

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN SOCIAL



NIVEL DE PREFERENCIA RESPECTO AL CINE DE TERROR Y
HORROR POR PARTE DE LOS ESTUDIANTES DE CIENCIAS
DE LA COMUNICACION SOCIAL DE LA UNIVERSIDAD
NACIONAL DEL ALTIPLANO DE PUNO – 2018

TESIS

PRESENTADA POR:

Bach. Freed Guerra Velásquez

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

**LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
SOCIAL**

PUNO – PERÚ

2018

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN SOCIAL

“NIVEL DE PREFERENCIA RESPECTO AL CINE DE TERROR Y HORROR
POR PARTE DE LOS ESTUDIANTES DE CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN SOCIAL DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DEL
ALTIPLANO DE PUNO – 2018”

TESIS

PRESENTADA POR:

Bach. Freed Guerra Velásquez



PARA OPTAR EL TITULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN SOCIAL.

APROBADA POR:

PRESIDENTE:


Dr. MARIO LUIS GARCIA TEJADA

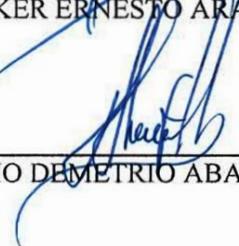
PRIMER MIEMBRO:


Lic. LEONCIO EFRAIN ALEMAN CRUZ

SEGUNDO MIEMBRO:


Dr. WALKER ERNESTO ARAGON CRUZ

DIRECTOR / ASESOR:


Dr. FLAVIO DEMETRIO ABARCA MACEDO

Área : Medios de comunicación social

Tema : Cine

Fecha de sustentación:

27 de diciembre de 2018

DEDICATORIA

Con mucho cariño y respeto para las personas más pacientes que he conocido; mis padres, Fredy Valentín Guerra Bravo y Julia Velásquez Quispe, gracias por su cariño y comprensión, a ustedes les debo vida y todo lo que encontré a lo largo de ella.

Dedicado también para aquellos que ya no están aquí, siempre estaré agradecido, siempre serán recordados.

AGRADECIMIENTOS

A la Universidad Nacional del Altiplano por brindarme la oportunidad de crear un futuro.

A la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación Social por haberme acogido durante los mejores años de mi vida; un agradecimiento a todos los docentes que compartieron sus conocimientos.

A mi asesor Dr. Flavio Demetrio Abarca Macedo por su paciencia y apoyo incondicional para cumplir mis metas.

A mis jurados el Dr. Mario Luis García Tejada, Lic. Leoncio Efrain Alemán Cruz por todo el tiempo prestado a la revisión y calificación de este trabajo de investigación.

INDICE GENERAL

	Pag.
RESUMEN	10
ABSTRACT.....	11
INTRODUCCIÓN	12

CAPÍTULO I**PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	14
1.2. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA	15
1.2.1. Pregunta general.....	15
1.2.2. Preguntas específicas.....	15
1.3. JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA.....	15
1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	17
1.4.1. Objetivo general.....	17
1.4.2. Objetivos específicos.....	17

CAPÍTULO II**MARCO TEÓRICO**

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	18
2.2. SUSTENTO TEÓRICO	20
2.2.1. Cine	20
2.2.2. Géneros del cine	21
2.2.3. El cine de terror y horror	23
2.2.4. Diferencias entre terror y horror	24
2.2.5. El cine de monstruos	26
2.2.6. El monstruo en el cine	28
2.2.7. Breve historia del cine de terror y horror.	30
2.2.8. Cine de terror y horror en el Perú:.....	36
2.2.9. Clasificación de monstruos cinematográficos	41
2.2.10. Elementos del cine de terror y horror	54
2.3. GLOSARIO DE TÉRMINOS BÁSICOS	58
2.3.1. Cine:	58
3.3.2. Preferencia:	58

2.3.3. Alegoría:	58
2.3.4. Espectador de cine:.....	59
2.3.5. Perfil demográfico:.....	59
2.3.6. Género cinematográfico de terror y horror:.....	60
2.3.7. Monstruo:.....	60
2.3.8. La figura del “otro”:	61
2.4. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN	62
2.4.1. Hipótesis general:	62
2.4.2. Hipótesis específicas:	62

CAPITULO III

DISEÑO METODOLÓGICO DE INVESTIGACION

3.1. TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	63
3.2. UNIDAD DE ANÁLISIS.....	63
3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA DE INVESTIGACIÓN	63
3.4. DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN	63
3.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	65

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN

4.1. NIVELES DE PREFERENCIA:	66
4.2. PREFERENCIA POR LOS ELEMENTOS CINEMATOGRAFICOS	70
4.3. PREFERENCIA RESPECTO AL PERSONAJE ANTAGONISTA	73
4.4. ALCANCES RESPECTO A LA INVESTIGACIÓN:	75
CONCLUSIONES	77
SUGERENCIAS	79
BIBLIOGRAFÍA.....	80
ANEXOS	87

INDICE DE FIGURAS

Figura 1: Características entre los géneros cinematográficos de terror y horror.	26
Figura 2: Escala de valoración.	65
Figura 3: Preferencia cinematográficas en cuanto a géneros cinematográficos.	67
Figura 4: Nivel de preferencia de los géneros de terror/horror.	69
Figura 5: Tipos de personajes en relación a los géneros cinematográficos a los que pertenecen.	74
Figura 6: Sugerencias respecto al tema de las películas de terror/ horror nacionales.	76

INDICE DE TABLAS

Tabla 1: Alumnos matriculados en la escuela profesional de Ciencias de la Comunicación Social.	64
Tabla 2: Preferencia cinematográficas en cuanto a géneros cinematográficos.	66
Tabla 3: Nivel de preferencia respecto a los géneros de terror/horror según sexo.	68
Tabla 4: Nivel de preferencia en comparación a los géneros de terror y horror según sexo.	70
Tabla 5: Tipos de personajes en relación a los géneros cinematográficos a los que pertenecen.	72
Tabla 6: Nivel de preferencia respecto a los elementos del cine de terror/ horror.	72
Tabla 7: Personaje antagonista (monstruo) preferido dentro de los géneros de terror y horror.	73
Tabla 8: Sugerencias respecto al tema de las películas de terror/ horror nacionales.	75

RESUMEN

El propósito del presente trabajo de investigación es el de estudiar el nivel de preferencia de los estudiantes de Ciencias de la Comunicación Social respecto a los géneros cinematográficos de terror y horror así como de los elementos que los componen, esto debido a la preocupante falta de variedad en el contenido audiovisual observado en el cine peruano, encasillándose la mayoría de producciones nacionales en los géneros de drama y comedia, hecho que limita el desarrollo creativo. El diseño de investigación es del tipo cuantitativo y método descriptivo, pues se busca determinar la situación real en la que se encuentran los sujetos de estudio. El ámbito de estudio donde se llevó cabo la investigación fue en las aulas de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación Social, ubicadas en el campus de la Universidad Nacional del Altiplano Puno, durante el año 2018. Los resultados de la investigación revelaron que los estudiantes de Ciencias de la Comunicación Social, prefieren a los personajes de origen sobrenatural y mitológico/folclórico pese a una primera impresión que indicaba su gusto por el género cinematográfico de terror, el cual está caracterizado por el mayor realismo de sus tramas y personajes.

Palabras Clave: Cine, monstruo, preferencias, terror, horror.

ABSTRACT

The purpose of this research is to study the level of preference of students of Social Communication Sciences respect for film genres, horror and horror, as well as the elements that make it up, this is due to the concern for the variety of audiovisual content in Peruvian cinema, with most of the national productions being included in the genres of drama and comedy, a fact that limits creative development. The design of the research is the quantitative type and the descriptive method, since it seeks to determine the real situation in which the study subjects are located. The field of study in which the research was carried out was the classrooms of the Professional School of Social Communication Sciences, located on the campus of the National University of the Puno Highlands, during the year 2018. The results of the investigation revealed that the students of Sciences of the Social Communication, to prefer to the personages of supernatural origin and mythological / folkloric a first impression that indicates its taste by the cinematographic sort of terror, which is enabled by the greater realism of its plots and characters.

Keywords: Cinema, monster, preferences, terror, horror.

INTRODUCCIÓN

En sus inicios la humanidad se encontró en una posición muy poco ventajosa frente a los peligros naturales, hecho que relegó a nuestros ancestros a un papel de presa indefensa durante milenios, en los cuales, pese a su falta de mecanismos naturales de defensa pero compensado por su gran intelecto, nuestra especie sobrevive y logra desarrollarse hasta nuestros días. Sin embargo este miedo hacia las figuras amenazantes de la naturaleza nunca fue erradicado completamente y con el paso del tiempo y el desarrollo del arte y los medios de comunicación, es que el ser humano logra plasmar estos miedos de forma simbólica, desde las pinturas rupestres hasta la escultura y desde el teatro hasta el cine contemporáneo.

El presente trabajo de investigación se elabora con la finalidad de conocer la preferencia de los estudiantes de Ciencias de la Comunicación Social de la UNA Puno, respecto a los géneros cinematográficos de terror y horror pues la información recolectada nos brindará datos confiables en cuanto a la relación película espectador, datos que ayudarán a la creación y promoción de futuras obras cinematográficas nacionales en estos géneros.

El contenido de la investigación está estructurado en cinco capítulos: el **Primer Capítulo** está dedicado al planteamiento del problema, el cual está formulado a través del siguiente enunciado general: *¿Cuál es el nivel de preferencia respecto al cine de terror y horror por parte de los estudiantes de Ciencias de la Comunicación Social de la UNA Puno?*

Además, es en este capítulo que se presentan los antecedentes y objetivos de la investigación.

El Segundo Capítulo contiene el marco teórico de la investigación: en el cual se abordan los conceptos de cine; los géneros cinematográficos; el género de terror y horror, así como también las definiciones de espectador y perfil demográfico. Asimismo se incluye el marco conceptual donde se definen los términos como “La teoría del otro, alegoría y monstruo. En este capítulo además se incluye la hipótesis general de la investigación el cual es: *El cine de terror y horror tiene un alto grado de preferencia por parte de los estudiantes de Ciencias de la Comunicación Social.*

El **Tercer Capítulo** abarca el método de investigación, en el cual se ha establecido que esta investigación plantea un diseño de investigación del tipo cuantitativo y método de investigación descriptivo pues se busca la recolección de datos estadísticos que serán analizados para medir un nivel de preferencia en la población. En este capítulo también se identifica a la población y la muestra de la investigación; además se especifica la técnica e instrumento para la recolección de datos.

El **Cuarto Capítulo** contiene la exposición y análisis los resultados recogidos de los estudiantes, quienes dan a conocer su grado de preferencia hacia los géneros cinematográficos de terror y horror.

Finalmente, se presentan las **conclusiones** formuladas después del análisis e interpretación de los resultados de la investigación, así mismo se incluyen las correspondientes sugerencias producidas a raíz de estas. Es entonces que a través de los resultados obtenidos de la presente investigación se puede plantear la creación de producciones cinematográficas basadas en géneros poco explotados por las empresas nacionales pues la industria cinematográfica está en la posibilidad de brindar grandes contribuciones a la región Puno, tanto a nivel económico como cultural.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Desde su aparición en el siglo XIX, el cine ha avanzado tanto a nivel técnico, con la evolución de los equipos de registro y edición audiovisual, desde el cinematógrafo de los hermanos Lumiere hasta las nuevas tecnologías digitales de la actualidad; así como también con el perfeccionamiento del lenguaje cinematográfico.

La combinación de ambos factores permitió el surgimiento de diversos géneros cinematográficos para el disfrute de un público cada vez más variado y exigente en cuanto al contenido que deseaban consumir. Estos géneros a su vez se dividieron en subgéneros al intercambiar y mezclar sus elementos unos con otros, presentándose casos como el de las comedias románticas o el cine de acción fantástica, solo para poner algunos ejemplos.

En el Perú, las empresas dedicadas a la distribución y proyección de películas, ofrecen contenidos audiovisuales en una gran variedad de géneros cinematográficos, siendo la mayoría de estas películas aquellas denominadas “Blockbuster” producidas por las grandes casas de Hollywood, producciones que cuentan con grandes presupuestos traducidos en recursos técnicos y humanos de alta calidad.

Sin embargo en este panorama de grandes éxitos de taquilla, se puede observar que el catálogo de estrenos ofrece una preocupante falta de producciones nacionales y peor aún, una falta de variedad en las pocas películas peruanas estrenadas, la mayoría de las cuales se encasillan en los géneros de drama y comedia, usualmente ambientadas en la época de la violencia política o en los dramas humanos de las zonas urbanas y rurales.

El género cinematográfico con mayor cantidad de producciones nacionales, después del drama y la comedia en el cine nacional, es aquel perteneciente al género de terror/horror, más específicamente, aquellas cintas realizadas en provincias, las cuales han demostrado ser éxitos en las regiones donde son producidas, así como haber alcanzado cierto status de culto entre las producciones nacionales al lograr trascender el paso del tiempo y formar parte de la cultura popular nacional debido al uso de ciertos elementos constantes como los escenarios y el tipo de monstruo usado en las mismas.

Teniendo en cuenta esta falta de variedad en el contenido cinematográfico nacional, se consideró pertinente efectuar estudios que proporcionen datos confiables con el fin de conocer la preferencia por parte de los estudiantes de Ciencias de la Comunicación Social de la UNA Puno, en relación a este género cinematográfico potencialmente lucrativo pero poco trabajado por parte de los realizadores y productores nacionales.

1.2. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. PREGUNTA GENERAL

- ¿Cuál es el nivel de preferencia respecto al cine de terror y horror por parte de los estudiantes de Ciencias de la Comunicación Social de la UNA Puno?

1.2.2. PREGUNTAS ESPECÍFICAS

- ¿Cuál es el tipo de personaje preferido por los estudiantes de ciencias de la comunicación social en el las películas de terror?
- ¿Cuáles son los elementos cinematográficos preferidos por los estudiantes de ciencias de la comunicación en las películas del género de terror?

1.3. JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

La presente investigación se justifica debido a la falta de variedad en el contenido cinematográfico observada en el cine nacional, fenómeno que afecta a los creadores de

contenido nacional, quienes buscan la realización de producciones cinematográficas alejadas de los formatos de drama y comedia, pero que muchas veces sienten temor y no concretan sus proyectos audiovisuales, limitando así la tanto la actividad creativa y profesional de las personas implicadas así como desaprovechando la explotación de un potencialmente lucrativo nicho de mercado.

En ese sentido, el presente estudio servirá para recolectar información con relación a las preferencias de los estudiantes de Ciencias de la Comunicación Social con relación al género cinematográfico de terror así como la identificación sociocultural existente hacia el mismo. Debido a su condición, los resultados de esta investigación buscan obtener datos confiables en beneficio de los futuros realizadores para de esta manera evitar que posibles proyectos futuros fracasen tanto ante la crítica como ante el público consumidor.

En ese sentido, es a través de los resultados de la presente investigación, que se puede replantear la creación de producciones cinematográficas basadas en géneros poco explotados por las empresas nacionales y así por fin salir del estancamiento creativo en el que se encuentra la industria del cine nacional.

Finalmente se justifica la existencia de esta investigación pues sus resultados contribuirán con el desarrollo de la industria cinematográfica regional tanto a nivel económico como cultural.

