Exorcist* (1973) de William Friedkin, y *The Omen* (1976) de Richard Donner son los principales filmes exponentes del género.
- **Slasher:** sin duda, este subgénero es el que más tela ha dado para cortar en la industria (sobre todo norteamericana) a la hora de crear un psicópata en serie (mejor conocido como *psychokiller*) que atormenta a sus víctimas, en particular mujeres jóvenes, convirtiéndose entonces en uno de los modelos de expresión del cine de terror actual más explotados comercialmente. En ellos, la representación de la maldad es encarnada en un ser humano y, por lo general, los asesinos matan por pura maldad, es decir, sin una razón específica que justifique las muertes (por eso muchos de ellos nunca mueren y se convierten en figuras inmortales). Sin embargo, en ocasiones, los

asesinos matan para hacer respetar valores trastocados o afectados del orden social en el que viven, y no lo hacen con armas de fuego, sino mediante artefactos poco convencionales como motosierras, espadas, cuchillos, etc. Sus orígenes narrativos son *Peeping Tom* (1960) de Michael Powell y *Psycho* (1960) de Alfred Hitchcock, encontrando su máxima expresión con *Halloween* (1978) de John Carpenter y con films representativos como *The Texas Chainsaw Massacre* (1974) de Tobe Hooper, *Friday The 13th* (1980) de Sean S. Cunningham, *A Nightmare on Elm Street* (1984) y *Scream* (1996) de Wes Craven.

- **Gore:** films caracterizados por lo visceral, la crudeza de la imagen y la violencia gráfica mediante el uso de herramientas estilísticas que tienen como finalidad los excesos visuales, mostrando la vulnerabilidad del ser humano, teatralizando su mutilación. Una de las cintas fundadoras es *Blood Feast* (1963) dirigida por Herschell Gordon Lewis, y algunos exponentes son *Hostal* (2005) de Eli Roth, *The Hills Have Eyes* (2006) de Alexandre Aja, *Martyrs* (2008) de Pascal Laugier y *The Human Centipede* (2009) de Tom Six, entre otros.

- **Giallo italiano:** fuente de inspiración del slasher, el giallo italiano es un cine caracterizado por centrar su interés en la estética por encima de la narrativa. Los viajes, el turismo, los lugares exóticos y los extranjeros son rasgos característicos de este género. El protagonista casi siempre es un extranjero de vacaciones en Italia, o un italiano de vacaciones en el extranjero. Las tramas giran en torno a una serie de asesinatos, que por lo general son retratados de manera bastante gráfica, y en donde el asesino enmascarado utiliza armas blancas para cometer sus crímenes. La motivación que lleva al personaje a cometer estas atrocidades, suele estar ligada a algún trauma de la infancia. Algunos exponentes del género son *Lizard in a Woman's Skin* (1971) de Lucio Fulci, *La Coddia Dello Scorpione* (1971) de Sergio Martino y la emblemática *Suspiria* (1977) de Dario Argento, que toma algunos

elementos propios del giallo, aunque es tema de debate si pertenece o no al género.

Es importante aclarar que, aunque esta categorización ayuda a poder encasillar los films dentro de los distintos subgéneros, no se trata de una clasificación rígida, sino que una misma película puede pertenecer a más de un subgénero al mismo tiempo.

Ahora bien, una vez descritas las caracterizaciones generales de los subtipos que componen el género de terror, que luego serán profundizados cuando se abarquen los temas que desarrollan en ellos, es necesario continuar nuestro análisis siguiendo por los elementos que componen el terror.

En este sentido, nos enfocaremos en la puesta en escena. Es el lugar donde la historia y los personajes de terror adquieren sentido de existencia, ya que es donde se desarrolla un universo incierto, amenazante o peligroso. Contribuye de forma esencial al desarrollo narrativo, porque circunscribe un universo diegético muy particular de cada película. El género de terror siempre ha reunido ciertas características que podríamos proponer como elementos *diegéticos* de toda película. Con *diegéticos*, nos referimos a aquellos elementos que ayudan a una construcción imaginaria, es decir, el espacio y el tiempo ficcional en el que opera la película, el universo asumido en el que tiene lugar la narración. Estos elementos son:

- **La iluminación:** en el terror, suele usarse en clave baja, combinando claroscuros. Las sombras son marcadas y duras. El rol que juega la luz es importante, su presencia y/o ausencia nos expresa connotativamente ideas con relación a la trama. Lo tradicional es que la oscuridad esté asociada con el actante representante del mal. Es decir, la luz y las sombras se incorporan como elementos distintivos del discurso. La contrariedad y a la vez complementariedad de las luces y las sombras permiten desarrollar la acción tal y como lo hacen los cuerpos de los personajes. Por eso podemos ver la sombra de *Nosferatu* subiendo las escaleras, y así sabemos que el monstruo

ha llegado al cuarto de la prometida. La luz se ha incorporado como elemento dramático.

- **El sonido:** es una de las herramientas medulares en la construcción de una escena de terror. Remarca la aparición del mal, el acecho de las criaturas siniestras y acompaña a los protagonistas a escapar de esta situación. La ausencia del sonido, como un momento en silencio, es muy significativo, puesto que permite generar un mayor impacto con la aparición de la música. Al quedarnos en silencio durante una escena anticipamos la aparición de un nuevo elemento, lo cual genera ansiedad, preparándonos para el susto que está por llegar. Predominan en el cine de terror usualmente el sonido asíncrono (no ver lo que se escucha, como cuando escuchamos pisadas pero no vemos al asesino, o escuchamos la cola del monstruo moverse, pero no lo vemos a él), y el sonido extradiegético de la música (que regula nuestras emociones al ir *in crescendo* o *decrescendo* al momento en que debemos asustarnos o relajarnos).

No solo el sonido es fundamental, sino también la música que será parte de la narrativa cinematográfica. En ocasiones, los temas principales de las bandas sonoras de terror se convierten en algo que va más allá de un mero acompañamiento de una situación de *suspense* o una ayuda para construir la tensión. A veces son la misma identidad de las películas: escuchamos el aullido escalofriante de los violines de Herrmann y sabemos que se trata de *Psycho* (1960) e, inevitablemente, nos transportamos a la famosa escena de la ducha y el cuchillo; el “arrorró” que Mia Farrow entona en los créditos iniciales de *Rosemary’s Baby* (1968), bajo el manto de la banda sonora del polaco Krzysztof Komeda, captura la oscura sensación de melancólico terror que una cinta tan referente al ocultismo puede tener. Otra de las más memorables es la de *The Exorcist* (1974) con sus extrañas y fantasmales campanas que nos indican de entrada que algo no marcha bien. Y tal vez la mayor referencia del género de terror, en cuanto a banda sonora original, es sin duda la de *Halloween* (1978) compuesta por su mismo director John Carpenter, quien se encarga de la música de sus películas. Con su

característico compás en 5/4, la perturbadora melodía de piano sumerge al espectador desde los créditos iniciales en el mundo de *Michael Myers*, el asesino psicópata.

- **La cámara:** son los movimientos y los planos que la cámara capta, los que narran la historia de una manera particular. Los directores de cine saben lo que quieren contar y es la cámara la que les permite mostrar cómo. No es lo mismo iniciar una narración con un *plano subjetivo*, el cual nos sitúa en la perspectiva de uno de los personajes, que con un *plano general* donde observamos desde el principio el lugar donde ocurrirá la historia.

El primer ejemplo fue el recurso utilizado en la famosísima *Halloween* (1978), que inicia con un plano subjetivo del personaje agarrando el cuchillo, espiando a los jóvenes que están manteniendo relaciones sexuales para, finalmente, terminar matando a la chica y saliendo de la casa donde esta secuencia ocurre. Todo esto, da un giro impensado cuando se revela que, quien es el autor del crimen, es el hermano pequeño de la familia.

Está claro que, si acá se utilizara otro plano (por ejemplo uno donde podemos ver quién está llevando a cabo esta masacre), el impacto sería mucho menor. El plano subjetivo nos hace creer que nosotros somos el asesino, que sus manos son las nuestras y que vemos lo mismo que él ve. No por nada, fueron muchas las películas de terror (sobre todo del género *slasher*) que, posteriormente a *Halloween*, se apropiaron de este recurso.

El segundo ejemplo, en cambio, fue la opción con la que comenzó *The Texas Chainsaw Massacre 2* (1986). Esta inicia con un *plano general* que nos muestra dónde iniciarán los problemas para las primeras dos víctimas de *Leatherface* (así como también el de sus próximos blancos). Y el lugar no es nada más ni nada menos que una aparentemente tranquila ruta. Allí se desarrollará el sangriento comienzo de la película, durante el trayecto de estos dos personajes en un auto.

Tal vez este film podría iniciar con cualquier otro plano y aun así funcionaría, sin embargo, podemos decir que la elección del *plano general* no es azarosa. Se nos está mostrando, desde el primer momento, que la ruta no será en el film un espacio más, sino que cumplirá un rol clave en el desarrollo de la historia. Es así que, todas las siguientes versiones, *remakes* y *reebots* que se hicieron de *The Texas Chainsaw Massacre*, inician en la carretera del estado de Texas.

- **Los efectos especiales:** son muy importantes, ya que colaboran con la generación de verosimilitud en las historias. Se debe de recordar que el género de terror se ha convertido en uno de los más *voyeuristas* y existe una representación más explícita y creativa de cómo mueren los personajes.

Un ejemplo claro del buen uso de los efectos especiales es el de *It* (2017) e *It Chapter 2* (2019), donde nos encontramos con un *Pennywise* mucho más aterrador, visualmente hablando, que el de su predecesora. Justamente son los efectos especiales los encargados de la caracterización en las transformaciones que este personaje va atravesando durante la película. Desde una araña hasta una deformada anciana, las metamorfosis que el personaje sufre a lo largo del metraje son significativamente más terroríficas gracias a los efectos especiales. Mientras que la versión de Tim Curry de 1990 nos presentaba un payaso entre perturbador, inocente y siniestro, la versión del nuevo siglo nos muestra un *Pennywise* mucho más aterrador, violento y sádico. No quedan dudas de que nada bueno puede esperarse de él.

Pese a esto, la *It* de 1990 está claro que tiene unos recursos mucho más limitados en cuanto a la representación del terror, pero los aprovecha muy bien. Unos efectos especiales artesanos, que como pasaba en aquellos años, aportan una plasticidad y un realismo extra a las representaciones que *It* va tomando durante la película. La nueva versión aprovecha al máximo las

tecnologías modernas (sin abusar de ellas), creando visiones y criaturas mucho más fantásticas, apostando por un terror más puro y psicológico.

- **Escenarios:** parte de la receta de todo cine de terror, implica necesariamente una locación adecuada. Esta es vital para la narrativa, ya que es una representación de la vulnerabilidad de los personajes. Además, los escenarios se encargan de definir tanto la vida como la identidad de estos. Es decir, el espacio en el que se desarrollará el film, delimitará, de cierta manera, las posibilidades de atravesar (o de sobrevivir) el acontecimiento que irrumpirá con el equilibrio en el ámbito de la normalidad de los protagonistas. Con el paso del tiempo, los escenarios en el género de terror se convirtieron en espacios cotidianos y cercanos al espectador, enmarcando los nuevos miedos y dejando atrás los escenarios de castillos fantasmales con laboratorios ocultos en las montañas. Muchas veces lo que da miedo es lo más cercano, aquellos lugares que son visitados con frecuencia y que “normalmente” deberían ser espacios seguros, hasta que de repente algo quebranta esa tranquilidad.

De esta forma, los escenarios pueden ser *interiores* misteriosos, claustrofóbicos e inquietantes o *exteriores* aparentemente tranquilos donde se oculta la amenaza destructora. Así, realizamos una recopilación de aquellos espacios donde se desarrollan -casi- todos los films de terror:

- **El pueblo:** iniciando por una locación macro, un escenario típico es el pequeño pueblo donde parece haberse detenido el tiempo y donde sus residentes resultan tener menos empatía con las víctimas que el villano mismo. Algunos pueblos memorables en la historia del cine son *Haddonfield*, donde *Michael Myers* hace de las suyas con su mítico cuchillo en *Halloween* (1978); el inventado por su propio creador, *Derry*, donde *It* se encarga de acabar con los niños del pueblo; *Woodsboro*, California, donde Wes Craven liberó al asesino con aquella máscara inolvidable en la saga *Scream* (1996); o el ficticio

Crystal Lake y su camping, donde *Jason* ataca en *Friday the 13th* (1980).

- **La casa embrujada:** infalible espacio para que los problemas no tarden en aparecer. Puede tratarse de una familia que se muda sin saber que allí reside el mal o un suceso que irrumpe la quietud familiar, transformando la “normalidad” de la casa, dando paso a algo sobrenatural de forma repentina. Célebres son los casos de *The Others* (2001) donde Grace se muda a su nuevo hogar para cuidar a sus hijos sensibles a la luz y que, por tanto, siempre se encuentra a oscuras; y la casa de *The Conjuring* (2013), un espacio completamente embrujado al que se mudan un par de investigadores para resolver un caso paranormal. Otro emblemático film que ha dado lugar a infinidad de versiones y *remakes* es *The Amityville Horror* (1979) que utiliza la casa embrujada como explicación de grotescos y violentos asesinatos y la posterior sucesión de extraños fenómenos.
- **El hotel:** escenario ideal para un crimen, que no es exactamente una casa, pero sí un refugio temporal, aunque a la vez no lo es. Permiten mantener el anonimato y sus habitaciones son carentes de personalidad, haciendo que cometer un asesinato sea más fácil. Dos de los más famosos son el *Overlook Hotel* de *The Shining* (1980) que parece tener vida propia y lleva a Jack hasta los límites más impensados de la locura; y el *Motel Bates* de *Psycho* (1960) donde Marion se arrepentirá de pasar la noche después del robo que ha cometido.
- **El cementerio:** reúne a la muerte, los fantasmas y la soledad, un cóctel que, bien mezclado, puede tener un resultado terrorífico. Si pensamos en este lugar, nos transportamos a la célebre *Pet Sematary* (1989) que, recientemente, ha tenido su *remake*. Aquí no solo se utiliza el cementerio como espacio clave donde se desarrolla la

historia, sino que se dobla la apuesta, siendo un cementerio que vuelve a la vida a quienes sean enterrados allí.