1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.4.1. OBJETIVO GENERAL

- Precisar cuál es el nivel de preferencia respecto al cine de terror y horror por parte de los estudiantes de Ciencias de la Comunicación Social de la UNA Puno

1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Determina el tipo de personaje preferido por los estudiantes de ciencias de la comunicación social en el las películas de terror.
- Conocer los elementos cinematográficos preferidos por los estudiantes de ciencias de la comunicación en las películas del género de terror.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

El tema del cine de terror ya ha sido tocado por diversos autores, la mayoría de ellos extranjeros, los cuales mediante documentos académicos así como de publicaciones independientes, decidieron plasmar sus pensamientos y conclusiones relacionadas a este tema, usualmente tocándolo desde el punto de vista sociológico y psicológico; pero más importante aún, encontrando el eje más importante bajo el cual se mueve el terror y horror en el cine, bajo la figura del monstruo.

En el trabajo de tesis y posterior libro, “Monstruos al final del milenio”, se hace referencia a los conceptos y orígenes de la monstruosidad en el arte y la cultura remitiéndose a los orígenes prehistóricos de la humanidad. Martín (2013) menciona que el miedo esencial que se le tiene al monstruo es el mismo que existe hacia la figura del depredador. Explicándose así el por qué muchos monstruos cinematográficos poseen una anatomía característica de un animal con rasgos tales como un tamaño superior, grandes garras, dientes afilados y una gran fuerza física.

En la tesis de maestría, “El cine de terror: historias de vampiros y qarqachas”, se enfoca el estudio del cine de terror y horror nacional partiendo desde el estudio de la figura de los monstruos presentados en la cinematografía nacional. Cano (2010), lo hace describiendo al monstruo en el cine nacional como una criatura maléfica que representan las pesadillas y los miedos de la sociedad, la cual al llegar a un punto de catarsis utiliza estas crisis del mundo real para propiciar la creación de estos personajes.

Por su parte Cuéllar (2008), en su artículo, “La figura del monstruo en el cine de horror”, hace una importante reflexión sobre el conflicto principal en el cine de terror, indicando que este se desarrolla precisamente alrededor de la figura monstruosa que mediante su sola presencia amenaza todo lo que es normal y correcto dentro del metaverso existente dentro de la película, es así que la autora define al monstruo como una fuerza antagónica representando, por ejemplo, a lo profano frente a lo sagrado o lo bárbaro frente a lo civilizado y en términos más generales, mostrándolo como caos que se enfrenta al orden natural de las cosas.

Estos puntos de vista se ven complementados entre sí, pues mencionan en su brevedad, tanto el origen como el desarrollo de los personajes antagonistas (monstruos) en la historia cinematográfica, así como la importancia que tiene este como personaje y eje principal de las historias de terror en el cine, generándose así una correlación muy estrecha entre ambos conceptos, pues no se puede hablar de cine de terror sin mencionar a sus personajes principales, los monstruos.

Es así que ambos autores mencionan a lo largo de sus respectivos textos, la idea de que los conceptos de lo que se considera anormal, terrorífico o monstruoso evoluciona y se diversifica a lo largo del tiempo y el contexto donde las películas son realizadas, así pues que a este miedo natural a los depredadores, se le suelen agregar detalles como el factor sobrenatural o la alegoría para la representación de los problemas políticos y sociales de la época, claro está, siempre tomando en cuenta el concepto primigenio de monstruo trazado por Martín.

Ambos autores, tanto Cano como Cúellar, hacen un especial hincapié en la mención de la teoría de la alteridad, también conocida como la teoría de “El otro” cuando se refieren a los peligros ficticios mostrados en el cine de terror, encarnados en la figura del monstruo,

ambos mencionando que esta entidad monstruosa es siempre vista desde la perspectiva del ser humano y por lo tanto, sujeta a los conceptos del bien y el mal para posteriormente darles una forma física que cumple la función de antagonista que representa una o varias cualidades consideradas negativas por las sociedades de un determinado periodo temporal.

Martín (2013) refiere que la llegada del terror al siglo XX, se da mediante la cinematografía la cual continua desarrollándose hasta nuestros días adaptándose a los diversos canales y medios de comunicación que permiten su transmisión, pues a los medios ya conocidos como la literatura, el teatro o las artes plásticas dan paso a medios de carácter audiovisual como el cine, la televisión y en las últimas décadas de siglo, los videojuegos y el internet, logrando transmitir sus contenidos a públicos masivos.

En el texto de Martín, se entiende el terror y la monstruosidad, como un elemento histórico, cuyos personajes no son inmutables, sino que cambian de forma y de características en función de la época y el lugar en el cual estén desarrolladas sus historias. La metodología de los estudios culturales, entendida como aquella que sirve para analizar las relaciones de poder que revelan determinadas fuentes de la cultura popular.

2.2. SUSTENTO TEÓRICO

El presente trabajo de investigación se fundamenta en la información extraída de diversas plataformas, la cual servirá como antecedente para un mejor entendimiento de los términos a tratar en las siguientes páginas:

2.2.1. CINE

Fernández (2002) refiere que el cine no debe verse solo desde las pretenciosas perspectivas de lo académico o de lo puramente artístico sino también desde los conceptos del entretenimiento, el negocio o el espectáculo.

Por su parte, Luna (2015) indica que el cine es un medio no aislado. Cuando vemos una película no visualizamos un único producto, sino la unión de diversos elementos que se plasman en una obra. La persona encargada de dirigir un largometraje no solo debe tener en cuenta uno de estos elementos, de lo contrario, el resultado puede ser insatisfactorio o desequilibrado.

2.2.2. GÉNEROS DEL CINE

La palabra género alude, según Moráles (s.f):

A la noción de categorías o clases, en las cuales, diversos objetos pueden ser clasificados por sus características comunes, facilitando de esta manera su estudio, definiéndose entonces que el género, tanto en la literatura como en los diversos medios audiovisuales, es una forma que caracteriza los temas y elementos narrativos elegidos que el autor decide organizar. (p.2)

Esto significa que cuando hablamos de géneros en el cine, nos estamos refiriendo a categorías ya establecidas y sometidas a una codificación impuesta por los responsables de la película y que es comunicada a sus espectadores. Sin embargo, estas características y generalidades no son invariables, y queda sometida a los cambios que puedan ser impuestos por el paso del tiempo así como con los contextos sociales y políticos de una determinada zona geográfica.

Este proceso de división del cine en géneros se realizó en primera instancia por parte de los productores y directores de cine quienes buscaron interpretar la realidad en cuanto a la variedad de temas y enfoques que esta posee para posteriormente plasmarla en su trabajo.

Según lo mencionado por Barros (s.f), “El cine comienza sus primeros años con la imitación de lo cotidiano para posteriormente adaptar las diversas situaciones y matices de la vida, dando pasos a género como el drama, la comedia, el romance y el horror” (p.9).

Es así que en estos primeros días del cine, los primeros realizadores cinematográficos cimientan las bases que definirían las características generales que los géneros cinematográficos mantendrían en mayor o menor medida hasta nuestros días.

En relación al origen de los géneros cinematográficos Altman (2000) indica, que en los inicios de estos, surgen acuerdos tácitos entre los realizadores de contenidos y su público, de una manera similar a como hacen los autores con sus lectores. El autor indica que las películas de género son catalizadores sociales por medio de los cuales el público reafirma sus creencias, individuales y colectivas, enfatizándose la idea de que toda reflexión sobre los géneros debe pasar primero por el público espectador.

Jameson (1994, citado por Altman: 2000, p.33), hace un paralelismo indicando que las películas forman parte de un género al igual que las personas pertenecen a una familia. El autor indica que incluso con nombrar algún género de películas, por más variadas que estas sean, incluso el espectador más ocasional tendrá una imagen mental y conceptual de los elementos del género mencionado.

En relación a los géneros de cine y como se clasifican, Pulecio (2008), refiere que:

Cuando el cine comenzó a diversificar sus temas, productores y directores vieron que el conjunto de películas iba adquiriendo unas tendencias muy específicas al diferenciarse en los modos, en sus estructuras e incluso en las preferencias de los distintos públicos. Los temas y sus tratamientos se fueron codificando de tal manera que se hizo evidente la necesidad del cine de ser clasificado según su género.

Esto ayudó tanto a la creación de argumentos, como a la promoción de las películas, según el público al cual se dirigían. (p.141)

Por consiguiente, se puede hacer un balance general entre los autores que enumeran los géneros cinematográficos para establecer la siguiente clasificación:

- Comedia
- Western (cine del Oeste)
- Cine negro
- Cine musical
- Cine de terror
- Cine de ciencia ficción
- Melodrama
- Histórico
- Aventuras
- Bélico
- Biopic (Biografías)

2.2.3. EL CINE DE TERROR Y HORROR

El cine de horror/terror está caracterizado por diversas cualidades visuales distintivas así como por elementos recurrentes como son los escenarios, personajes, temas y conflictos narrativos articulares. Rodríguez (2014) refiere que:

Los escenarios más recurrentes para estas historias suelen ser páramos sombríos, localidades aisladas y cementerios; los personajes antagonistas o monstruos característicos de este género incluyen a científicos locos,

asesinos desquiciados o monstruos sobrenaturales; el miedo a la muerte es el tema dominante. (p.27)

Respecto al cine de horror y sus elementos, así como la distinción de este género en relación al terror, Cuéllar (2008) refiere que:

El terror es como una consecuencia del horror. El horror alude a lo monstruoso, lo vil, lo intangible, lo atroz, etc., mientras que el terror apunta hacia el sentimiento que sobrecoge cuando el miedo toma posesión del cuerpo impidiendo el pensamiento racional. La novelista británica Ann Radcliffe, pionera de la novela gótica, dice que el horror nace de la aprensión que sentimos frente a la oscuridad y la presencia del mal que suponemos habita en ella. En esta medida considero que la palabra horror es más apropiada para hablar del contenido de las películas ya que el terror se ajusta a lo que siente el espectador frente a lo monstruoso del cine de horror. (p.227).

En relación a esta separación entre el terror y el horror, Zavala (2013) menciona que:

El terror es la experiencia de angustia que produce una amenaza a la identidad, la integridad o la vida misma, mientras que el horror consiste en el cumplimiento de esa amenaza. El cine de terror es el más difundido de todos (después del pornográfico) y se nutre de tres corrientes narrativas: el expresionismo, lo maravilloso y lo fantástico. (p.136)

2.2.4. DIFERENCIAS ENTRE TERROR Y HORROR

En el idioma español, la distinción entre ambos géneros cinematográficos es muy vaga y suelen utilizarse, erróneamente, ambos términos como sinónimos a la hora de definir una obra literaria o cinematográfica que tenga por objetivo causar miedo en un lector o

espectador, esto fácilmente observable al momento de encontrar una misma película en ambas categorías.

Cansino (2005) afirma “El género de terror tiene el poder de seducción sobre el público, quien acude voluntariamente con la intención de ver imágenes y situaciones espeluznantes en la pantalla grande” (p.2-3)

Si bien existen ciertas características e incluso clichés en torno a estas películas, es imposible generalizar el miedo humano, pues no a todas las culturas les asusta lo mismo, no a todas las personas les dan miedo las mismas cosas, de manera que los diferentes monstruos no pueden estereotiparse en la tarea de horrorizar a los espectadores y por lo tanto no se puede construir en base a estos seres un género cinematográfico.

Según la Real Academia de la Lengua Española (s.f.), el terror es definido como “Una sensación de miedo muy intensa, una persona o cosa que produce este miedo o de manera más específica en cuanto a la cinematografía, como el trabajo que busca causar miedo o angustia en el espectador”.

El horror por su parte es definido por la misma RAE, como “El sentimiento intenso causado por algo terrible y espantoso, como una aversión profunda hacia alguien o algo o como una atrocidad, monstruosidad o como medida para expresar una enormidad”.

En el idioma inglés, la diferencia tampoco suele ser muy marcada debido a las coincidencias en cuanto a sus significados o más específicamente en cuanto a las reacciones que generan en el espectador. Sin embargo, es en este idioma que se utiliza la palabra *horror* con mayor frecuencia para referirse a espectáculos que buscan transmitir miedo o causar un shock en el espectador, usándose de manera generalizada los términos “*Horror movie*” o “*Horror show*”.

Figura 1: Características entre los géneros cinematográficos de terror y horror.

TERROR	HORROR
El origen del miedo usualmente es racional, físico o realista.	El origen de la amenaza está en lo sobrenatural, lo monstruoso o inexplicable.
Genera una sensación de amenaza y/o peligro, la cual puede cumplirse o no.	La sensación de amenaza es cumplida por parte de una fuerza externa.
Es un sentimiento de miedo intenso generado en el espectador mediante la estimulación sensorial.	Es un sentimiento intenso de repulsión y desagrado hacia una situación o una entidad, no necesariamente genera miedo.
Generalmente es una respuesta hacia un peligro latente.	El horror puede relacionarse a una impresión negativa como el odio.
Es la sensación que se genera en el espectador al ver la película.	Son los elementos como la historia o personajes que conforman a la película en sí misma.

Fuente: Elaboración propia.

Enfatizando la sinonimia existente entre ambos géneros, podemos citar la subdivisión que Carpallo (2012) hace dentro del cine de terror, en donde refiere que tanto los elementos sobrenaturales como los más realistas se correlacionan entre sí, aduciendo que es en épocas de prosperidad cuando aparece el terror sobrenatural mientras que en tiempos de inseguridades políticas se consume terror material.

2.2.5. EL CINE DE MONSTRUOS

El cine de terror y horror, según los diversos autores estudiados para realizar este trabajo, basa sus contenidos en la idea de la presencia de entidades antagonistas, una especie de dualismo entre lo bueno y lo malo, lo humano y lo desconocido, pero más específicamente a la sensación de impotencia y vulnerabilidad producida por estas entidades amenazadoras.

En relación a este miedo primigenio, Trout (2011) menciona que:

Sin importar la diferencia de sus tamaños, formas u orígenes, los monstruos tienen una característica en común, ellos comen humanos. Sin importar las cosas que ellos puedan causarnos de manera psicológica, los monstruos expresaron y expresan, nuestro pavor a ser destrozados, eviscerados, masticados, devorados y finalmente convertirnos en excremento. Este vergonzoso destino de aquellos que fueron devorados es representado en un antiguo mito africano en el cual una gigantesca ave depredadora se come a un héroe día tras día y luego lo defeca, en un ciclo eterno. (párr.2)

En este caso podemos ver el papel relevante de la dualidad bien y mal o humano – monstruo.

Las películas de género de terror acostumbran mostrar un protagonismo dual al momento de presentar a los personajes, protagonistas y antagonistas por igual que un sheriff que se enfrenta a un forajido en un western o el gánster que encuentra su rival en el líder de una banda rival o en un agente de la ley. O en casos aún más específico, el comandante de un ejército, el héroe humano, enfrentándose a un monstruo prehistórico o un ente del espacio exterior. (Altman, 2010, p.47 - 48)

Esta idea del antagonismo es explorada con mayor profundidad por Moreno (2011) quien le atribuye al monstruo un papel de paria o entidad imposible en nuestra sociedad actual, visto desde un punto de vista realista, pero plausible según las reglas de la ficción; se define al monstruo como un ente que es empleado como una herramienta retórica para profundizar en inquietudes culturales del ser humano.

Estas características, buscadas por los consumidores, usualmente intentan identificar rasgos humanos en los monstruos, características que los obliguen a admirarlo u odiarlo por lo que simbolizan y no solo por su aspecto.

En relación al cine de monstruos, Tiburcio (2016) menciona que:

El terror solo puede ser concebible desde el punto de vista histórico y cultural, de modo que los discursos nunca son monolíticos y totalmente rígidos, sino que varían y están expuestos a esas luchas de poder internas, y que se manifiestan en forma de discurso y contra discurso. Al igual que pasa con el héroe, el monstruo, que suele ser entendido como el villano, acaba siendo personificado a través de imágenes asociadas a los conceptos de fealdad o vileza.

En resumen, la normalidad es un discurso asociado al sentido común, tal y como ha sido definido previamente, que se construye sobre el concepto de otredad, el cual es separado del discurso de la normalidad para lograr su rechazo. De esta manera, el tipo de discurso utilizado para ambos solo puede ser entendido en clave cultural e histórica. (p.359)

2.2.6. EL MONSTRUO EN EL CINE

El cine de Hollywood así como el cine realizado en otros países ha basado sus producciones del género de terror y horror en monstruos de diversos orígenes y características; este tipo de películas han explorado los dos tipos básicos de monstruosidad presentes en la mentalidad humana, la monstruosidad física y la moral.

Estos dos tipos de monstruosidad son descritas con mayor detalle por Martín (2002) quien indica que la representación del monstruo físico, es decir, la criatura no humana, es mucho más simple y extendida desde el punto de vista de realización debido a la simpleza con la

que se les puede crear, siendo más que suficiente su presencia aberrante para generar temor, presencia que depende mucho de las sofisticadas técnicas del espectáculo visual y de los efectos especiales.

En esta categoría podemos encontrar criaturas físicas y letales como los clásicos hombres lobos quienes representan los temas de la dualidad animal y humana así como entidades mayores y más perjudiciales como es el caso de los monstruos gigantes; desde King Kong hasta el mítico Godzilla, se puede decir entonces que el monstruo es el mejor ejemplo de la actualización y cambios en cuanto al concepto de amenaza desde los primeros días del siglo XX.

Por otra parte la esencia del monstruo moral es más difícil de captar en un medio audiovisual debido a que su monstruosidad no está en su aspecto físico y por lo tanto no es una monstruosidad que se puede ver a simple vista sino una más susceptible al análisis de su personalidad e historia del personaje.

Mientras los monstruos físicos tienen un aspecto temible y/o repulsivo que produce rechazo, aun cuando su conducta no es anormal y puede regirse a impulsos tan naturales como la alimentación o la reproducción; son los seres humanos de aspecto normal quienes han sido algunos de los monstruos más recordados de la cinematografía mundial debido a sus acciones perversas.

En esta categoría podemos mencionar a seres humanos que no tienen problemas en dañar a sus víctimas y se comportan de maneras inmorales e incluso amorales que resultan tan o más repulsivas dañinas como las efectuadas por los monstruos físicos.

2.2.7. BREVE HISTORIA DEL CINE DE TERROR Y HORROR.

2.2.7.1. EL MIEDO A LA VULNERABILIDAD:

Cuando se habla de cine de terror y sus monstruos, el concepto más extendido y al cual normalmente se alude, es a aquellos filmes que tratan del ataque de un ente depredador, usualmente gigante, el cual refleja un miedo instintivo a ser dominado por una fuerza demasiado grande para ser vencida por nuestra fuerza física o intelectual.

Es en este escenario que podemos recordar que en los inicios del siglo XX, la exploración del planeta tierra aún era una labor limitada por los recursos tecnológicos de la época, siendo que la búsqueda de archipiélagos o selvas ocultas una labor casi exclusiva de exploradores financiados por universidades y gobiernos, quienes en busca de colonizar nuevos territorios y recursos, realizaban peligrosas travesías a los distintos rincones de la tierra, durante los cuales muchas veces se realizaban descubrimientos biológicos y antropológicos que se creían imposibles. Descubrimientos que muchas veces habían sido “predichos” por la ficción y la fantasía.

Como indica Martín (2002), los dinosaurios, son la especie más popular de la cultura popular, pues estas colosales criaturas conquistaron la pantalla gigante desde los primeros días del cine mudo con *El mundo perdido* de 1925, hasta la novela homónima de Michael Crichton, creador de la saga *Parque jurásico*. La popularidad del dinosaurio se debe en parte a nuestra fascinación por el tamaño monumental de estas criaturas y en parte al misterio de su extinción.

Extinción que el cine muchas veces hace incompleta, permitiendo a la fauna del pasado, interactuar con la humanidad, ya sea mediante las técnicas de animación por Stop Motion o CGI, verdaderos retos para la tecnología de su época.

El primer *Moby Dick* del cine en 1930 abrió la década dominada por los monstruos de la Universal como Frankenstein o Drácula, monstruos que a diferencia de Moby Dick y King Kong son seres sobrenaturales ya explorados por la literatura y otros medios.

Los dinosaurios, así como los animales gigantes de las primeras décadas del siglo XX, son productos de los misteriosos caprichos de la naturaleza pero también imágenes residuales de las criaturas legendarias surgidas de la mente humana los inicios de la especie; ambas son criaturas que han existido desde tiempos inmemoriales.

2.2.7.2. LOS ENEMIGOS DE LA HUMANIDAD:

En la década de los años cincuenta y sobre todo debido al periodo post guerra, los monstruos imaginarios y reales fueron adaptados a los tiempos del miedo nuclear y las consecuencias de la radiación atómica, la cual en ese entonces, y debido a la falta de estudios sobre la misma, era una fuerza que en la ficción era capaz de crear seres imposibles y nuevas monstruosidades.

Es en este periodo post guerra que surgen las denominadas películas de la serie B, las cuales aún con la falta de recursos económicos para costear grandes elencos o efectos especiales avanzados, logran crear historias protagonizadas por extrañas criaturas creadas a partir de la radiación atómica, la cual en sí podría considerarse como un monstruo en sí misma.

Con el fin de la segunda guerra mundial y la amenaza de un posible tercer conflicto global librado con armamento nuclear, se inicia un periodo en la historia conocido como la guerra fría, el cual consistió en la creación de dos enormes ejes que se disputan el dominio político y económico del planeta, un hecho que la ficción interpretaría a su manera.

Entre los productos de esta época y este tipo de cine, se pueden resaltar ejemplos como la película *THEM: La humanidad en peligro* de 1954, en donde unas hormigas gigantes son generadas por la radiación atómica causada por una bomba experimental.

La década de los cincuenta se caracteriza por la popularidad de un monstruo tipo de monstruo en particular, los invasores extraterrestres:

La paranoia norteamericana vio en los alienígenas invasores metáforas más o menos evidentes sobre el temido invasor soviético. Al mismo tiempo, los grandes monstruos les permitían hacer pública la sospecha de que ni siquiera los propios militares y científicos americanos eran de fiar, un miedo que con el tiempo también resulto ser muy real. (Martín, 2002, p.79)

Es así que el cine del periodo post guerra está lleno de invasores alienígenas y abominaciones que surgen debido a la radiación transmutadora que podía alterar la cotidianidad de los espectadores en cualquier momento, este nuevo peligro latente forjó los miedos del mundo occidental, pero aun así.

¿Qué se podría esperar de naciones que ya habían vivido en carne propia el potencial del armamento nuclear?

2.2.7.3. EL PUNTO DE VISTA DE LAS VICTIMAS:

El monstruo gigante y el temor a los alienígenas surgen al mismo tiempo que la guerra fría en sí misma y si bien historias como *THEM* o *Surgió del fondo del mar* evocaban la presencia de monstruos creado a partir de criaturas normales como hormigas y pulpos, es en 1953 cuando aparece *La bestia de los tiempos remotos*, una película ligeramente inspirada en el relato corto de Ray Bradbury *La sirena en la niebla* de 1951. Un film que nos presenta un concepto que se usó y posiblemente continuara usándose en el futuro, la

historia de una criatura pre histórica despertada debido a la radiación termonuclear y que termina arrasando ciudades pese a los esfuerzos de militares y científicos que se muestran incapaces de hacerle frente a una amenaza imparable.

Si bien la película norteamericana, animada por el recordado Ray Harryhausen trata este tema con su *Rhedosaurus* de sangre tóxica, es en Japón donde el concepto del monstruo nuclear llega a su máxima expresión cuando se crea un personaje tan reconocible que ha superado a criatura como los hombres lobos o vampiros en cuanto a términos de legado cultural.

En el filme *Gojira: Japón bajo el terror del monstruo* de 1954, el director Ishiro Honda crea una película muy cruda y con una carga dramática enorme para los estándares de género de monstruos norteamericano, algo entendible teniendo en cuenta el contexto del film ya que este fue estrenado menos de diez años desde los ataques nucleares a Hiroshima y Nagasaki.

El personaje ha aparecido en más de treinta y dos filmes incluyendo dos interpretaciones norteamericanas y múltiples apariciones en otros medios, es actualmente un ícono de la cultura popular internacional, pues este personaje ha evolucionado a lo largo del tiempo desde sus orígenes como alegoría nuclear hasta funcionar como una crítica social hacia la política japonesa en la última adaptación de la franquicia *Shin Godzilla* del 2016 donde el director Hideaki Anno utiliza al monstruo como una alegoría para representar a una amenaza creciente que se vuelve incontrolable debido a la ineptitud de los gobiernos a la hora de tomar decisiones en momentos de crisis.

Para Martín (2002) el personaje de Godzilla representa la victimización que este país sufrió en manos de los americanos durante y después de la segunda guerra mundial, no es de extrañar que esta icónica figura del cine haya sido considerada por muchos como

una representación artística de los mismos Estados Unidos como una amenaza latente e imposible de ignorar debido a su enorme tamaño y poder destructivo.

2.2.7.4. LA VENGANZA DE LO NATURAL:

El terror y horror basado en criaturas gigantes perdió muchos adeptos durante los años sesenta debido a la saturación del concepto así como la pérdida de calidad de los productos; sin embargo resurgió con gran fuerza tras el estreno de la cinta *Tiburón* de 1975 la cual, pese a estar basada en un libro homónimo, logra crear una identidad propia y así mismo, logra darle nueva vida al género de monstruos, pues la película mencionada no trata de las precauciones que hay que tomar en ciertas playas ni de los peligros de la intervención humana, sino de lo indefensa que está nuestra especie ante los caprichos de la naturaleza, ante sus propios monstruos.

Pero si se quiere encontrar un origen para este tipo de historias, se puede recurrir a la película *Los pájaros* de 1963, dirigida por Alfred Hitchcock, en la cual no hay justificación alguna para el ataque de la naturaleza contra el hombre, haciendo que este hecho aleatorio sea incluso más aterrador debido al misterio que lo envuelve.

Sin embargo y al igual que lo ocurrido con los monstruos de la era nuclear, no pasa mucho tiempo antes de que surjan producciones de calidad muy inferior si se comparan a las cintas anteriormente mencionadas.

El género de los animales asesinos, refiere Martín (2002) satura rápidamente el mercado creando productos muy inferiores creándose así este tipo de películas, comúnmente conocidas como “La venganza de lo natural” o “Come hombres” debido a la naturaleza de sus monstruos y escenarios, es así que los años dorados de estas producciones de bajo nivel técnico y narrativo abarcan la mayor parte de la década de los setentas e inicios de los años ochenta, aunque la poca originalidad de la trama y la carencia del necesario

suspense hacen que estas películas sigan produciéndose en la actualidad aunque con un menor impacto que en el pasado.

2.2.7.5. EL TERROR CIENTÍFICO Y EL TECHNO THRILLER:

Como se mencionó anteriormente, el cine de monstruos le debe mucho a la realidad y particularmente a la ciencia y tecnología, toma los miedos e inquietudes del mundo real y les da un rostro aterrador que pueda ser plasmado en la pantalla.

Los dinosaurios del novelista Michael Crichton, retratados en el cine por Steven Spielberg en la película *Parque Jurásico*, no son animales alterados por radiaciones atómicas, gigantes naturales, ni son tampoco productos accidentales de negligencias científicas. Lo verdaderamente monstruoso en estas películas es la irresponsabilidad de los científicos que rompen el orden natural evolutivo sin detenerse a contemplar en el desastre ecológico que seguirá tras esas alteraciones.

Parque jurásico refleja, pues, la creciente dependencia económica de la ciencia por parte de gente adinerada con un entendimiento superficial de las implicaciones éticas del uso de la ciencia y la tecnología como fuente de ingresos económicos, lo cual, en el caso de los ingenieros genéticos al servicio del ficticio millonario John Hammond y su compañía INGEN ultimadamente causan el desastre de Isla Nublar.

Con relación a los peligros de la ciencia fuera de control, Martín (2002), menciona que:

Curiosamente, el cine de Hollywood condena la irresponsabilidad de los científicos incluso cuando su motivación es aparentemente noble. En *Mimic* la científica de turno crea una nueva especie de cucarachas capaces de devorar a las comunes, que están extendiendo una enfermedad mortal entre los niños de Nueva York para finalmente demostrar que esta nueva variedad de insecto es capaz de reproducirse y evolucionar a un ritmo

alarmante mediante la imitación de los rasgos de su mayor depredador (el hombre) empezando por su tamaño. Dado que se las caracteriza como supervivientes natas, la película juega con la posibilidad de que estas cucarachas mutantes puedan llegar a dominar a la especie humana. (p.82)

2.2.7.6. LA DESHUMANIZACIÓN:

Para el cine de terror moderno, la metamorfosis es casi siempre negativa, ya que el individuo que la sufre, cumple el papel de monstruo antagonista pero a la vez, también es la víctima de su historia al sufrir la incomprensión y la intolerancia de los demás.

La mosca (Ambas versiones de 1958 y 1986) es uno de los casos más expresivos, y visuales, de metamorfosis terrorífica, sobre todo la versión más reciente en 1986 la que la premisa de la fusión entre hombre y mosca a nivel de su ADN da pie a la transformación más angustiada del cine moderno.

Sin embargo, como indica Martín (2002) este tipo de horror ha existido en la cinematografía desde sus inicios, en los cuales se muestra a criaturas como el hombre lobo quien como ya he señalado, mantiene su condición de víctima al sentir horror ante los cambios físicos que presenta su nueva identidad así como ser consciente de los actos sangrientos que comete bajo ella, pero no llega a admitir de pleno su culpabilidad porque siempre disocia su yo humano de su yo monstruoso.

2.2.8. CINE DE TERROR Y HORROR EN EL PERÚ:

La mayoría de las películas de género fantástico creadas en el Perú, son de procedencia regional y se clasifican dentro de los géneros de terror y horror, estas a su vez presentan diversos tipos de antagonistas (monstruos) que si bien incorporan muchos elementos del cine de Hollywood, también los mezclan con aspectos de la cultura regional, lo cual deja a un lado la fidelidad cultural y propicia la creatividad de los realizadores.

Citando una entrevista al doctor Ricardo Bedoya, conductor del programa “El placer de los ojos”, recopilada por Velásquez (2007):

La ficción habla de cosas que muchas veces no existen. La Guerra de las Galaxias habla de cosas absolutamente fantásticas, el western norteamericano que cuenta la conquista del oeste tampoco cuenta las cosas como son y, sin embargo, son ficciones que se sostienen por su propia validez. Cuando miramos el cine que se ha hecho en el pasado sobre motivos andinos en el Perú, vemos películas en las cuales las masas campesinas se levantan y toman tierras como en un culto o momentos de rebeldía comunal. Podemos pensar que son basadas en hechos que ocurrieron en el pasado, pero tampoco ocurrieron de esa manera. Son ficciones que tratan de crear un protagonismo heroico de los campesinos tomando armas y levantados luchando contra la injusticia. (p.166).