- **El bosque:** algo más terrorífico que lo que puede verse explícitamente es aquello oculto que no se sabe bien dónde, pero se sabe que está, y que puede aparecer en cualquier momento. Este espacio resulta uno de los más atemorizantes, asfixiantes y misteriosos a la hora de una persecución, una noche en el camping o un paseo desviado. Quizás, a veces, lo que más miedo da es lo que el imaginario colectivo construye sobre un lugar, el “folclore”. Y si hay uno que tiene más leyendas que cualquier otro, es el bosque: cualquier cosa puede ocurrir y no hay donde esconderse. Personajes célebres como *Jason Voorhees* (*Friday the 13th*) y *Leatherface* (*Texas Chainsaw Massacre*) lo usaron para acabar con algunas víctimas, ocultándose entre los árboles y las cabañas abandonadas, mientras los personajes imploraban ayuda. Pero tal vez el más célebre es el bosque *Burkittsville*, en Maryland, del film *The Blair Witch Project* (1999), donde un grupo de jóvenes cineastas van en búsqueda de la famosa leyenda local, “la Bruja de Blair”. Un año después se halla la cámara con la que rodaron: esta muestra los terroríficos hechos que dieron lugar a su desaparición. *The Witch* (2015), que parece resignificar algunos de los conceptos de la antes mencionada, también toma al bosque como parte de su narrativa, convirtiéndolo en un personaje más de la historia. Acá también se repite el espacio como lugar donde reside el mal sobrenatural: una bruja, una criatura o un “no se sabe qué”, basado en leyendas populares que afirman que las profundidades del bosque están dominadas por el mal. Otro caso más actual, pero no por eso menos efectivo, es *The Ritual* (2017), donde un grupo de amigos que emprenden un viaje de senderismo por los montes de Suecia, debe internarse en el bosque donde una presencia amenazante comienza a acecharlos, jugando con los límites de lo que es real y lo que no.

- **El sótano:** puede funcionar como refugio o como lecho de muerte, pero lo cierto es que el sótano es un espacio al que las películas de terror suelen recurrir por ser un lugar oculto y de pequeña dimensión, dando lugar a una difícil escapatoria.

Inolvidable es la escena del sótano en *Psycho* (1960) cuando Lila descubre a la madre de Norman o el de *The Silence of the Lambs* (1991), situado en la casa del asesino, donde oculta a sus víctimas y cose la piel de los humanos. Otro de los más impactantes es el de *Texas Chainsaw 3D* (2013), la séptima entrega de la saga, donde la joven descubre el terror en el sótano dentro de la mansión victoriana aislada que heredó de un pariente desconocido.

En mayor o menor medida, estos son algunos de los escenarios donde se desarrollan las películas de terror. Algunas confluyen dos espacios distintos dentro de una misma historia, complejizándola de cierta manera, pero sin dejar de resultar efectivo.

Como se mencionó antes, el terror tiene que ver con la irrupción de lo desconocido dentro de una supuesta “normalidad”, rompiendo con el equilibrio que hasta entonces existía dentro de ese mundo. Sin embargo, el cine de terror ha modificado sus condiciones temáticas a lo largo de los años, causando asombro por su capacidad evolutiva, pero en particular por haber reflejado a las sociedades de su momento, explorando las paranoias y los temores ocultos por medios tendientes a romper las reglas de lo que se cataloga comercialmente como buen cine.

De esta forma, otro de los *elementos diegéticos* que aporta a la construcción del universo ficcional son las recurrencias temáticas del horror. Estas han sabido adaptarse a los distintos contextos históricos y culturales por los que la sociedad ha ido atravesando. La sociedad misma ha ido mutando y lo que genera miedo también. Aun así, los tópicos que el terror desarrolla en sus películas, responden a una necesidad de expresión acerca de la naturaleza humana y su lado oscuro.

Algunos de los temas imprescindibles a los que recurre el terror en sus films son:

- **La religión:** la sensibilidad religiosa ha jugado un papel importante en la creación de historias que involucran presencias malignas, entes demoníacos e incluso la aparición misma del diablo “reencarnado” en distintas figuras, formas y criaturas. Por lo general, las películas que versan sobre este tema, pueden incluir personajes que profesan su religión y creen en el castigo para aquellos que “desobedecen” a Dios, cometiendo un pecado que los condene. Un ejemplo de esto es la película *Carrie* (1976) de Brian de Palma, sobre una joven niña que sufre constantes humillaciones por parte de sus compañeras de escuela, hasta que finalmente descubre la manera de vengarse de ellas: con sus poderes telequinéticos. Sumado a esto, un personaje fundamental para la trama es su madre: una fanática religiosa, para la que cualquier manifestación de despertar sexual en su hija, implica la más grande de las vergüenzas y una tentación del diablo. En el film, Carrie no solo debe soportar la burla de las demás estudiantes, sino también la falta de comprensión y empatía de su madre que, cegada por su fanatismo religioso, no solo la aliena del resto de la sociedad, sino que comete locuras y ataca a su hija en nombre de Dios.

Sin embargo, también ocurre que no siempre se trata solamente de un personaje aislado que actúa en post de su creencia. A veces, las películas que recurren a la religión como tema, involucran presencias y criaturas demoníacas, como el caso de *The Nun* (2018) y, en ocasiones, la realización de exorcismos con el fin de “sacarle” el diablo del alma al personaje en cuestión.

Sin dudas, la más famosa de todos los tiempos es *The Exorcist* (1974) que además, según su director, está inspirada en un caso real. Cuenta la posesión diabólica de una niña de doce años y del exorcismo al que tuvo que ser sometida. Nadie olvida la cabeza de la pequeña girando 360° grados, atada a la cama, mientras un pastor reza intentando salvarla. Hubo muchas réplicas de este film que hoy es considerado de “culto”, pero ninguno llegó

quiera a poder compararse con él. Algunos de estos son *The Exorcism of Emily Rose* (2005) *The Rite* (2011) o *Deliver Us from Evil* (2014).

- **La invasión:** puede estar directamente ligada a la temática anterior, si consideramos la *invasión* como la posesión de un ente diabólico en el cuerpo de un ser humano. Sin embargo, podemos entender la invasión desde la acción propiamente dicha: entrar por la fuerza a un lugar. Como se mencionó antes, uno de los miedos más comunes es la llegada de un *otro* que irrumpe con la tranquilidad establecida. Y nada más terrorífico que sea en el propio hogar, donde se supone que debe haber un cierto grado de seguridad.

Y sobre esto, existe un amplio abanico de films que, en mayor o en menor medida, cumplen con esta consigna. Ya sea para cometer un acto delictivo como en *Panic Room* (2002) o *Secuestrados* (2010); una venganza como en *The Last House on the Left* (1972) o *Hard Candy* (2005); o simplemente por pura perversidad como en la memorable *Funny Games* (1997), la polémica *Haute Tension* (2003), *When a Stranger Calls* (2006), *The Strangers* (2008) y *Hush* (2016), la temática denominada *home invasion*, es de las más exploradas en el mundo cinematográfico ya que toca uno de los miedos más cotidianos y perturbadores: la invasión de un agente externo a la privacidad del hogar.

Por otro lado, algunos invasores pueden no tener que ver con este mundo y tratarse de films donde la invasión es vista desde el concepto de sobrevivir ante criaturas sobrenaturales que incluso atacan una ciudad entera. Algunos ejemplos son los extraterrestres de *Signs* (2002); las extrañas criaturas que acechan a un pequeño pueblo inmerso en una densa niebla en *The Mist* (2007) o el monstruo gigantesco que destruye Nueva York en *Cloverfield* (2008).

- **Lo sobrenatural:** es difícil encasillar una película que solo pueda considerarse como “sobrenatural”, ya que son muchos los hechos y las

figuras que, al mismo tiempo, también pertenecen a otros tópicos. Es decir, lo sobrenatural puede atravesar diversas temáticas, como las dos antes mencionadas. Una invasión extraterrestre es un hecho sobrenatural y al mismo tiempo una irrupción al orden común de las cosas. Que una niña tenga “poderes” telequinéticos, también es algo fuera de lo normal en un contexto cotidiano.

Aunque también puede serlo una invasión zombie, la aparición de fantasmas o criaturas amorfas, lo sobrenatural no necesariamente ocurre en otro mundo o en una realidad paralela. Lo que es más terrorífico, es cuando esta extrañeza se da dentro de la sociedad, en el transcurrir habitual de una ciudad o un pueblo y sus miembros.

- **La naturaleza:** la fuerza irrefrenable de la naturaleza o las criaturas de la misma que no podemos dominar, nos brindan el marco ideal para que el terror no tarde en hacerse presente. El miedo a lo que el hombre no puede controlar suele ser más que efectivo para crear una atmósfera asfixiante y cargada de tensión. El hecho de tratarse de elementos comunes que componen la naturaleza pero desatan caos y terror, someten al ser humano a reвер sus comportamientos y enfrentarse a sus miedos.

Algunos ejemplos son la mítica *The Birds* (1963), *Jaws* (1975) *Cujo* (1983), y la más reciente *The Shallows* (2016) en donde los animales son los que, inexplicablemente, desatan su furia contra el hombre. Por otra parte, los fenómenos naturales también tienen protagonismo y contraatacan al ser humano ante el destrato hacia la madre tierra. *The Last Winter* (2006) resulta un claro ejemplo de esto. *Crawl* (2019), por ejemplo, aprovecha ambas premisas (la catástrofe climática y la amenaza animal), definiendo la confrontación del hombre con la naturaleza.

- **La maternidad:** es una temática controversial en el género de terror, ya que, en la mayoría de los casos, se aleja de la figura de la madre protectora, dulce y sacrificada, presentando una polémica estandarización en el rol. En

general, se trata de madres que maltratan física o psicológicamente a sus hijos (que suelen ser no deseados) o las víctimas embarazadas que son atacadas desde el exterior, o más habitualmente, desde el interior.

Cuando se habla de la maternidad en el cine de terror es inevitable dirigirse a *Psycho* (1960). Aunque la madre no juegue un papel directo en la acción, su influencia anterior sobre Norman es la clave de toda la trama. Se la dibuja como una figura manipuladora, maltratadora, déspota, que insemina en su hijo un odio visceral hacia las mujeres.

Las dos herederas directas de Norma Bates las encontramos en *Carrie* (1976) y *Friday the 13th* (1980) (películas que a su vez tocan otras temáticas interesantes que hemos mencionado). En la adaptación de Stephen King, la madre de Carrie añade el componente ultrarreligioso y sube el nivel de maltrato hasta provocar la ira de su hija. Por su parte, la madre de Jason, cambia los roles de *Psycho* siendo ella misma la autora de los asesinatos en nombre de su hijo, supuestamente fallecido.

Quedar embarazada en una película de terror es síntoma inequívoco de que la cosa no va a acabar bien. Cuando no es violentamente atacada aprovechando su estado de indefensión, como en *À l'intérieur* (2007), la mujer se convierte en portadora del mal, en un vehículo, voluntario o no, para el nacimiento de criaturas terroríficas, cuando no del mismísimo anticristo en persona. El ejemplo más representativo de esto es *Rosemary's Baby* (1968), donde el embarazo de la joven protagonista es una especie de *castigo divino*. Sin saberlo, Rosemary está engendrando al diablo en su vientre, debido a una secta satánica (en la que también está involucrado su marido) que la maltrata y manipula psicológicamente con el fin de quedarse con su hijo y, con él, rendirle culto a satanás.

En definitiva, el “milagro de ser madre” tiene un lado oscuro. Y, a estas madres seminales del horror las siguen una multitud de mujeres que,

mientras más ocupadas con sus carreras y su independencia o más resentidas por la pérdida de las mismas, más en riesgo de lo sobrenatural, lo grotesco y lo homicida, estarán ellas y sus hijos.

- **El sexo:** en *Scream* (1996), aquel ejercicio revisionista al cine de terror, Wes Craven hacía explícita las reglas que -según él- toda cinta del género debe cumplir. Una de ellas estipulaba que cualquier pareja que tuviera sexo, forzosa e inevitablemente, acabaría muerta por el asesino de turno. Esta norma era una constante, ya que, en muchas de las películas, se respeta a la perfección. Algunos ejemplos son las escenas de sexo que se desarrollan en *Halloween* y *Friday the 13th* (así como en sus posteriores versiones y remakes), que terminan con un final poco feliz.

Sin embargo, existen contadas excepciones a la regla. Una de ellas es *It Follows* (2014), en donde los personajes no solo son conscientes de esas reglas, sino que deben vivir con el peso y las consecuencias de ellas. El film narra la historia de Jay, una joven que tiene sexo con su novio por primera vez, para luego descubrir que este le ha transmitido un extraño padecimiento venéreo. Y es que a partir de ese momento, *algo* o *alguien* la seguirá lenta pero persistentemente hasta matarla. El ente puede tomar forma de alguien conocido o no, y no se detendrá hasta que ella mantenga relaciones sexuales con otra persona para así “pasarle” esa maldición. Sin embargo, si esa persona muere, *la cosa* irá de regreso en búsqueda del portador anterior, formando un espiral infinito.

En esta temática, el sexo actúa como causal del horror absoluto. La promiscuidad como vehículo efectivo hacia la muerte. Y la angustia adolescente de la primera vez es transmutada en terror puro.