Los seres sobrenaturales o antinaturales que causan miedo y repulsión son la materialización de lo innombrable y anormal que para algunos autores representan los temores de una época específica. Bustamante (2015) menciona a las regiones como Ayacucho y Puno, en donde se han producido la mayor cantidad de películas de terror nacionales en las cuales los antagonistas habituales son seres míticos regionales como son los jarjachas, pishtacos y condenados.

La historia de estas producciones nacionales puede remontarse hasta los inicios de la década del 2000 gracias a la aparición del video digital, se permitió que varios jóvenes directores llevar a cabo largometrajes de diversos géneros los cuales tuvieron un circuito de distribución alternativo al comercial. (Cano, 2010). Resulta muy interesante que en Ayacucho se acuda a una leyenda andina para dar vida a una película como *Qarqacha*,

pues permite que el espectador sea testigo y participe de la cosmovisión del mundo andino, pues si bien Norteamérica basa a personajes como Michael Myers o Jason Vorhees en leyendas urbanas y creaciones contemporáneas, en el Perú esto se hace en base a personajes del horror andino y tradicional que resultan ser incluso alegóricos a los horrores vividos debido a la coyuntura política atravesada en las décadas previas, pues es bastante particular y significativo que se haya desarrollado el género de terror fantástico en regiones que han sido presa de la violencia terrorista en el pasado.

Como indica Cabrero citado por Cano (2010):

El éxito de estas películas reside en que “son productos que no están desterritorializados” pues conllevan consigo una carga cultural muy grande, representativa de la identidad de su pueblo y más importante aún, de su gente, pues estos filmes a diferencia de otras películas nacionales donde se retratan realidades peruanas, las cuales podrían suceder en cualquier parte del mundo, plasman una cosmovisión muy particular que une al espectador de manera especial, permitiéndole alcanzar un nivel de empatía alto al verse representados en la pantalla. (p.27)

Estos monstruos andinos sin embargo, no se respaldan únicamente en la tradición para crear un impacto en su público, pues desde la concepción misma del nombre se pensó en Qarqacha como un sujeto que reunía valores de rechazo social. Estos monstruos nacionales presentan las características generales del monstruo como son la rareza y contraposición a lo natural y bello, pero más específicamente tienen su mayor impacto en el ya mencionado concepto de la “Alteridad”.

Es así que surgen ideas como las del desdoblamiento, la cual se refiere a la idea de dos partes habitando un mismo espacio. Ya sea en el caso del hombre lobo como en el caso

de qarqacha, estos comparten un mismo cuerpo, coexisten de manera alternativa, nunca son las dos personas a la vez, o es humano o es lobo, o es llama/hombre o es hombre en el caso de qarqacha o perro/hombre como el Kharisiri.

Estos casos presentan al monstruo mitológico o folclórico como personaje central de las historias en las que estas entidades de leyenda aterrorizan y atacan tanto a los pobladores nativos del lugar de donde procede el mito así como a los forasteros, generalmente jóvenes capitalinos atrapados en la zona rural, quienes confundidos e ignorantes ante lo sobrenatural suelen ser los protagonistas con los cuales se busca que el espectador empatice a lo largo del film.

Sin embargo, más allá de las entidades sobrenaturales y los monstruos mitológicos, el cine peruano se ha caracterizado por la utilización de un tipo de monstruo particular en sus películas, este ha sido el monstruo moral.

El cine peruano de la década de los ochenta y noventa refleja historias de carácter dramático ambientadas tanto en los contextos rurales como urbanos, historias que pese a ambientarse en un mundo realista crean personajes y situaciones que interactúan en estos escenarios en formas muchas veces exageradas, pero que permiten la transmisión efectiva de una idea.

En el cine nacional las figuras protagonistas suelen recaer en niños o personas de escasos recursos que padecen física y emocionalmente en entornos hostiles donde también existen los monstruos bajo la forma de antagonistas crueles e inhumanos que muchas veces comparten rasgos con los protagonistas, demostrando así que su monstruosidad no es innata, sino adquirida por diversos factores del entorno físico y social que desvían las actitudes de las personas. Respecto a esta perversión o monstruosidad adquirida, (Stucchy y Herrera (2014) mencionan que:

En la película “*Caidos Del Cielo*” de Francisco Lombardi en 1990, se narran tres historias independientes que convergen al final del filme, una de estas historias se basa en el cuento “Los gallinazos sin plumas” de Julio Ramón Ribeyro, donde se nos muestra a doña Mercedes, una anciana ciega que vive en condiciones muy precarias cerca del acantilado, lugar en donde recibe un monstruoso cerdo como regalo de sus ex patrones: los Díaz Canseco. El enorme animal significa la oportunidad de acceder a una cirugía que podría devolverle la vista, pero para tal propósito debe obligar a sus nietos, Tomás y César a que recojan basura para alimentarlo, prometiéndoles que con el dinero de la venta los enviaría de viaje con su madre, a los Estados Unidos. Las ambiciones de la abuela tropiezan para su desencanto con el deterioro de la salud de sus nietos, que al final ya no pueden seguir hurgando en los basurales para proporcionar el sustento al siempre hambriento animal.

Su ceguera tanto física como psicológica no le permite ver el estado de salud de aquellos a quienes dice cuidar; en nombre de un mejor porvenir, no duda en sacrificarlo todo. Cuando finalmente cae al chiquero al ser empujada por su nieto menor, quien ha descubierto el asesinato de su perra, doña Mercedes termina siendo víctima del monstruo en el que ella cifró todas sus esperanzas. (p.210)

Esta película muestra al monstruo humano como una entidad que abusa del poder que tiene sobre otros, llevándolos al borde de la muerte con el fin de obtener un beneficio personal. El caso citado muestra los cambios radicales que pueden experimentar seres humanos bajo circunstancias adversas donde los monstruos surgen incluso sin rasgar la

piel o romper el disfraz humano, monstruos que incuban en las mentes esperando el momento para nacer y causar estragos en sus presas más débiles aunque similares a ellos.

2.2.9. CLASIFICACIÓN DE MONSTRUOS CINEMATOGRÁFICOS

La siguiente clasificación fue realizada debido a que el terror y el horror tiene sub categorías creadas en base al tipo de amenaza presente en el film, amenaza que generalmente está representada por la figura de uno o varios monstruos en pantalla.

2.2.9.1. ANIMALES ASESINOS:

En el cine (Al igual que en otros medios artísticos) se ha utilizado la imagen de un animal real como antagonista o monstruo de turno, el cual atenta contra la integridad de individuos y grupos humanos por igual. Como ya se ha mencionado en la presente investigación. El concepto primigenio de monstruo surge como parte del miedo instintivo a ser devorado, por lo cual la mayoría de los monstruos categorizados como animales en el cine, son criaturas carnívoras que atacan al ser humano, tal es el caso del tiburón de la película *Jaws* de Steven Spielberg, el cual inspiró una fórmula que se continua realizando hasta nuestros días.

Este es un pequeño sub género usualmente denominado “*Venganza de la naturaleza*” dentro del cine de monstruos tiene como antagonista a uno o varios animales que por un motivo tan normal como la búsqueda de alimento o incluso bajo influencias externas, terminan causando estragos entre seres humanos que se cruzan en el camino de estos, ya sea por mala fortuna o por una especie de karma al haber perturbado su entorno natural.

Este género y en especial este tipo de monstruo, fueron muy populares en la década de los 70's debido al éxito de la ya mencionada *Jaws*, pues si bien sus orígenes se pueden rastrear hasta producciones tan antiguas como “*The birds*” dirigida por Alfred Hitchcock en 1963 o “*Willard*” de Daniel Mann en 1971 es a partir de la producción de Spielberg que

los animales terminan por consolidarse como algunos de los monstruos de mayor impacto en el cine.

2.2.9.2. SLASHER:

Lo que define al subgénero está en la misma palabra de la cual deriva, del término “Slash” o corte en inglés. Los monstruos protagonistas de las películas slasher, son entidades generalmente sobrenaturales y enmascaradas, que sirviéndose de habilidades como fuerza y resistencia sobrehumanas, así como de armas punzocortantes, realizan matanzas masivas e indiscriminadas contra un grupo de personajes, generalmente adolescentes, quienes son víctimas de estos monstruos que acaban con ellos de maneras muy violentas y explícitas ante la cámara.

Monstruos prominentes de este género pueden remontarse hasta Leatherface y su familia caníbal en *Texas chainsaw massacre* de 1974, dirigida por Tobe Hooper, pasando por el silencioso Michael Myers de la película *Halloween* de John Carpenter en 1978 o Jason Vorhees de la saga *Friday the 13th*, iniciada en 1980.

Es en este género que también están incluidos personajes de características más abstractas como Freddy Krueger de *A nightmare on elm Street* de Wes Craven en 1984 o Pinhead y su séquito de cenobitas en *Hellraiser* del escritor y director Clive Barker en 1987.

Juárez (2016) recuperó una serie de características comunes en este tipo de películas:

Todos los personajes tienen que tener relación entre sí, es decir, si hay algún reportero o policía involucrado, tiene que ser familiar de los personajes principales. La protagonista debería ser una mujer, en la mayoría de casos virgen, quien usualmente termina siendo la única sobreviviente. Con estas instrucciones se hicieron muchas películas y

muchas secuelas, hasta que al espectador se le fue haciendo muy obvio la repetición de patrones. (parr.1)

2.2.9.3. SOBRENATURALES:

El monstruo además de estar entrelazado al miedo hacia lo físicamente peligroso, como se mostró en categorías anteriores, también han sido una representación del miedo a lo desconocido y sobrenatural.

Criaturas como los espectros y demonios han poblado la mente de la humanidad desde sus inicios y de la misma manera también han sido representadas en el arte. Desde las primeras representaciones gráficas de las religiones pre históricas hasta las novelas y especialmente las películas de la actualidad. Los monstruos de origen sobrenatural no tienden a evolucionar sus conceptos pues estos están ligados a los temores atemporales hacia lo desconocido, temores que están presentes en todos los pueblos de la tierra.

Martín (2002) alude al subgénero sobrenatural haciendo hincapié en los fantasmas como monstruos protagonistas, así como también de los lugares que estos seres convierten en su hogar:

La casa encantada puede, no obstante, estar dominada por pasiones humanas en lugar de por presencias fantasmales. Así pues, la casa oscura que da título a una de las más extrañas muestras de terror circunscrito a una edificación en concreto, la película, *El caserón de las sombras* de 1932, encierra una familia de excéntricos personajes en un rincón perdido del Gales rural, mientras que la vida en una mansión mucho más famosa, Manderley, está dominada en el filme *Rebeca* de 1940, por el recuerdo casi fantasmal de la perversa primera esposa de su dueño. En otro singular edificio capaz de reflejar la locura de sus dueños se desarrolla la pasión y

muerte de los hermanos Usher, Roderick y Madeleine, protagonistas del onírico cuento de Edgar Allan Poe en el que se basó *La caída de la Casa Usher* de 1960. (p.60)

2.2.9.4. MITOLÓGICOS Y FOLCLÓRICOS:

El cine, desde sus primeros años, ha representado monstruos ya existentes en mitos y leyendas provenientes de diversas partes del mundo. Historias que buscaban representar seres como los vampiros, hombres lobos y otras criaturas procedentes de imaginarios colectivos y culturales.

Estos monstruos generalmente mágicos y sobrenaturales se diferencian de los anteriores debido a que no presentan una categoría en general, como por ejemplo demonios o espíritus, que son criaturas presentes en toda cultura, sino que se refieren a un personaje específico para una determinada región del mundo.

Este es el caso de personajes tan diferentes como el hombre lobo o los vampiros, procedentes de las mitologías occidentales del viejo mundo o personajes como la llorona o el Qjarcacha, procedentes de la mitología latinoamericana; son criaturas que debido a sus orígenes, muchas veces religiosos, muestran rasgos de carácter moral o en este caso inmoral que fueron la base de su creación, así pues, el monstruo mitológico o folclórico tiende a desempeñar el papel de un ser que va en contra de los ideales de un determinado escenario espaciotemporal.

Ya desde la película polaca *Die Nibelungen* de Fritz Lang en 1924, se nos presenta la imagen de una criatura monstruosa en la forma de un dragón, el cual representa a uno de los muchos *Nibelungos* criaturas de la mitología alemana.

En relación a los primeros monstruos mitológicos del cine, Cano (2010) hace una mención a sus encarnaciones cinematográficas más famosas:

Posteriormente tras el éxito de Universal Studios al adaptar la novela *The Hunchback of Notre de Dame* de Wallace Worsley en 1931, se apertura el inicio de una serie de películas basadas en personajes clásicos de la mitología como es el caso de los vampiros, llega la película *Drácula* del director Tod Browning, quien retrata el mito del vampiro al adaptar la novela homónima de Bram Stoker.

Si bien este film no es el primero en adaptar el concepto del vampirismo y en especial de este personaje histórico mitificado, pues ya se había representado de manera similar en *Nosferatu* de Friedrich Wilhelm Plumpe en 1922, si es este el que abre la puerta para adaptar personajes clásicos de la mitología como es el caso del hombre lobo, el golem o los no muertos, representados en las películas como *The wolfman*, *Frankenstein* o *The Mummy* respectivamente. Universal Studios logra crear arquetipos que se utilizarían hasta nuestros días para adaptar a estos personajes mitológicos al mundo contemporáneo.

El peruano José Carlos Cano indica que estos personajes tradicionales representan el desdoblamiento peligroso de la condición humana:

Al aceptarse este pathos trágico y monstruoso, el sujeto de la metamorfosis acepta al mismo tiempo el estado monstruoso como una monstruosidad huésped o, en todo caso, como un antisujeto que debe necesariamente convivir dentro de él.

Este es un proceso por el que no solo atraviesa un qarqacha, también es el caso de los hombres lobos, criatura clásica del cine de terror. La licantropía genera en los sujetos cambios ante ciertos estímulos externos, los conduce

a un proceso de transformación que contribuyen a la aparición de este nuevo ser con una nueva apariencia. (p.28)

2.2.9.5. MÁQUINAS:

Un monstruo relativamente nuevo en nuestra cultura es aquel que se nos presenta bajo el aspecto de inteligencias artificiales o criaturas mecanizadas que atentan contra la vida humana.

El origen de la inteligencia artificial puede rastrearse hasta seres míticos como el gigante de bronce Talos de la mitología griega o el Golem judío, pasando por los homúnculos medievales. Sin embargo estos presentan características mágicas y religiosas que desaparecerían en 1818 con la publicación de “Frankenstein” por Mary Shelley, un texto que es considerado como la primera historia moderna de ciencia ficción.

En su blog dedicado al cine de culto, Franco (s.f) menciona el nacimiento del autómatas contemporáneo en el cine a partir de la primera adaptación de este personaje, que se da a manos de un casi desconocido corto homónimo realizado por J. Searle Dawley en 1910 y posteriormente su famosa versión de estudios Universal en el año de 1931 a cargo de James Whale. (parr.2)

Es a partir de este momento que el monstruo mecánico adquiere importancia en las décadas posteriores, tanto en el cine de clase B donde como en películas de carácter más serio como es el caso de la saga *Alien* iniciada por Ridley Scott en 1979, una saga que pese a ser conocida por las criaturas denominadas “Xenomorphos” también nos ha mostrado a androides super avanzados denominados “Sintéticos” que con el pasar del tiempo se muestran tanto como frías máquinas guiadas por directivas como también convertidos en organismos sensibles capaces de obrar de manera diabólica en perjuicio de la raza humana a la cual consideran inferior debido a sus imperfecciones. (Koval,

2008) indica que el tema concerniente a maquinas genocidas se vería repetido en películas como la saga *Terminator* iniciada por James Cammeron en 1984 o por *The Matrix* escrita y dirigida por Lana y Lilly Wachowski en 1999, la primera girando en torno a la aparición de inteligencias artificiales que buscan la aniquilación de la raza humana mediante la creación de organismos cibernéticos imparables mientras que la segunda se enfoca en el concepto de que las máquinas que ya han logrado someter a la humanidad a un estado de esclavitud en la cual nuestra especie sirve fuente de energía para las mismas.