- **La muerte:** de alguna manera, se halla presente en todas las temáticas antes mencionadas. Ya sea mediante presencias amenazantes, criaturas sobrenaturales o invasiones, la muerte es uno de los miedos más grandes de

toda la humanidad. Tanto, que hasta se han elaborado complicadas teorías para explicar el devenir después de ella. El miedo a morir se ha convertido en un patrón repetido en los films de terror y, muchas veces, la muerte llega incluso antes que el espectador y que los personajes mismos se lo esperen. En otros casos, algunas películas del género juegan con este *tabú* y se despegan de él para narrar historias donde el fin no es algo inesperado, pero sí algo que se quiere evitar. Un ejemplo es la reciente *Happy Death Day* (2017), que reversiona los clásicos *slashers* dándole una vuelta de tuerca: el personaje muere una y otra vez. Cada vez que es asesinado, despierta nuevamente, sabiendo que su destino es la muerte segura. A menos que descubra a su homicida.

Continuando con los elementos diegéticos que construyen el universo sobre el cual girará la historia que se quiera contar, nos encontramos con uno de suma importancia:

- **El montaje:** puede entenderse como la construcción narrativa del relato fílmico, como la relación que se establece entre los planos que componen una película. Es gracias a él que se construye el significado, el ritmo y las coordenadas espacio temporales en las que se desarrolla el relato, permitiendo fragmentar el espacio y condensar el tiempo de las acciones, ya que, excepto en casos excepcionales, un film no tiene lugar en tiempo real. *En este sentido, toda narración fílmica se desarrolla en un tiempo con una duración determinada: el de la historia y el de la proyección. Este último equivale al tiempo externo de un film. En cambio, el tiempo de la historia es el tiempo interno que puede clasificarse en: lineal, es un tiempo cronológico que transcurre sin alteraciones; y en discontinuo, es una reestructuración del tiempo lineal que se hace a través del montaje determinado por el orden en el que se quiere explicar la historia o los puntos de vista escogidos. (Álvarez Portillo, 2017).*

Se debe tener en cuenta que muchos films, en su temporalización lineal, utilizan ciertos elementos para realizar alteraciones cronológicas, es decir, “saltos” en el tiempo. Los dos más importantes son: *flashforward* (el narrador anticipa acciones, se adelanta en el tiempo) y *flashback* (el narrador traslada la acción al pasado).

Algunos directores contemporáneos rompen con las estructuras del montaje lineal, es decir, con un orden narrativo fácilmente comprensible. En *Memento* (2000), Christopher Nolan contaba una trama narrada al revés. El film empezaba por el final y, de manera progresiva, a través de saltos en la narración, incluyendo *flashbacks*, se iba retrocediendo en la historia de un hombre sin memoria que investigaba el asesinato de su mujer. Gaspar Noé causó una gran polémica con *Irreversible* (2002), una violenta película sobre venganza explicada también al revés, empezando por el sangriento final y retrocediendo mediante saltos narrativos hasta conocer el origen de la espiral de violencia que tenía lugar. En *Funny Games* (1997), el director Michael Haneke permitía que uno de sus personajes “rebobinara” la película para volver atrás y permitir que uno de los asesinos que aterrorizaba a la pareja protagonista se salvara. Una ruptura de la narrativa que sacaba al espectador de la historia para recordarle que se encontraba viendo una película.

Plano (define una acción continuada, filmada sin interrupción), escena (conformada por distintos planos, define el lugar y tiempo donde ocurre la acción) y secuencia (conjunto de escenas que tiene un sentido completo) son la base del montaje. En él es donde cobra forma el ritmo audiovisual que integra y unifica la multiplicidad de fragmentos que reconstruyen las imágenes y los sonidos de una representación. El ritmo de una película puede venir marcado por el montaje propiamente dicho o por la composición interior de un plano.

El director puede alterar el ritmo natural de la narración para hacerlo más rápido o más lento, según como quiera alterar el ánimo del espectador. Un

ritmo lento en una secuencia en la que, por ejemplo, un personaje debe desactivar una bomba, puede aumentar la tensión.

Así mismo, cada género posee algunas convenciones particulares de montaje. Mientras que el drama tiende a unas secuencias más largas, en las que prima el diálogo y la interpretación de los actores, en un género como el thriller, caracterizado por las persecuciones y las escenas de acción, se opta por un montaje de secuencias breves y rápidas, dándole un ritmo más acelerado que el del drama, por ejemplo.

En este sentido, es en el montaje como estructuración rítmica en el cine de terror en el que, a diferencia de otros géneros, puede haber ritmos variados. Un claro ejemplo es el ritmo pausado que muestran los films de terror japoneses como *One Missed Call* (2003), muy similar al género dramático, frente al montaje más rápido de las películas de terror norteamericanas, que buscan el impacto visual para crear miedo y sorpresa en el espectador. El montaje rápido utilizado comúnmente en estas, en ocasiones marcan un ritmo frenético al montar una serie de escenas de tan solo un segundo de duración. La cámara subjetiva, por ejemplo, incrementa la inmersión del espectador en la historia al hacerle compartir lo mismo que está viendo el personaje en ese mismo instante. Sin embargo, esta secuencia puede ser más calma si la óptica desde la que vemos es la del asesino de turno que se desplaza lentamente por la casa acechando a sus habitantes, como en *Halloween* (1978); o puede ser rápida y asfixiante si vemos desde la perspectiva de *la o el* protagonista que corre velozmente por un bosque desierto en busca de ayuda.

La descripción de los *elementos diegéticos* en el terror, nos ayuda no solo a adentrarnos en él, sino también a comprender sus distinciones con respecto al resto de los géneros existentes. El tratamiento de estos será distinto de acuerdo a cuál sea el género del que se trate. En este sentido y, yendo a nuestro punto de interés, conocer y comprender todos estos elementos nos permitirá analizar la

representatividad de la mujer en el terror, y cómo estos operan en la construcción de una mirada patriarcal sobre el rol femenino en este género.

Podcast

Luego de este recorrido de conocimiento sobre la puesta, es decir: los efectos especiales, la cámara, la iluminación, el montaje, los escenarios y las temáticas, es necesario abordarlos a partir de un conjunto específico de films seleccionados que nos ayudarán a llevar a cabo nuestra producción. En otras palabras, esta serie de elementos será fundamental para hacer un análisis, elaborar conclusiones y plantear interrogantes sobre las películas seleccionadas.

A partir del surgimiento de internet en la penúltima década del siglo pasado, la vida de las personas comenzó a cambiar. Con el paso de los años y el desarrollo de las tecnologías de la información, los medios digitales comenzaron a abrirse paso y ganar terreno en todos los aspectos de la vida humana. Parafraseando a Van Dijk, los cambios producidos dentro de la escena de los medios globales han modificado sustancialmente la experiencia de la socialidad (Van Dijk, 2019).

Especialmente en la última década, a partir del año 2010, puede identificarse de manera inequívoca el apogeo de los medios sociales: “un grupo de aplicaciones de internet construidas sobre los cimientos ideológicos y tecnológicos de la web 2.0 para permitir la creación e intercambio de contenido generado por los usuarios” (Kaplan y Haenlein, 2010). La revolución digital ha democratizado no solo el acceso, sino también la producción de contenido, colocándose a la par del antiguo paradigma de los medios de comunicación de masas de uno a muchos, y permitiendo una producción y consumo en formato de red, la cual une nodos que funcionan como emisores-receptores.

Gracias a los dispositivos móviles, los usuarios se desplazan de los medios tradicionales (diarios, televisión y radio) a los medios digitales e interactivos, que se

convierten en el epicentro cultural de su dinámica social. “La cultura urbana, por definición mediática y predominantemente audiovisual, tiende a ser digital, multimedial, interactiva y en línea” (Igarza, 2009, p.26).

Entonces, ¿qué es un podcast? Como dijimos antes, los podcast son contenidos en formato de audio digital, de publicación usualmente periódica, que se puede descargar de internet o escuchar online. En pocas palabras, se trata de una especie de programa de radio a la carta. Es un formato que ganó gran popularidad en los últimos años y que amplió la oferta de contenidos de plataformas como Spotify o iTunes, YouTube, páginas web, o blogs. En Latinoamérica, los cuatro países en donde más creció la escucha durante el 2019 fueron Chile, Argentina, Perú y México. (Espada, 2018) Este aumento del consumo y de la producción de podcasts, tanto en Argentina como en el mundo, se puede entender en una relación directa con un contexto mundial en donde se da un predominio de contenidos on demand por sobre los contenidos en vivo, principalmente a través de plataformas como Spotify, Netflix, Amazon Prime y otras plataformas de streaming. Las plataformas de streaming son aquellas que, por naturaleza, permiten al usuario consumir diversos tipos de contenido por medio de internet, sin necesidad de realizar ningún tipo de descarga.

Si bien la radio y los podcasts tienen en común que son medios en los que se prescinde del uso de imágenes y cuyo formato es meramente de audio; no debemos confundirnos y pensar que los podcast vienen a reemplazar de manera definitiva a uno de los medios más antiguos de comunicación de masas. La radio y los podcasts, coexisten, o mejor dicho, convergen, en un vasto ecosistema de múltiples plataformas mediáticas, cada uno con su propia especificidad. “El contenido y la forma pueden cambiar o desplazarse de uno a otro, su audiencia puede cambiar, y su status social puede ascender o descender, pero una vez que un medio se establece, continúa funcionando dentro de un extenso sistema de opciones comunicativas” (Varela en Scolari y Carlon, p. 269, 2014). Tal como dice Jenkins, las tecnologías se vuelven obsoletas, pero los medios evolucionan. (Jenkins, 2006) Como mencionamos previamente, estamos dentro de un escenario en el cual el

consumo de productos culturales está totalmente conectado a la tecnología, accesibilidad y practicidad. Los podcasts se posicionan como una opción que le garantiza al oyente la conexión con todos estos puntos. “El podcast podría ser considerado una evolución o mutación de la radio, pero también un hecho cultural diferente, un fenómeno de época, aunque retome dispositivos tecnológicos similares a los de un medio tradicional” (Calamari, 2020).

Sus características funcionales son las responsables de su creciente popularidad: según [Portal Insights](#), en Estados Unidos para el mes de abril de 2021 había 2 millones de podcast activos, más de 48 millones de episodios y más de 16 millones de oyentes. Al ser un formato en audio, no requiere que el usuario deba prestar atención a una pantalla, lo que lo diferencia de la gran mayoría de medios que dominan la escena multimedial; y permiten que el usuario pueda consumirlo en simultaneidad con la realización de una gran variedad de otras actividades: trabajando, disfrutando un momento de relax, manejando, haciendo actividad física o tareas del hogar: solo es necesario contar con el dispositivo que lo reproduzca -como un celular, que es el dispositivo más utilizado para su consumo según el portal mencionado previamente en este mismo párrafo-.

Producción

La primera pregunta que cabe responder en el marco de la realización de este trabajo, es: ¿por qué elegimos el formato podcast para hablar de cine, siendo que nuestro objeto de análisis es audiovisual y el formato elegido no contempla imágenes? Consideramos que el podcast se trata de un soporte actual, moderno y que permite la producción de contenidos de diversas índoles y temáticas; capaz de llegar a una audiencia amplia y heterogénea. Como mencionamos previamente, la lógica de los podcasts es un contenido que se consume “a la carta”: esto significa, en el orden y en el momento en que el oyente decida, el usuario puede elegir libremente y sin condicionamientos, qué tipo de contenido escuchar. También le permite la flexibilidad de escoger cuándo realizar ese consumo, dónde, por cuánto tiempo hacerlo, y de qué forma.

Estas características propias del podcast nos alentaron a elegirlo como el soporte para realizar esta tesina de producción, dado que consideramos que el cine, al ser un arte, se presta al debate, a un análisis que tiende a la complejidad. Todos hablan de cine, porque todos creen que pueden hablar de cine, por eso, el podcast, viene a “democratizar” la idea de que se puede hablar de un tema desde diversos puntos de vista, y desde distintas disciplinas. Esta es una de las razones por las cuales elegimos este formato y no uno audiovisual. Consideramos que además de mostrar y representar, el cine también merece debate porque es un medio que nos interpela, y muchas veces busca la polémica. Entonces, qué mejor manera de honrarlo que encontrar y contraponer distintos puntos de vista que construyan una narración sonora, que cuenten, que dialoguen y que deliberen sin recurrir a la imagen, o a lo visual, como sí lo hace nuestro protagonista: el cine.

Volviendo al podcast, usualmente cada capítulo habla de un tema específico dentro del tópico general sobre el cual gira la producción. Esto nos da la ventaja de poder abarcar una temática desde todos sus ángulos y hacer un análisis complejo y rico del tema elegido. En este caso particular, nos permitirá hacer un recorrido del género de terror en base a 3 ejes que consideramos relevantes para debatir cómo

se representa a la mujer en este tipo de producto cultural, que son: la conformación de su identidad, la maternidad y el estereotipo de *final girls*. Buscaremos entender y dar cuenta de si existieron mutaciones en estas representaciones, o no, considerando los diversos subgéneros y sus particularidades. Además, analizaremos la presencia o ausencia de la figura de la mujer en los films y plantaremos interrogantes que propongan una mirada crítica sobre la importancia del género femenino en las diferentes producciones culturales.

Ahora bien, ¿cómo fueron elegidos los films que serán analizados en el podcast? Como punto de partida, se tomaron los tres mencionados ejes correspondientes a diferentes temáticas en las que veremos representadas mujeres. Luego, debimos elegir una ventana temporal dentro de la cual tomaríamos algunas películas a analizar, en relación a cada uno de los ejes. Para poder seleccionar las décadas que serán analizadas, se tuvo en cuenta el contexto socio histórico que atravesó el cine a lo largo del tiempo. Así, se concluyó, como se detalló con anterioridad, que es recién durante la tercera ola del feminismo -cuyo inicio es a mediados del siglo XX- que la teoría filmica se une a la corriente feminista, para elaborar un análisis en conjunto, del significado y sentido cinematográfico, pero enfocado en el papel que la mujer ha representado durante el desarrollo del cine. Es decir, es a partir de estos años (finales de los 60, inicios de los 70) cuando empieza a cuestionarse el contenido de los films y la representación de la mujer en ellos, así como el lugar que esta ocupa en la producción cinematográfica. De esta manera, las décadas escogidas fueron las que comprenden el periodo entre 1960 y 2020.