2.2.9.6. ALIENÍGENAS:

Las formas de vida alienígenas han estado presentes en la mentalidad humana desde los inicios de la misma y especialmente el miedo que genera la incertidumbre respecto a los comportamientos que estas puedan tener hacia nosotros.

Uno de los principales antagonistas en la historia de la monstruosidad ha sido el alienígena, ya sea de aspecto salvaje o humanizado, sus intenciones en el cine de terror está usualmente ligada a conductas violentas como la depredación de la raza humana o la conquista de la misma mediante el uso de tecnologías avanzadas que superan a las nuestras. Algo que incrementa el sentimiento de vulnerabilidad previamente mencionado.

Sin embargo, el miedo que causan las especies alienígenas en la ficción va más allá del miedo a lo desconocido o a lo poderoso. Este miedo se basa en el concepto de “*El Otro*”.

Pues como indica Martín (2013) el miedo a los extraterrestres no se basa solamente en su aspecto físico, sino también en las intenciones que estos tengan hacia nuestra especie:

El día en que el tan esperado contacto se produzca descubriremos por fin si los extraterrestres se parecen más al amistoso E.T. o al hostil Xenomorpho. Posiblemente serán distintos de uno y otro, si bien las mayores incógnitas son cuánto se nos parecerán y qué actitud tendrán hacia

nosotros. Nuestra esperanza es que sean lo bastante distintos como para no comportarse con la raza humana de la misma brutal manera que nos comportamos los unos con los otros. (p.34)

Para la autora, el papel del alienígena en las películas es la de un nuevo depredador de alcance universal en el cual proyectamos toda la agresividad y crueldad de los actos propios de nuestra especie. La figura del monstruo alienígena por otra parte es tan diversa como las hipotéticas razas que existen en la ficción, pues como indica Salas (2011):

Esto, desde luego, es algo propio del cine de terror contemporáneo, aspecto que ya hemos podido comprobar en películas como *La semilla del diablo* o *El exorcista*, siendo la semejanza entre *Alien* y la primera de éstas especialmente significativa. De hecho, tanto el diablo, en el film de Polanski, como el ser alienígena, en el de Scott, dejan su semilla en el cuerpo de un ser humano, condenándolo a que un nuevo monstruo se forme en su interior. (p.54-55)

2.2.9.7. KAIJU:

El significado de este término proviene de la lengua japonesa en donde “Kaiju” es la palabra usada para referirse a una “Bestia extraña” aunque su traducción más generalizada por la cultura popular contemporánea sería simplemente “Bestia gigante”.

Este término nacido y usado desde la década de los cincuenta en Japón volvió a tomar relevancia cultural tras el estreno de la película *Pacific Rim* de Guillermo del Toro en 2013 en la cual gigantescos seres extraterrestres/interdimensionales buscan conquistar la tierra por orden de inteligencias superiores.

Si bien es cierto que el origen del monstruo gigante en el cine puede rastrearse hasta el año 1912 con el cortometraje mudo *A la conquista del Polo* del cineasta francés Georges

Méliès, donde un gigante de hielo atormenta a los primeros exploradores que viajan hacia el Polo Norte, es en el año de 1933 cuando Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack crean a *King Kong*, una criatura relativamente original, que se termina por definir la separación definitiva entre los animales asesinos y los monstruos propiamente dichos pues que si bien repetiría tópicos como el hallazgo del monstruo en tierras lejanas o el ataque a una ciudad, crearía también otros como son la intervención de fuerzas armadas para detener el avance de la criatura o la creación de nombres propios para estos gigantes.

Estas criaturas gigantes del cine tienen la particularidad de representar miedos globales en lugar de solo enfocarse en un determinado drama humano, por ejemplo es obvio el paralelismo que *Godzilla* con el inicio y el desarrollo de la era nuclear en el siglo veinte o las múltiples re interpretaciones del mismo personaje como la película *Godzilla* de Gareth Edwards del 2014 que lo convierten en una representación alegórica de los desastres naturales y el desequilibrio natural causado por las acciones extractivas humanas y más recientemente en la película *Shin Gojira* de Hideaki Anno (2016) en la cual el monstruo es una alegoría de los desastres nucleares de Fukushima y como la incompetente burocracia nacional e internacional terminan por causar más daños que la emergencia misma. Hood (2013) hace hincapié en la diferenciación del kaiju japonés con el resto de monstruos gigantes aduciendo que:

Los films de monstruos gigantes japoneses a diferencia de los anónimos monstruos gigantes de los 50's y tal como King Kong, tenían un nombre y personalidad propia, motivo por el cual, el lógico acto de destruirlos solía acarrear una incertidumbre ética y moral que contrastaban con el concepto de "El otro" a un grado que las producciones norteamericanas de la época, rara vez podían lograr. (p.71)

Roche, C (2010) refiere que el concepto de lo monstruoso alcanza su máxima expresión en los monstruos gigantes:

Pues desde su configuración misma, desde su núcleo más profundo y literal, el monstruo gigante linda con la idea de lo público, de aquello que es visible desde todas partes. El monstruo gigante cumple en todo el sentido de la palabra ese deseo de visibilidad máxima que anida en todo cuerpo monstruoso. Y de ahí que el monstruo gigante tal vez pueda ser considerado, en cierto modo, como el monstruo definitivo en la iconografía teratológica del siglo XX. Pues, desde un punto de vista cinematográfico, la representación del monstruo gigante, símbolo de la visibilidad extrema, plantea un profundo interrogante a la luz de la tradicional creencia de que lo invisible e intangible son los grandes aliados preferentes del efecto fantástico. (p. 63-66)

2.2.9.8. METAMORFOSIS:

La degradación o metamorfosis del cuerpo humano es un concepto que ya hemos visto en monstruos como los hombres lobo o el Xenomorpho de Alien, sin embargo, existen criaturas que representan este concepto de la pérdida de humanidad de formas más explícitas y en un determinado tipo de película que se generalmente tienen la denominación de “Horror corporal”.

Estos filmes basan su horror en el shock que causan escenas en las cuales el cuerpo humano es destrozado y deformado ya sea por terceros o por fuerzas internas que les quitan su humanidad para darles muerte o peor aún, convertir a personas relativamente normales en criaturas aberrantes.

Ejemplos de este tipo de monstruo pueden encontrarse en películas como *The fly* de Kurt Neumann en 1958, cinta donde debido a un experimento fallido de teletransportación, el científico Andre Delambre termina fusionándose con una mosca creando dos entidades aberrantes, una que mantiene el cuerpo de un ser humano con el brazo y la cabeza de una mosca y otra en la cual es el insecto el que mantiene la cabeza y brazo humano.

Esta película que toma conceptos de la obra “Metamorfosis” de Franz Kafka terminaría por tener un remake también titulado *The Fly* bajo la dirección de David Cronenberg en 1986 en el cual este proceso no es inmediato como en el filme original, sino que dura largos y agónicos días destruyendo el cuerpo y la mente de la nueva víctima, el excéntrico científico Seth Brundle quien termina fusionando su código genético con el del insecto.

La película de Cronenberg toma un enfoque agresivo y a veces brutal en comparación a la película original, pues en esta versión se hace una clara alegoría a enfermedades degenerativas como el VIH mostrándonos como es el lento y traumático cambio de Brundle, quien termina por perder la cordura al mismo tiempo que su humanidad; una tragedia teniendo en cuenta como se nos presentó al personaje simpático y agradable el cual era un genio con un futuro brillante y una relación amorosa en desarrollo.

Salas (2011) hace una observación relacionada a los monstruos metamórficos en la cual se enfoca en la iconografía de estos creando un interesante paralelismo alejado de los conceptos de bien y mal:

En este caso se pondría el acento no tanto en la maldad humana que en él anida sino más bien como en la enfermedad generada por el propio cuerpo y que no se relaciona, por tanto, con aspectos o agentes externos, virus, intoxicaciones, etc.-, teniendo ésta su máxima expresión en el temido cáncer. (p. 60-61)

2.2.9.9. MONSTRUO HUMANO:

Más allá de los prodigios y aberraciones físicas vistos hasta ahora, se encuentran personajes que pese a ser físicamente normales piensan y actúan de formas que resultan mucho más terroríficas que las de muchas bestias salvajes, pues a diferencia de los demás tipos de monstruos a los cuales se les puede encasillar como “Otros” debido a su inhumanidad, el monstruo humano es un miembro de nuestra especie, es una persona con la cual podemos identificarnos, ya sea por una característica física o peor aún, una característica mental que nos hace sentir empatía por el mismo.

Ejemplos de este tipo de monstruo pueden rastrearse hasta la película *M, el vampiro de Düsseldorf* de 1931, dirigida por Fritz Lang, en dicha película se presenta a un asesino llamado Hanz Beckert, interpretado por el actor Peter Lorre, el cual aterroriza a la ciudad de Düsseldorf con los crímenes que comete contra pequeñas niñas. Esta película además de ser una de las primeras en representar a un asesino serial en la pantalla grande, tiene la particularidad de que tiene como coprotagonistas a mafiosos, ladrones, prostitutas e incluso grupos de mendigos que se unen a las fuerzas policiales para darle caza a este personaje, esto justificado en la película bajo la premisa de que incluso los personajes más indeseables de una sociedad, pese a sus defectos y acciones inmorales se sienten indignados frente a las acciones de este monstruo.

El asesino de la película de Lang no es un ser que es malo simplemente porque así lo desea o porque es forzado por alguna fuerza sobrenatural, pues el personaje realiza un agónico y suplicante discurso final donde justifica sus acciones mostrando una serie de trastornos mentales y sexuales que lo orillaron a realizar sus crímenes.

La película de 1960 *Psycho* dirigida por Alfred Hitchcock vuelve a repetir esta fórmula al presentarnos al monstruo en la figura del trastornado Norman Bates, quien debido a

fuertes traumas relacionados con su madre, termina por adoptar la personalidad de esta, cometiendo así una serie de violentos crímenes.

Ambos Hanz y Norman están basados en criminales reales Peter Kürten y Ed Gein respectivamente, seres humanos con trastornos psicológicos que terminan por convertirse en criaturas alejadas de la sociedad debido a sus conductas anormales que estos presentan y finalmente debido a los crímenes que cometen en perjuicio de la comunidad, personas que son lo más cercano a un monstruo en el mundo real.

Por otra parte, personajes como Alex de *La Naranja Mecánica* de 1971 o el célebre Hannibal Lecter del filme *El Silencio de los Inocentes* de 1991 nos presentan a seres humanos capaces de las acciones más brutales y sádicas, pero que a la vez tienen una gran apreciación por conceptos como la poesía, la gastronomía y el arte.

Estos monstruos humanos son aterradores además por el alto grado de inteligencia que tienen respecto a la población promedio, son depredadores de otras personas a las cuales cazan o tienden trampas con las que logran tenerlas a su merced para satisfacer sus instintos, son monstruos que pueden camuflarse entre una multitud e incluso actuar de una manera que los haga los hacen irresistibles para sus presas.

En palabras de Martín (2002):

El humano perverso no tiene escrúpulos en dañar a sus víctimas y es, justamente, su conducta egoísta y amoral (más que inmoral) lo que les hace tan repulsivos como los monstruos físicos. El lector puede hacer la prueba: ¿quién le causa mayor repulsión, Hannibal Lecter (uno de los más famosos monstruos morales) o el Alien (un claro ejemplo de monstruo físico hostil)? E incluso una segunda prueba: ¿Llegaría, de verdad, a aceptar al Hombre Elefante como amigo? (p.19)

2.2.10. ELEMENTOS DEL CINE DE TERROR Y HORROR

El artículo titulado “Los 8 Elementos del Cine Más Destacados” publicado por en la página web “Lifeder” (2014), se menciona como partes fundamentales de una película:

La dirección

Actúa como un jefe que controla e influye en el trabajo de los actores. Además, decide sobre otros aspectos ajenos a la interpretación, como la iluminación, el montaje, el maquillaje y el vestuario, entre otros. En algunas ocasiones también colabora en la escritura del guion, o incluso lo crea por completo.

El argumento

El guion es el plan de trabajo a seguir durante el rodaje. Es la historia plasmada en papel, secuencia a secuencia, con los diálogos, la música y todos los elementos que formarán parte del montaje final. El storyboard es la parte del guion que funciona como una guía visual para ubicar las escenas más importantes.

El rodaje

El rodaje es la parte en la que intervienen los actores. La duración depende de muchos factores: presupuesto, disponibilidad de las locaciones, repetición de escenas y secuencias, entre otros. En este momento se lleva a la práctica lo que dice el guion.

El montaje

En el montaje intervienen dos vertientes: la técnica y la artística. Es la mezcla de la imagen y el sonido, diálogos, música y efectos, de manera

que se cree el producto final que verá el público. La vertiente artística del montaje son las decisiones que se toman a la hora de incluir o descartar secuencias, ajustar la música, añadir efectos sonoros o visuales, y otros elementos.

La edición

Forma parte del montaje. Le corresponde hacerlo a técnicos especialistas que saben utilizar los programas audiovisuales adecuados. Siguen las directrices del director y a veces realizan aportaciones o sugerencias.

La iluminación

Tanto en los rodajes interiores como en los exteriores, la iluminación es un elemento fundamental durante el rodaje. Ayuda a mejorar la ambientación y la forma en la cual el público percibirá la imagen. Puede crear sensaciones y se lleva a cabo por especialistas.

El equipo humano

Lo conforman todos los que intervienen en el proceso, desde el principio hasta el fin. Incluye a los actores y actrices, al equipo de producción, al equipo técnico, a los equipos de asistencia general, y otras personas. En el caso de las grandes producciones, pueden estar involucradas cientos de personas.

La producción

Es el brazo logístico del cine. Incluye tres etapas: preproducción, producción y posproducción. La producción se refiere a la creación de la película como tal; es el momento en el cual se filman las secuencias

específicas. La posproducción manipula el material obtenido en el rodaje y lo compila en lo que luego será la película terminada.

Según lo indicado en la página web “Gánsteres y Terror” Moreno y López (s.f.), los elementos básicos utilizados en las películas de los géneros de terror y horror, y que le dan identidad a estos géneros, son los personajes y la ambientación.

En relación a los personajes, la página incluye a las entidades sobrenaturales como los vampiros, el hombre lobo, los monstruos, fantasmas, brujas, zombis, así como las desdichadas réplicas humanas, al estilo de Frankenstein.

Respecto a la ambientación, se mencionan dos elementos, la iluminación y la musicalización; respecto a la primera, se hace énfasis en los contrastes de colores y los tonos penumbrosos para crear una ambientación muy característica, especialmente cuando se relaciona con los espacios o escenarios más visitados en este género son aquellos ubicados en escenarios oscuros como cementerios, casas abandonadas, castillos o ruinas, lugares que han terminado conformando un catálogo de “lugares” comunes.

Asimismo, se hace mención de la banda sonora densa y sugerente, junto a unos escalofriantes efectos de sonidos, que terminan complementando la creación la ambientación de estas películas.