Para elegir los films pertinentes a nuestro recorrido, se tuvieron en cuenta dos líneas de interés:

- **La línea comercial:** esto significa, qué subgénero se encontraba en auge o era considerado el más “popular” en la década en la que fue estrenada la película. Es decir, dentro del género de terror, identificar cuáles eran aquellas tendencias que resultaban más comerciales, por ejemplo, el subgénero *slasher*.

- **La línea contextual:** esta tiene que ver con el contexto socio histórico y en torno al feminismo que se estaba desarrollando o gestando en el momento en que la

película seleccionada tuvo su estreno. En síntesis, pensar a los films siempre en torno a los fenómenos sociales que se van sucediendo y si la producción cinematográfica de terror responde a eso o no. Por ejemplo, los movimientos #metoo, y Time's Up.

Estructura y contenido de nuestro podcast

Una vez seleccionadas las películas que nos resultaron pertinentes de incluir, hicimos una re-visión de las mismas, teniendo siempre presentes todos los puntos destacados dentro de nuestro marco teórico, y prestando particular atención a los personajes protagónicos femeninos. Luego, se realizó un análisis escrito de las diversas filmografías, haciendo una descripción de cuestiones esenciales (como su sinopsis, directora o director, actrices y actores) y descomponiendo la narrativa cinematográfica en clave feminista.

Fue a partir de estos análisis escritos que comenzamos la escritura de los guiones para los 3 capítulos, nos salimos de la narrativa escrita para desplazarnos a la narrativa de los Lenguajes Sonoros, que, como lo describen Calamari y Lopez Verrilli (2020): “es la materia prima con la que vamos a trabajar, para pensar, para analizar y para producir. Palabra, música, efectos sonoros y silencio se conjugan entre sí para dar forma a mensajes sonoros. El mensaje sonoro es la agrupación y combinación significativa de estos elementos expresivos, la superposición de los niveles connotativo y denotativo, la integración de contenido y forma, de lo semántico y lo estético.”

Para la redacción de los guiones, se tuvieron en cuenta diferentes elementos, que luego, durante la composición y edición, darían profundidad y complejidad a nuestro elemento básico que es la palabra. Tuvimos que tener definidos desde el primer momento cuáles iban a ser esos otros elementos constitutivos de cada uno de los episodios, para poder generar guiones coherentes, que nos facilitaran la edición, y que en última instancia creen un contenido interesante, atractivo y que aporte valor

a nuestra audiencia. Estos elementos fueron: música (la cortina elegida para este podcast, que será un elemento distintivo del mismo, como también los soundtracks originales de las películas abordadas), efectos sonoros, extractos sonoros de las películas y también los silencios.

Cada capítulo del podcast abordó un eje de representación:

- **Capítulo 1: Mujeres, terror e identidad.**

Desde sus comienzos, el cine de terror habilitó la discusión y el debate de temas tan tabúes como controversiales: la sexualidad y la identidad de las mujeres, son dos de ellos.

Estos tópicos serán abordados en nuestro primer capítulo a través de diferentes protagonistas femeninas y veremos cómo se enfrentan a diversos desafíos y cómo estos transforman su identidad.

- **Capítulo 2: El mal desde adentro.**

La maternidad en el cine de terror, despliega un abanico de interpretaciones y nuevas miradas sobre un arquetipo ya histórico.

En nuestro segundo episodio, indagamos sobre cómo estas representaciones reflejan y desafían las expectativas sociales, construyendo diferentes concepciones sobre las *madres* en el cine.

- **Capítulo 3: Asesinos, cuchillos y reinas del grito.**

Las *final girls* son el símbolo más representativo del cine de terror: ellas son las únicas que enfrentan, luchan y sobreviven al psicópata de turno.

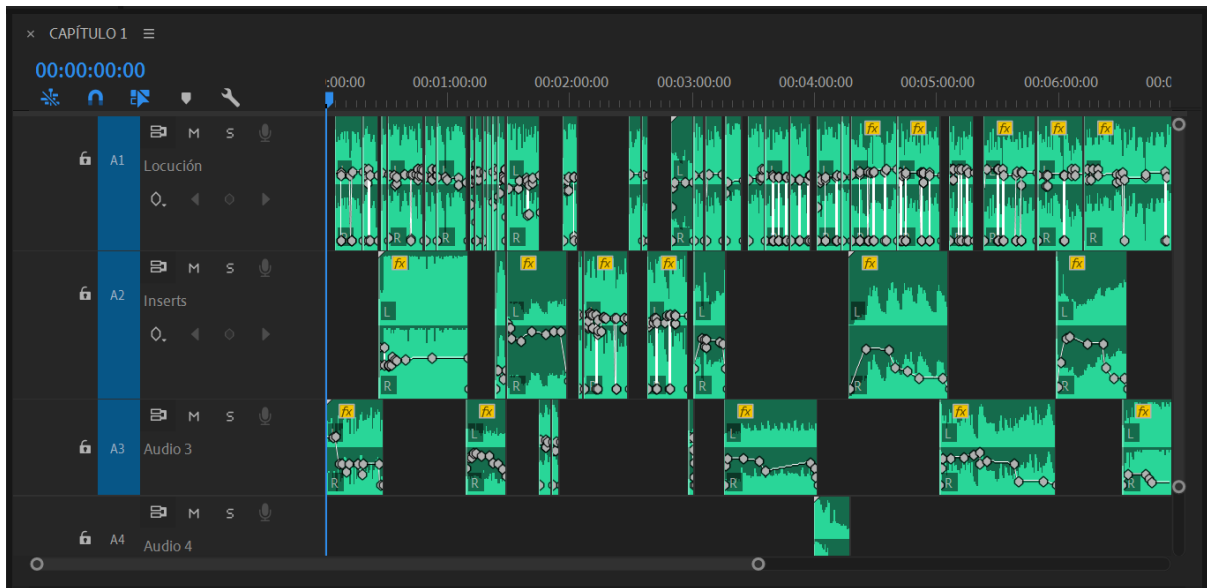
En este tercer episodio, analizamos su evolución a lo largo de las décadas y examinamos cómo este arquetipo pasó de ser una mera superviviente a convertirse en un emblema de empoderamiento femenino.

Grabación y edición

Una vez que contamos con los guiones finalizados, se procedió a la instancia del registro de las voces. Esto tuvo lugar en Radio Universidad, ubicada en calle Urquiza 2050 de la ciudad de Rosario, con la dirección y soporte de nuestro Co-Director, Martín Parodi. Si bien la idea era utilizar una sala insonorizada y los micrófonos de alta calidad con los que cuenta esta Institución; el día de la grabación tuvimos el percance de que estas herramientas no funcionaron. En ese momento, se tomó la decisión de avanzar con el registro de las voces en un dispositivo iPhone que nos aseguraba no perder demasiada calidad de sonido.

Una vez registradas las voces, se comenzó el proceso de edición, el cual realizamos con la herramienta Adobe Premiere, ya que es el programa de edición con el que más familiarizados estamos. Este fue un proceso largo y complejo, que constó de varias etapas. En un primer momento, se realizó la “limpieza” de las voces: eliminación de sonidos de respiración, de equivocaciones durante la grabación, y de algunos fragmentos que, si bien al momento de redactar los guiones parecían útiles, durante la edición sonaban redundantes o innecesarios y fueron suprimidos.

De manera paralela, fuimos buscando y seleccionando los demás elementos sonoros que incluimos en cada uno de los episodios y una vez que contamos con todos lo necesario, se avanzó con el proceso de montaje, tanto de voces como de música e inserts. El proceso no fue lineal y nos llevó varias versiones hasta llegar al producto final, porque era la primera vez que realizábamos este tipo de ediciones. Nuestro objetivo era no escatimar ni abusar de los recursos utilizados, sino lograr un balance y equilibrio en su utilización. Queríamos conseguir capítulos inmersivos, pero que fueran simples de consumir. Una vez finalizada la edición de los tres capítulos, se realizó, con la ayuda de nuestro Co-Director, una nueva ecualización para lograr que las voces posean mayor frecuencia.



Mesa de trabajo del capítulo 1 en Adobe Premiere.

Circulación

La circulación de este podcast fue pensada en términos de accesibilidad y popularidad de las plataformas que mayor consumo de este tipo de formato registran: Spotify y YouTube. Ambas cuentan con la posibilidad de acceso gratuito a sus contenidos.

En relación a la gráfica que acompaña tanto la portada del podcast como cada uno de los episodios, el objetivo era crear un diseño visualmente atractivo y llamativo que captara la atención del público desde el primer momento. La gráfica presenta elementos impactantes, como la sangre y el cuchillo, relacionados al género *slasher*. De igual manera, con los colores seleccionados se buscó crear curiosidad en la audiencia y fomentar su interés en explorar el contenido del podcast.



Portada general del podcast.



Portadas de cada uno de los capítulos.

Accesos

Canal de Youtube: <https://www.youtube.com/@ChicasFinalesPodcast>

Canal de Spotify: <https://open.spotify.com/show/6ob31OeLQxoB51d6rimLSm>

Palabras finales

La realización de este podcast fue un valioso ejercicio para abordar la evolución de la representación de la mujer en el género terror. La bibliografía seleccionada en nuestro marco teórico nos permitió profundizar en la esencia misma del género, comprender sus elementos narrativos y estilísticos únicos, y explorar los estereotipos presentes en los personajes y escenarios que influenciaron la representación femenina. A través de este análisis, identificamos semejanzas y diferencias en las diversas películas seleccionadas, lo que nos brindó una visión más completa y profunda de la representatividad de la mujer.

Esta tesina fue una oportunidad para reflexionar sobre el impacto cultural y social que tiene la representación de la mujer en el cine de terror, y cómo evolucionó a lo largo del tiempo. Al destacar personajes femeninos fuertes, empoderados y desafiantes, como Sidney en *Scream* o Rosemary Woodhouse; así como también aquellos que desafían estereotipos y subvierten las expectativas, esperamos haber contribuido a un diálogo más profundo sobre la igualdad de género y la importancia de una representación diversa y realista en la industria cinematográfica.

En conclusión, este proyecto fue un viaje que nos permitió explorar la presencia de la mujer en el cine de terror desde una perspectiva crítica y enriquecedora. A través del análisis de películas emblemáticas, exploramos la evolución y el potencial transformador que este género tiene.

Esperamos que este podcast inspire futuras investigaciones y discusiones, y que contribuya a una mayor comprensión de la relevancia que tiene la mujer en el cine y en la sociedad en su conjunto.

Bibliografía

- **Aguilar Carrasco, Pilar.** (2017) *El papel de las mujeres en el cine*. Editorial Santillana. Páginas 13, 14 y 15.
- **Álvarez Portillo, Rodrigo.** (2017) [Sobre las estructuras narrativas en el relato cinematográfico.](#)
- **Calamari, Andrea.** (2020) [n\) Que de lejos parecen podcast.](#) Rosario, Argentina. Página 7.
- **Calamari, Andrea y Lopez Verrilli, Clara.** (2020). [Lenguaje sonoro \(o cómo hacer cosas con ruiditos\).](#) Rosario, Argentina.
- **Cansino, Carolina.** (2005) *Un poco de Miedo, de Historia y de Sueños en La Trama de la Comunicación*, vol. 10, 2005. Universidad Nacional de Rosario. Rosario, Argentina. Página 6.
- **Castejón Leorza, María.** (2012) *Desmontando la construcción de géneros en la cultura audiovisual. Las mujeres de verdad tienen curvas* (Patricia Cardoso, Estados Unidos, 2001) como creadora de nuevos significados. Guías Didácticas “El Mundo, el Cine y los Derechos Humanos” elaborada por el Equipo didáctico del Área Internacional y Derechos Humanos de IPES Elkartea. p.3
- **Castillo Pazos, Claudia.** (2003) [Horror vs. Terror.](#) Publicación de revista Es Más.
- **Clover, Carol Jeanne.** (1992) *Men, Women, and Chain Saws: Gender in the Modern Horror Film* (en inglés). Princeton University Press.
- **Espada, Agustín.** (2019) [La argentina podcastera.](#) Publicación de Revista Anfibia.
- **Gubern, Román.** (1989) *Historia del cine*. Barcelona: Lumen. Página 46.
- **Igarza, Roberto.** (2009) *Burbujas de Ocio: Nuevas formas de consumo cultural*. La Crujía Ediciones. Página 26.
- **InfoGei.** (2019) [Industria audiovisual: estudian más mujeres pero trabajan menos.](#)
- **Jenkins, Henry.** (2006) *Convergence Culture*. New York University.

- **Kaplan Andreas y Haenlein Michael.** (2010) *Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media*. Página 60.
- **Ministerio de Cultura de Argentina.** (2023) [Encuesta Nacional de Consumos culturales](#). Página 15.
- **Mujeres en Red.** (2014) [Primer estudio internacional sobre la imagen de las mujeres en películas del mundo. Geena Davis Institute on Gender in Media.](#)
- **Mulvey, Laura.** (1978) *Cine, feminismo y vanguardia*.
- **Padilla Castillo, Graciela.** (2012) *Radiografía de la mujer en el cine español y de la investigación histórico-cinematográfica*. [Index Comunicación, Vol. 2](#). Páginas 161 y 162.
- **Portal Insights.** (2021) [2021 Podcast Stats & Facts](#)
- **Van Dijck, José.** (2019). *La cultura de la conectividad*. Siglo XXI Editores.
- **Varela, Mirta.** *Él miraba televisión, You Tube. La dinámica del cambio en los medios*. Página 265 en el libro de Carlón Mario y Scolari, Carlos (2014) *El fin de los medios masivos. El debate continúa*. La Crujía Ediciones.