La página web, Estudios audiovisuales (2014), en su artículo relacionado a los géneros cinematográficos se mencionan dos elementos básicos dentro del género de Terror:

Atmósfera inquietante: siempre se manejará un entorno en el que el espectador no sabrá qué pasará en la historia con esto se buscará generar angustia y desesperación.

Miedo a lo desconocido: el cine de terror jugará mucho con el miedo que tienen los espectadores a lo que les es nuevo, a todo aquello que no conoce (a lo que no sabe por qué se produce, qué consecuencias tendría, etc.).

A su vez Carpallo (2012) menciona en su entrada titulada, Breve disección del género de terror, la importancia de la historia nacida en el guion cinematográfico pues según el autor es allí donde se relatan los hechos pues si un guion no es capaz de narrar una historia atractiva, esta ha fracasado.

El autor menciona también el trabajo conjunto entre el guionista y el director, quienes tienen la función de conjugar los elementos del terror para que estos funcionen, elementos que incluyen a los personajes y la ya mencionada atmósfera.

Es a través de un equilibrio apropiado entre el suspense y la calma. También se encarga de componer los sustos, elegir los momentos justos donde suene la música y de coordinar una dirección artística lo suficientemente lúgubre.

Sector cine (2017) menciona en su artículo “Elementos que no deberían faltar en una película de terror”, tres elementos, la atmósfera, el villano y la musicalización:

Crear una atmósfera es importante

Las películas de terror requieren escenarios específicos. Respetar esto es muy importante si se quieren despertar en el espectador ciertos sentimientos. Por ejemplo, en la película *No respire* (2016) la mayoría de las escenas suceden en una casa, lo cual nos da una sensación de claustrofobia constante, ansiedad e inquietud.

Un gran villano siempre es un elemento ganador

Este es uno de los elementos más difíciles de conseguir en una película. Muchas veces quedan villanos tan malos que se vuelven una caricatura o tan increíbles que son risibles. Es importante tener un personaje bien construido, creíble y verosímil con respecto a la historia. El perfecto ejemplo de esto es Freddy Krueger de *Pesadilla en la calle del infierno* (*Nightmare on Elm Street*, 1984), pues aunque este asesino tiene un lado cómico, resulta aterrador.

La musicalización lo decide todo

Como se muestra en *Psicosis* (1960), en la escena en la que Norman asesina a Marion en la ducha o en *El Exorcista* (1973), la musicalización es un elemento fundamental e inolvidable de las películas de terror.

2.3. GLOSARIO DE TÉRMINOS BÁSICOS

2.3.1. CINE:

Según la Real Academia de la Lengua Española (s.f.), se define al cine, más específicamente a la cinematografía, como “La captación y proyección sobre una pantalla de imágenes fotográficas en movimiento”. (parr. 1)

3.3.2. PREFERENCIA:

Es definida por la RAE (s.f.) como la primacía, ventaja o mayoría que alguien o algo tienen sobre otra persona o cosa, ya sea en el valor, ya sea en el merecimiento.

2.3.3. ALEGORÍA:

La página web, Significados.com (s.f.) Describe a la alegoría como:

El concepto filosófico, artístico y literario que consiste en la representación de un significado simbólico. La palabra alegoría es de origen latín

allegoría, que se traduce en hablar de manera figurada. La alegoría consiste en dejar de lado el sentido denotativo de la palabra y poner en práctica el sentido figurado de la misma, o sea, representa una idea o concepto a través de imágenes alusivas o metafóricas, dando a entender algo diferente a lo que se está expresando. (parr. 3).

Rodríguez (2013) se refiere a la alegoría como:

Objetos que pierden su significado inicial pero precisamente al perderlo, ese objeto adquiere la capacidad de significar cualquier otra cosa distinta a aquella que significaba en primer lugar. Esa capacidad de poder significar no solamente una misma cosa sino varias (aunque nunca a la vez) hace que este objeto se eleve por encima de los demás. (p. 8)

2.3.4. ESPECTADOR DE CINE:

El término espectador es definido por el diccionario Oxford como “La persona que presencia un espectáculo público, una ceremonia, una manifestación deportiva, etc...”

La página Portal de Arte (2008) Define el concepto de espectador como la persona o grupo de personas que contemplan y se deleitan frente a una obra. (parr.3)

Con relación a la identificación que el espectador siente al momento de ver una película, Caparrós (2009) menciona que los espectadores se sumergen en la fantasía de la pantalla con la finalidad de olvidar sus frustraciones cotidianas, tomando papeles protagónicos o antagonicos dependiendo de la acciones que le gustaría hacer en el mundo real.

2.3.5. PERFIL DEMOGRÁFICO:

Según la página web DeConceptos.com, el perfil se refiere a las características de alguna persona o cosa las cuales sirven para colocarlos dentro de una determinada clasificación

junto con otros individuos que coinciden con esas características, es así que se puede afirmar que un individuo pertenece a un determinado perfil.

El diccionario demográfico multilingüe de Naciones Unidas (Citado por el departamento de estadística e investigación operativa de la Universidad de Granada s.f.). Define el concepto de demografía como “Una ciencia que tiene como finalidad es estudio de la población humana y que se ocupa de su dimensión, estructura, evolución y caracteres generales considerados fundamentalmente desde un punto de vista cuantitativo”

Paico, J. (s.f). Indica que “La demografía estudia las características de una población y su desarrollo a través del tiempo, dando a conocer particularidades de ella en cuanto a edad, sexo y otros determinantes económicos y sociales. El cúmulo y conocimiento de estas características conforma un perfil demográfico.”

2.3.6. GÉNERO CINEMATOGRAFICO DE TERROR Y HORROR:

Según la Real Academia de la Lengua Española (s.f), el terror es definido como una sensación de miedo muy intensa, una persona o cosa que produce este miedo o de manera más específica en cuanto a la cinematografía, como el trabajo que busca causar miedo o angustia en el espectador.

El horror por su parte es definido por la misma RAE, como el sentimiento intenso causado por algo terrible y espantoso, como una aversión profunda hacia alguien o algo o como una atrocidad, monstruosidad o como medida para expresar una enormidad.

2.3.7. MONSTRUO:

Bacarlett (2014, p. 37), define al monstruo como un concepto ligado tradicionalmente al pensamiento occidental de todo aquello que se desvía del orden establecido, de todo aquello que rompe el molde establecido por lo divino o lo natural.

La autora menciona también brevemente el concepto del monstruo humano haciendo referencia al papel de la desvalorización de personas que no encajan en los estándares sociales:

El hombre salvaje es, en una palabra, la antítesis del caballero. Por su aspecto, su exceso de vello, su tamaño, sus costumbres y sus armas, se opone a todos los valores del universo cortés. Representa al hombre bruto, al individuo excluido de la sociedad, de la civilización, de la comunidad: retrocede al rango de bestia. Un hombre que vive en las montañas, alejado de la civilización, de pronto, para el imaginario medieval, se convierte en un ser fantástico como lo puede ser un gigante o un minotauro. (p. 37)

2.3.8. LA FIGURA DEL “OTRO”:

Tiburcio (2016, p. 2) escribe sobre el monstruo y el cine de horror en su artículo “Estados Unidos a través de la cámara: el cine de terror como discurso histórico en La última casa a la izquierda” en donde indica que la idea de la otredad estaría constituida, además, por aquellos individuos pertenecientes a un género diferente, o bien aquellos individuos que muestran desviaciones conductuales o sexuales, dándole el calificativo de monstruo a personajes con ciertas características misóginas en contrasta a la víctima, quien fundamentalmente, solía ser la mujer en los relatos de terror.

La definición del Otro es parte de lo que define la identidad de uno mismo pues este proceso permite a las sociedades excluir a “otros” que no encajan con las normas establecidas como parte de un proceso de reacción que no tiene por qué estar relacionado con la idea de una condena.

2.4. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

2.4.1. HIPÓTESIS GENERAL:

- El nivel de preferencia respecto al cine de terror y horro por parte de los estudiantes de Ciencias de la Comunicación Social de la UNA Puno es alto

2.4.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS:

- El tipo de personaje preferido por los estudiantes de Ciencias de la Comunicación Social en las películas de terror y horror son los personajes del tipo Sobrenatural.
- Los elementos cinematográficos por los estudiantes de ciencias de la comunicación son los personajes antagonistas.

CAPITULO III

DISEÑO METODOLÓGICO DE INVESTIGACION

3.1. TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

El diseño de investigación corresponde al tipo cuantitativo y el método de investigación es descriptivo pues se busca la recolección de datos estadísticos que serán analizados para medir un nivel de preferencia en la población.

3.2. UNIDAD DE ANÁLISIS

Son las preferencias cinematográficas del cine de terror por los estudiantes de ciencias de la comunicación

3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA DE INVESTIGACIÓN

La población de estudio elegida está constituida por los estudiantes de la escuela profesional de Ciencias de la Comunicación Social de la UNA Puno, escuela profesional que está compuesta por diez semestres académicos, cuya población total, alcanza los 497 durante el año 2018.

La muestra de estudio por otra parte, es de carácter intencional no probabilística y está compuesta por 87 estudiantes de la escuela profesional de Ciencias Comunicación Social de la UNA Puno, 41 varones y 46 mujeres.

3.4. DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN

Los alumnos encuestados pertenecen a los semestres quinto, sexto, séptimo y octavo de formación académica durante el año académico 2018 - I; todos ellos fluctuantes entre las edades de 19 a 29 años de edad. De condición económica media/ alta y procedentes de las diversas partes de la región Puno.

La muestra fue elegida debido a que estos estudiantes ya han estado en contacto con el mundo de la cinematografía gracias a los cursos relacionados a la producción y crítica audiovisual; se evitó la selección de estudiantes pertenecientes a los semestres noveno y décimo, debido al hecho de que la mayoría de estudiantes inscritos en los cursos de los mencionados semestres, ya habían sido encuestados previamente.

Tabla 1: *Alumnos matriculados en la escuela profesional de Ciencias de la Comunicación*

Social

SEMESTRE ACADÉMICO	ALUMNOS MATRICULADOS
Primero	61
Segundo	37
Tercero	50
Cuarto	49
Quinto	54
Sexto	21
Séptimo	52
Octavo	52
Noveno	56
Décimo	65
TOTAL	497 - 500

Fuente: Creado en base a información brindada por la oficina de Coordinación Académica de la facultad de Ciencias Sociales de la UNA Puno.

3.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.5.1. TÉCNICA:

Para el presente trabajo de investigación se utilizó la técnica de la encuesta, debido a que: “La encuesta es una técnica de adquisición de información de interés sociológico, mediante un cuestionario previamente elaborado, a través del cual se puede conocer la opinión o valoración del sujeto seleccionado en una muestra sobre un asunto dado” (Técnicas de la investigación, s.f, párr.16).

3.5.2. INSTRUMENTO:

El instrumento empleado para obtener los datos de la presente investigación fue el cuestionario, puesto que:

El cuestionario es un conjunto de preguntas diseñadas para generar los datos necesarios para alcanzar los objetivos propuestos del proyecto de investigación. Lo cual permite estandarizar e integrar el proceso de recopilación de datos y en definitiva es un conjunto de preguntas respecto a una o más variables que se van a medir (Galán, 2009, párr. 1)

Figura 2: Escala de valoración.

Porcentajes	Valoración
Entre 0 – 20%	Muy bajo
Entre 20 – 40%	Bajo
Entre 40 – 60%	Regular
Entre 60 – 80%	Alto
Entre 80 – 100 %	Muy alto

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN

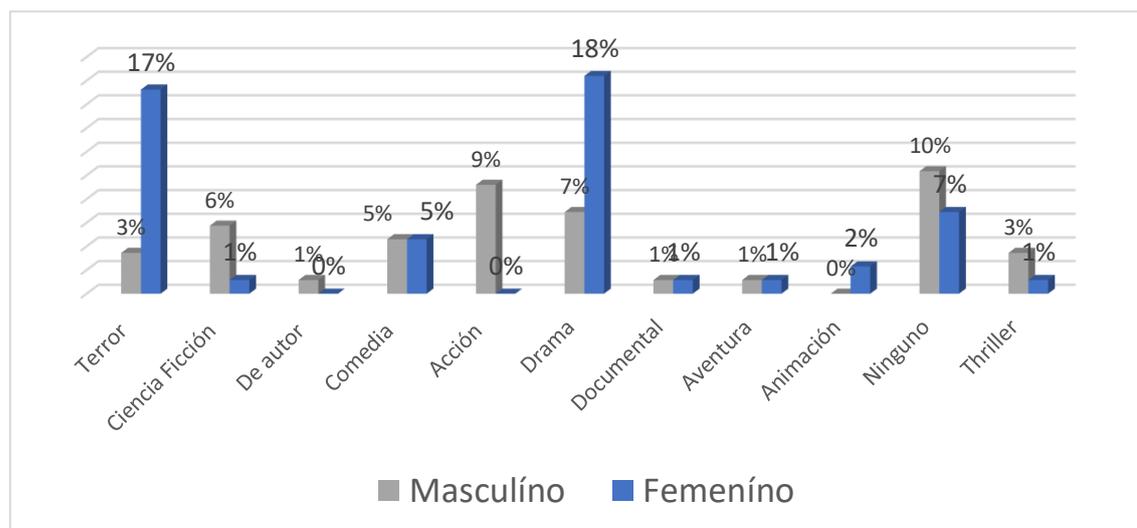
4.1. NIVELES DE PREFERENCIA:

Tabla 2: Preferencia cinematográficas en cuanto a géneros cinematográficos.

GÉNEROS CINEMATOGRÁFICOS	Masculino		Femenino		TOTAL	
	fi	%	fi	%	fi	%
Terror	3	3%	15	17%	18	21%
Ciencia Ficción	5	6%	1	1%	6	7%
De autor	1	1%	0	0%	1	1%
Comedia	4	5%	4	5%	8	9%
Acción	8	9%	0	0%	8	9%
Drama	6	7%	16	18%	22	25%
Documental	1	1%	1	1%	2	2%
Aventura	1	1%	0	1%	1	1%
Animación	0	0%	2	2%	2	2%
Ninguno	9	10%	6	7%	15	17%
Thriller	3	3%	1	1%	4	5%
TOTAL	41	47%	46	53%	87	100%

Fuente: Resultado de encuestas aplicadas a los alumnos de Ciencias de la Comunicación Social de la UNA Puno – 2018.

Figura 3: Preferencia cinematográficas en cuanto a géneros cinematográficos.



Fuente: Resultado de encuestas aplicadas a los alumnos de Ciencias de la Comunicación Social de la UNA Puno – 2018.

Interpretación:

En la tabla cuatro se da cuenta que veintidós estudiantes (25%) dieron a conocer su preferencia hacia al género cinematográfico *drama* mientras que otros dieciocho (21%) indicaron su preferencia por el género de *terror/horror*. Esto quiere decir que si bien la mayoría de estudiantes de la escuela profesional de Ciencias de la Comunicación Social de la UNA Puno, evidencian su preferencia hacia diversos géneros dramáticos, aquellos que se sienten atraídos hacia los géneros de terror y horror conforman más de la cuarta parte del total, lo cual permite la continuación del estudio.

En el gráfico uno, se puede observar con mayor claridad que el público masculino no tiene una preferencia marcada en relación a los géneros cinematográficos de su preferencia, siendo que un 10% de los mismos se mostraron indecisos a la hora de elegir un género cinematográfico favorito, mientras que un 8% indicó su preferencia hacia el género cinematográfico de acción, ambos resultados ubicándose en la categoría de **muy**

bajo en la tabla de valoración presentada anteriormente. Los demás géneros cinematográficos mostraron valores que no superaban el 7% de preferencia, siendo que el género de terror/horror, solo cuenta con un 5% de aprobación por parte del público masculino, demostrando su condición de espectadores más casuales a comparación de las encuestadas de género femenino, quienes mostraron un 17 % de preferencia hacia cine de terror/horror y un 18% con relación al género dramático.

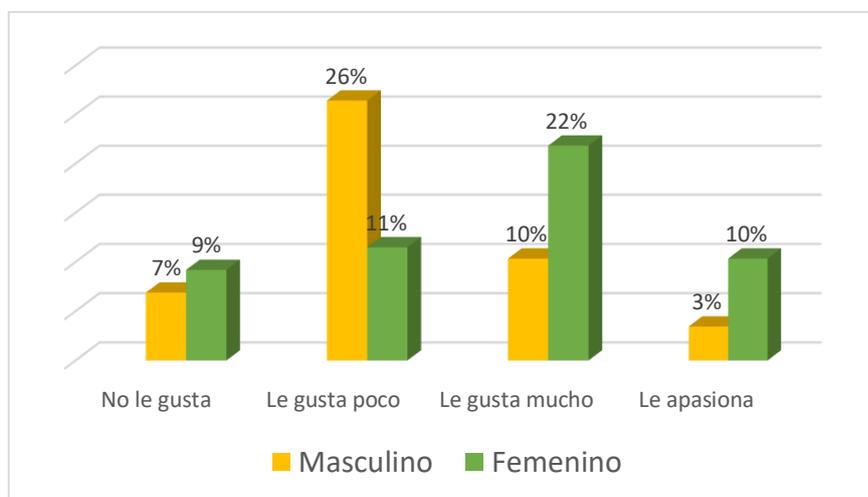
Entre algunas causas probables que el autor de la tesis pudo encontrar durante el proceso de investigación, se encuentra la cantidad de películas de los géneros de terror y horror, tanto nacionales como extranjeras, estrenadas de manera constante, lo cual hace que el catálogo de este género siempre tenga material para ser consumido.

Tabla 3: Nivel de preferencia respecto a los géneros de terror/horror según sexo.

NIVEL DE PREFERENCIA	MASCULINO		FEMENINO		TOTAL	
	fi	%	fi	%	fi	%
No le gusta	6	7%	8	9%	14	16%
Le gusta poco	23	26%	10	11%	33	38%
Le gusta mucho	9	10%	19	22%	28	32%
Le apasiona	3	3%	9	10%	12	14%
TOTAL	41	47%	46	53%	87	100%

Fuente: Resultado de encuestas aplicadas a los alumnos de Ciencias de la Comunicación Social de la UNA Puno – 2018.

Figura 4: Nivel de preferencia de los géneros de terror/horror.



Fuente: Resultado de encuestas aplicadas a los alumnos de Ciencias de la Comunicación Social de la UNA Puno – 2018.

Interpretación:

De acuerdo a los resultado obtenidos en la tabla 5, la mayor cantidad de encuestados, treinta y tres personas (38%) se ubicaron en la alternativa **le gusta poco**, mientras que veintiocho personas (32%) de encuestados, marcaron la alternativa **le gusta mucho**, ambos puntos intermedios respecto al rechazo o preferencia hacia los géneros cinematográficos de terror y horror; así mismo, los resultados más bajos son los correspondientes a los extremos de preferencia, doce personas que representan el 14% correspondiente a la categoría de **le apasiona** y las catorce personas que conforman el 16% de la categoría de **no le gusta**.

De esto se puede inferir que si bien los géneros cinematográficos de terror y horror tienen un alto grado de preferencia por parte de la población encuestada; la cantidad de encuestados que tienen una inclinación positiva hacia estos géneros es superior a la de aquellos quienes solo toleran los mismos, no cerrándose a la oportunidad de disfrutar de este tipo de cine.

Otro de los datos obtenidos y mejor observables en el gráfico dos indica que estos géneros cinematográficos son ampliamente más disfrutados por el público femenino que el masculino, lo cual puede indicar una mayor capacidad de procesamiento emocional por parte del público femenino, aparentemente más receptivas al consumo de cintas con contenidos de carácter perturbador.

4.2. PREFERENCIA POR LOS ELEMENTOS CINEMATOGRÁFICOS

4.2.1. Predilección por el tipo de historias

Tabla 4: Nivel de preferencia en comparación a los géneros de terror y horror según sexo.

	MASCULINO		FEMENINO		TOTAL	
	fi	%	fi	%	fi	%
Terror	27	31%	34	39%	61	70%
Horror	6	7%	5	6%	11	13%
Ambos	3	3%	4	5%	7	8%
Indecisos	5	6%	3	3%	8	9%
TOTAL	41	47%	46	53%	87	100%

Fuente: Resultado de encuestas aplicadas a los alumnos de Ciencias de la Comunicación Social de la UNA Puno – 2018.

Interpretación:

De acuerdo al resultado obtenido en la tabla 6, los encuestados indican tener un nivel de preferencia hacia el género cinematográfico de terror (70%), que como ya se mencionó anteriormente, se caracteriza por sus elementos más “realistas” a la hora de generar miedo y angustia en el espectador.

Demostrándose de esta manera que el público encuestado **aparentemente** tiene un juicio más realista en relación a lo que considera como amenazante o aterrador, haciendo que la primera impresión sea la de una audiencia inclinada hacia producciones cinematográficas

diferentes, en cuanto a sus características, a las realizadas hasta la fecha en el cine peruano.

Sin embargo, esta abrumadora diferencia de 70% a favor del terror contra un 13% hacia el género del horror, colocándose en el rango de preferencia **alto**, se muestra contradictoria cuando se compara con los resultados obtenidos posteriormente en la investigación, ya que los datos obtenidos de la tabla anterior, e podía inferir una mayor preferencia hacia los personajes del género de terror, caracterizados por su mayor realismo.

Si bien se puede suponer que la información brindada en las hojas de cuestionario no haya sido del todo entendible por parte de los encuestados o que los mismos hayan confundido su respuesta basados en la ya mencionada sinonimia que existe entre ambos géneros cinematográficos, también se puede deducir que las características de muchos de los personajes ejemplificados coincidan con ambos géneros cinematográficos.

Por ejemplo, los seres humanos alterados y deformados en la categoría de *Metamorfosis* pueden sufrir sus cambios físicos y mentales debido a causas realistas como un patógeno contagioso como en el filme *28 días después* así como también por causas sobrenaturales como las mostradas en la película *El exorcista*.

Otra categoría a mencionar sería la correspondiente a los personajes de las categorías *Slasher* y *Kaiju* pues si bien el estudio mencionó la naturaleza generalmente sobrenatural y fantástica de estos personajes, sus orígenes también pueden tener causas relativamente realistas como una alteración psicológica en el caso de los asesinos seriales o una alteración biológica real como en el caso de los monstruos gigantes; en ambos casos, estos personajes representan amenazas de un carácter más físico que emocional en las películas donde aparecen.

Tabla 5: Tipos de personajes en relación a los géneros cinematográficos a los que pertenecen

Terror	Ambos	Horror
Animales asesinos	Slasher	Sobrenaturales
Máquinas	Kaiju	Mitológicos y folclóricos
Monstruo humano	Metamorfosis	
	Alienígenas	

Fuente: Elaboración propia.

4.2.2. Elementos del terror y horror

Tabla 6: Nivel de preferencia respecto a los elementos del cine de terror/ horror

Elementos	Personas encuestadas	Porcentaje
Historia	26	30%
Efectos especiales	21	24%
Actuación	15	17%
Ambientación	6	7%
Personajes (Monstruos)	19	22%
Otros	0	0%
Total	87	100%

Fuente: Resultado de encuestas aplicadas a los alumnos de Ciencias de la Comunicación Social de la UNA Puno – 2018.

Interpretación:

En la tabla siete, se da cuenta de que veintiséis estudiantes encuestados (30%) le dan un valor superior al elemento *historias* como parte más importante en las películas de terror y horror, por otra parte, el elemento *ambientación* fue el menos preferido con solo seis votos (7%), dejando al elemento *personaje* en un tercer puesto en cuanto a preferencia con diecinueve estudiantes a favor del mismo. (22%)

Una de las causas probables para estos resultados encontradas por el autor de la tesis, es aquella que indica la prevalencia de un buen guion sobre el cual se puedan implementar

los demás elementos cinematográficos, los cuales si bien son muy importantes para la realización audiovisual, no pueden sostener una película por sí mismos siendo dependientes uno del otro.

En el partículas caso de las cintas de terror y horror, esta parte del estudio demuestra la preferencia de una buena historia sobre los efectos especiales o los personajes (monstruos) utilizados en la misma. Lo cual nos demuestra el gran valor que se le da a este aspecto y más importante aún, nos brinda el punto de partida para un mejor manejo de este en el ámbito formativo de los estudiantes.

4.3. PREFERENCIA RESPECTO AL PERSONAJE ANTAGONISTA

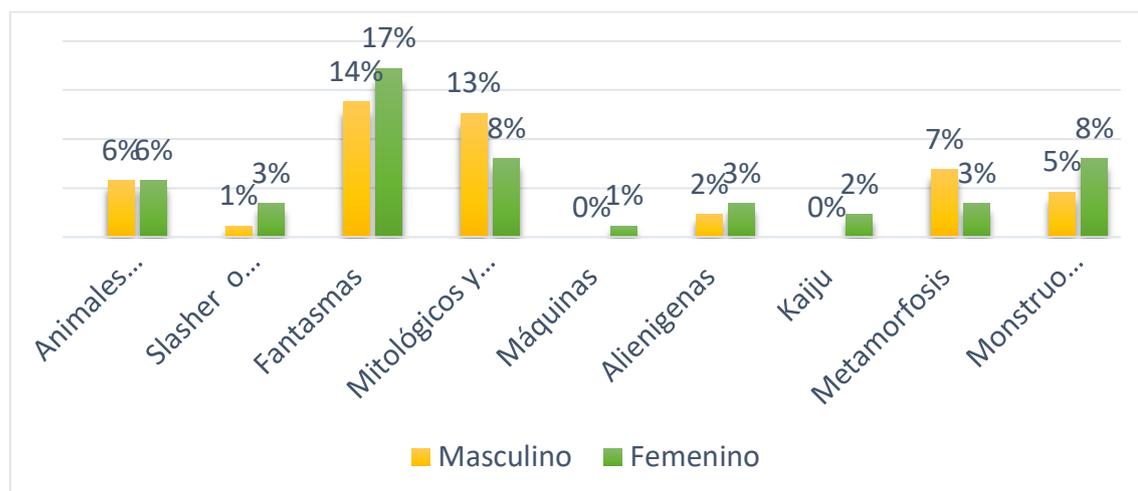
4.3.1. Búsqueda reiterada de un determinado personaje

Tabla 7: Personaje antagonista (monstruo) preferido dentro de los géneros de terror y horror

Tipo de Monstruo	MASCULINO		FEMENINO		TOTAL	
	fi	%	fi	%	fi	%
Animales asesinos	5	6%	5	6%	10	11%
Slasher	1	1%	3	3%	4	5%
Sobrenaturales	12	14%	15	17%	27	31%
Mitológicos y folclóricos	11	13%	7	8%	18	21%
Máquinas	0	0%	1	1%	1	1%
Alienigenas	2	2%	3	3%	5	6%
Kaiju	0	0%	2	2%	2	2%
Metamorfosis	6	7%	3	3%	9	10%
Monstruo humano	4	5%	7	8%	11	13%
TOTAL	41	47%	46	53%	87	100%

Fuente: Resultado de encuestas aplicadas a los alumnos de Ciencias de la Comunicación Social de la UNA Puno – 2018.

Figura 5: Tipos de personajes en relación a los géneros cinematográficos a los que pertenecen.



Fuente: Resultado de encuestas aplicadas a los alumnos de Ciencias de la Comunicación Social de la UNA Puno – 2018.

Interpretación:

Los resultados obtenidos en la tabla ocho y el gráfico tres, indican que más de la mitad de los encuestados; si se suman el **31%** que prefieren a los monstruos del tipo *sobrenatural* así como el **21%** los que prefieren del tipo *mitológico*; aún mantienen un alto grado de preferencia con relación a las figuras del bestiario más supersticioso y poco realista del cine, pues como se mencionó anteriormente en el estudio, estas categorías presentan diferencias mínimas en relación a sus componentes y personajes.

Algunas de las posibles razones de este comportamiento, encontradas durante el proceso de investigación, pueden deberse a la naturaleza incontrolable de los personajes de ambos géneros quienes como se mencionó, no están sujetos a las leyes lógicas impuestas por la naturaleza o por el hombre, acrecentando los sentimientos de vulnerabilidad e impotencia elevándose así los niveles de temor en el espectador, consiguiéndose una mayor estimulación emocional y por lo tanto un mayor impacto.

El origen de estos miedos aparentemente atemporales puede rastrearse hasta los inicios de la civilización humana y el miedo más básico; pues, como indica Martín (2002) más

allá del natural miedo a ser dañados y morir, nadie sabe con seguridad qué hay más allá de la muerte; motivo por el cual es natural nuestro miedo e incluso pánico hacia lo desconocido ya que, en muchas ocasiones, influenciados por creencias religiosas o culturales, se nos hace imaginar que la muerte es el portal de entrada a un territorio tenebroso en el que las almas de los difuntos muertos pueden encontrarse con entidades torturadoras y malignas, o en casos más específicos, portal tras el cual, las personas muertas en circunstancias anómalas pueden retornar para aterrorizarnos y/o dañarnos.

En este punto es necesario mencionar que la investigación no ahondó en temas como el origen de los miedos de cada individuo encuestado o en el origen de los mismos, pues además de requerir de una mayor inversión de tiempo y materiales, esta ahondaría en temas de carácter psicológico y sociológico no competentes al área de estudio.

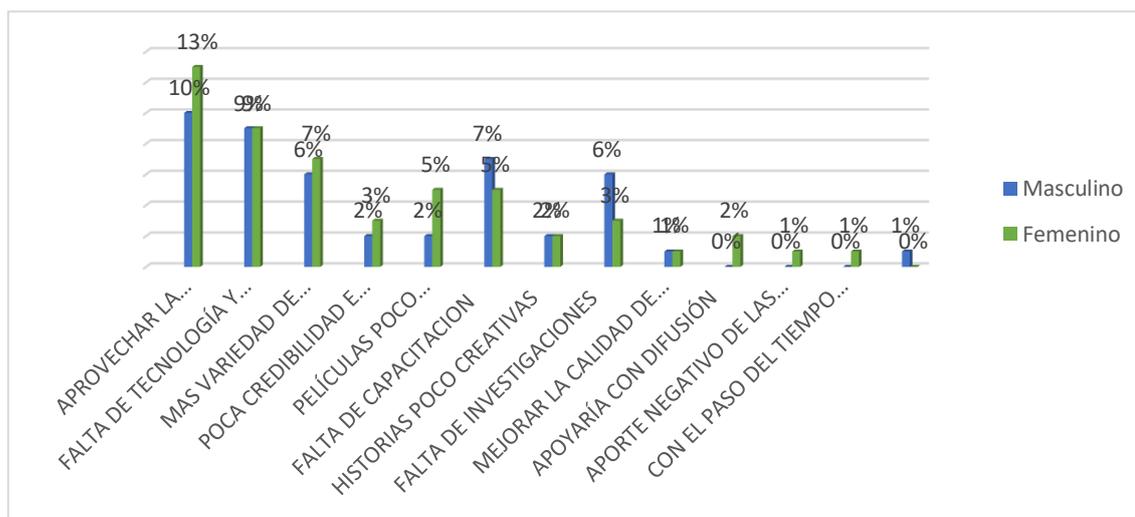
4.4. ALCANCES RESPECTO A LA INVESTIGACIÓN:

Tabla 8: Sugerencias respecto al tema de las películas de terror/ horror nacionales.

SUGERENCIAS RESPECTO AL CINE DE TERROR/ HORROR	MASCULINO		FEMENINO		TOTAL	
	fi	%	fi	%	fi	%
Aprovechar la mitología nacional	9	10%	11	13%	20	23%
Falta de tecnología y presupuesto	8	9%	8	9%	16	18%
Más variedad de géneros	5	6%	6	7%	11	13%
Poca credibilidad e impacto	2	2%	3	3%	5	6%
Películas poco memorables de baja calidad	2	2%	4	5%	6	7%
Falta de capacitación	6	7%	4	5%	10	11%
Historias poco creativas	2	2%	2	2%	4	5%
Falta de investigaciones	5	6%	3	3%	8	9%
Mejorar la calidad de actuación	1	1%	1	1%	2	2%
Apoyaría con difusión	0	0%	2	2%	2	2%
Aporte negativo de las películas de terror	0	0%	1	1%	1	1%
Con el paso del tiempo las producciones mejoran	0	0%	1	1%	1	1%
No opina	1	1%	0	0%	1	1%
TOTAL	41	47%	46	53%	87	100%

Fuente: Resultado de encuestas aplicadas a los alumnos de Ciencias de la Comunicación Social de la UNA Puno – 2018.

Figura 6: *Sugerencias respecto al tema de las películas de terror/ horror nacionales.*



Fuente: Resultado de encuestas aplicadas a los alumnos de Ciencias de la Comunicación Social de la UNA Puno – 2018.

De carácter complementario en relación a la justificación del trabajo de investigación; se realizó una pregunta abierta al final de la encuesta, pregunta que reveló datos relacionados a las producciones nacionales de terror y horror.

En la tabla nueve se da cuenta que veinte estudiantes (**23%**) buscan el aprovechamiento de elementos provenientes de la mitología nacional para la realización de películas nacionales, así mismo dieciséis encuestados (18%) indicaron su preocupación en relación a la falta de presupuesto y tecnología como factor limitante para las producciones nacionales.

CONCLUSIONES

PRIMERA: El nivel de preferencia respecto al cine de terror y horror por parte de los estudiantes de Ciencias de la Comunicación Social de la UNA Puno demostró ser **bajo**, en relación a otros géneros cinematográfico, quedando en un segundo lugar solo después del género dramático; así mismo, el nivel de preferencia respecto a la intensidad de ver este tipo de películas es **bajo**, ya que la percepción general en cuanto a estos géneros cinematográficos es de tolerancia hacia los mismos.

SEGUNDA: Los elementos cinematográficos preferidos por los estudiantes de Ciencias de la Comunicación Social son las *historias* en base a las cuales se desarrollan las películas de terror y horror, conclusión que rebata la hipótesis planteada; sin embargo los personajes antagonistas (Monstruos) se ubican en un **tercer lugar** en cuanto a elementos considerados de mayor importancia, ubicándolo por encima de elementos como la calidad de actuación o la ambientación.

TERCERA: Si bien la población encuestada refirió en un primer momento que existe un **alto** grado de preferencia en relación al género cinematográfico de terror debido al carácter más realista y creíble de este; la información sería posteriormente rebatida debido a la incoherencia en relación al tipo de personaje (monstruo) preferido por los encuestados, pues las entidades del tipo *sobrenatural* y *mitológico* son las preferidas, confirmándose la primera hipótesis específica. Dándose a entender que los encuestados a tienen un mayor arraigo hacia las historias relacionadas a la religiosidad o el legado cultural.

Mención especial merece la aparente confusión que generan ambos términos *terror* y *horror*, tratados como sinónimos por parte de la industria cinematográfica.

CUARTA: Obtenida tras la realización de una pregunta abierta hacia los encuestados; se puede concluir que los estudiantes de la escuela profesional de Ciencias de la Comunicación Social de la UNA Puno, tienen una visión parcialmente regionalista en relación a los géneros cinematográficos investigados; una visión que da pie a futuros estudios relacionados a la pertenencia cultural.

SUGERENCIAS

PRIMERA: A la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación Social de la UNA Puno, que se realicen proyectos y actividades de motivación hacia los proyectos audiovisuales que contemplen temáticas fantásticas y ficticias puesto que si bien las ideas para la creación de historias existen, estas no reciben el correcto apoyo económico ni moral por parte de las instituciones encargadas de la promoción cultural ni de la industria del entretenimiento.

SEGUNDA: Los estudiantes de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación Social deben potenciar sus conocimientos relacionados a sus creencias sobrenaturales para la realización de producciones audiovisuales, sin que esto signifique una copia exacta de las historias y personajes tradicionales, sino que se recomienda la innovación y la creación de nuevos elementos que resulten atractivos para un lenguaje audiovisual contemporáneo.

TERCERA: A los docentes de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación Social, que investiguen a profundidad la clasificación de los géneros cinematográficos para evitar confusiones en los estudiantes quienes tienen el concepto generalizado de que los géneros cinematográficos de terror y horror son uno mismo, confusión que podría dificultar los trabajos de producción audiovisual en un futuro cercano.

CUARTA: Una recomendación para los futuros cineastas de la región es que si bien es la crítica especializada es vital para el éxito comercial de una película, no se puede apuntar a la creación de material exclusivo para le élite cinematográfica, sino también, uno que sea agradable y atractivo para los diversos sectores de la población, quienes al fin y al cabo son los que generan el impacto en la cultura popular con el paso del tiempo.

BIBLIOGRAFÍA

- Alejandro (2014). *Los 8 Elementos del Cine Más Destacados*. Recuperado de:
<https://www.lifeder.com/elementos-cine/>
- Altman, R. (2000). *Los géneros cinematográficos*. México. Paidós. Recuperado de: <http://www.hamalweb.com.ar/archivos/ATC2010/Altman-Los-Generos-Cinematograficos.pdf>
- Bacarlett, M. (2014). *Tres monstruos medievales a la luz del cuerpo sin órganos*. México. Universidad Autónoma del Estado de México. Recuperado de:
http://www.academia.edu/11235244/Tres_monstruos_medievales_a_la_luz_del_cuerpo_sin_%C3%B3rganos
- Barros, P. (s.f). *La historia del cine*. Revista Sucesos N° 10, Recuperado de:
www.librosmaravillosos.com/historiacine/index.html
- Bustamante Quiroz, E., y Luna-Victoria, J. (2014). *El cine regional en el Perú*. Perú. Contratexto, (22), 189-212.
- Cansino, C. (2005). *Cine de Terror. Un poco de Miedo, de Historia y de Sueños*. Argentina. La Trama de la Comunicación, vol. 10, 2005. Universidad Nacional de Rosario Rosario, Argentina. Recuperado de:
<http://www.redalyc.org/pdf/3239/323927060030.pdf>

- Caparrós, J. (2009). *La influencia del cine en el espectador*. Visitado en Febrero 20, 2018. Recuperado de: <https://www.cinemanet.info/2009/10/la-influencia-del-cine-en-el-espectador/>
- Carpallo, C. (2012). *Breve disección del género de terror*. España. El Cine de Aquí. Recuperado de: <https://elcinedeaqui.wordpress.com/2012/02/05/la-evolucion-del-terro-en-el-cine/>
- Cuellar, M. (2008). *La figura del monstruo en el cine de horror*. Revista, CS 2008. Recuperado de: www.redalyc.org/service/redalyc/downloadPdf/4763/476348366007/6
- DeConceptos. (s.f). *Concepto de perfí.*, Recuperado de: <https://deconceptos.com/ciencias-sociales/perfil#ixzz3PXktwPZD> Visitado en Febrero 23, 2018
- Departamento de estadística e investigación operativa de la Universidad de Granada (s.f). *Definición de demografía*, España. Universidad de Granada. Recuperado de: <http://www.ugr.es/~fabad/definicionDemografia.pdf>
- Diccionario Oxford online. (s.f). *Definición de espectador*. Visitado en Enero 11, 2018
- Estudios audiovisuales (2014). *Genero cinematográficos de terror*. Recuperado de: <https://estudiosaudiovisualescop.wordpress.com/2014/09/27/generos-cinematograficos-terror/>

- Fernández. M. (2008). *Un repaso histórico a las teorías cinematográficas*. Recuperado de:
<https://jornalismocontemporaneo.files.wordpress.com/2011/02/2008-teorias-do-cinema.pdf> Pensar el cine.
- Franco, A. (s.f). *Arlequin: Crítica: Tomas Edison 'S Frankenstein (1910)*
Recuperado de: <http://www.sssm.com.ar/frankenstein-1910/>
- Galán, M. (2009). *El cuestionario en la investigación*. Recuperado de:
<http://manuelgalan.blogspot.pe/2009/04/el-cuestionario-en-lainvestigacion>.
- Hood, R. (2013). *Reino dividido: KING KONG vs GODZILLA*. Libro de Oro Cinefania 2013. VOLUMEN 5. Recuperado de:
https://kupdf.com/download/libro-oro-del-cine-de-monstruos-_5964a61fdc0d606c4a2be30c_pdf
- Juárez, R. (2016). *El slasher es un género que sigue luchando por sobrevivir*. Perú.
Recuperado de: <http://encinta.uterop.pe/2016/08/18/el-slasher-es-un-genero-que-sigue-luchando-por-sobrevivir-pero-que-es-exactamente-el-slasher/>
- Koval, S. (2008). *La integración hombre-máquina: lo concebible y lo realizable en la ciencia real y en la ciencia ficción*. Recuperado de:
<http://www.santiagokoval.com/2012/05/21/robots-y-androides-en-el-cine-de-ciencia-ficcion/>
- López, C. (2010). *El cine de terror: historias de vampiros y qarqachas*. (Tesis de maestría). Perú. PUCP. Recuperado de:
<http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/123456789/721>

- Luna, J. (2015). *El cine como unión de todas las artes*. Recuperado de:
<https://hipertextual.com/2015/06/cine-como-arte>
- Martín, S. (2013). *Monstruos Al Final Del Milenio*, Recuperado de:
https://ddd.uab.cat/pub/lilibres/2000/113592/monfinmil_a2000c1-4.pdf
- Martínez, R. (2012). *CINE SOCIAL VENEZOLANO E IDENTIDAD CULTURAL*
Recuperado de:
http://servicio.bc.uc.edu.ve/multidisciplinarias/estudios_culturales/num10/art17.pdf
- Morales, J. (s.f). *Los géneros cinematográficos*. Recuperado de:
<https://jesusvisual.files.wordpress.com/2013/02/guia-4-cine.pdf>
- Moreno, F. (2011). *EL MONSTRUO PROSPECTIVO: EL OTRO DESDE LA CIENCIA FICCIÓN* Revista Signa 20 (2011), págs. 471-496,
Recuperado de:
<http://www.cervantesvirtual.com/downloadPdf/el-monstruo-prospectivo-el-otro-desde-la-ciencia-ficcion-prospective-monster-the-other-in-science-fiction/>
- Paico, J. (s.f). *Perfil demográfico [archivo PPT]*. Recuperado de:
<https://es.scribd.com/doc/27932442/Perfil-demografico>
- Peris, R. (s.f). *Evolución conceptual de la Identidad social. El retorno de los procesos emocionales*, Recuperado de:
<http://reme.uji.es/articulos/numero26/article2/article2.pdf>

- Pulecio, E. (2008). *El Cine: Análisis y Estética*. Recuperado de:
<http://www.mincultura.gov.co/areas/cinematografia/publicaciones/Documents/El%20Cine%20An%C3%A1lisis%20y%20Est%C3%A9tica.pdf>
- Real Academia Española online. (s.f). *Horror*. Recuperado de:
<http://dle.rae.es/?id=KgX9OaV>
- Real Academia Española online. (s.f). *Preferencia*. Recuperado de:
<http://dle.rae.es/?id=TynWJVC>
- Real Academia Española online. (s.f). *Terror*. Recuperado de:
<http://dle.rae.es/?id=Zd0oAGD>
- Recuperado de:
<http://repositorio.ulima.edu.pe/handle/ulima/1817>
- Recuperado de:
<https://es.oxforddictionaries.com/definicion/espectador>
- Roche, C (2010). *La sombra del coloso: Figura y fondo en el género de monstruos gigantes*, (Tesis de Doctorado), Universitat Pompeu Fabra, Barcelona. Recuperado de:
<https://www.upf.edu/es/web/doctorat-en-humanitats/linies-de-recerca>
- Rodríguez, C. (2014). *El cine de terror en Argentina: producción, distribución, exhibición y mercado*. Recuperado de:
http://biblioteca.clacso.edu.ar/Argentina/dcs-unq/20171031034640/pdf_506.pdf

- Rodríguez, E. (2013). *La significación alegórica según Walter Benjamín: Límites y potencialidades*. IX Jornadas de Investigación en Filosofía. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Departamento de Filosofía, La Plata. Recuperado de: <https://www.aacademica.org/000-056/29>
- Salas, C. (2011). *El Cuerpo Como Morada Del Monstruo En El Cine De Terror Contemporáneo*, Revista del departamento de historia del arte y música, universidad del país Vasco. Recuperado de: http://www.ehu.es/ojs/index.php/ars_bilduma/article/view/1973
- Samuel Moreno y Consolación López (s.f). *Cine de Terror. Características*. Recuperado de: <http://gansteresyterror.blogspot.com/p/cine-de-terror-caracteristicas.html>
- Sector Cine (2017). *Elementos que no deberían faltar en una película de terror*. Recuperado de: <https://sectorcine.com/noticias/nota/que-necesita-una-pelicula-de-terror-para-ser-buena/>
- Significados.com. (s.f). *Alegoría*, Recuperado de: <https://www.significados.com/alegoria/> Visitado en Enero 13, 2018
- Stucchi, S. & Herrera, V. (2014). *Cine peruano actual y psicopatología*. Revista Neuropsiquiatría Recuperado de: <http://www.upch.edu.pe/vrinve/dugic/revistas/index.php/RNP/article/view/2190>

Técnicas de la investigación, (s.f). *Técnicas de la investigación*. Recuperado de:

<http://metodologia02.blogspot.pe/p/tecnicas-de-la-investigacion.html>

Tiburcio, E. (2016). *Estados Unidos a través de la cámara: el cine de terror como discurso histórico en La última casa a la izquierda*, Recuperado de:

<https://revistas.ucm.es/index.php/CHCO/article/viewFile/54303/49651>

Trout, P. (2011). SALON, Why we invented monsters: How our primate ancestors shaped our obsession with terrifying creatures. Recuperado de:

https://www.salon.com/2011/12/03/the_evolution_of_monsters/

Velásquez, R. (2007). *Entrevista a Ricardo Bedoya “El cine peruano empieza a abrirse buena opinión en el mundo”* Revista de comunicaciones – Universidad de Piura, Recuperado de:

<http://repositorio.ulima.edu.pe/handle/ulima/3231>

Villareal, H. (2006). *La cinematografía como industria de identidades*. Recuperado de: http://www.revista.unam.mx/vol.7/num9/art70/sep_art70.pdf

Zavala, L. (2013). *Sobre la evolución de los géneros cinematográficos*,

Recuperado de:

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5492837.pdf>.

ANEXOS

ANEXOS

ANEXO N° 01

CUESTIONARIO

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO-PUNO
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ENCUESTA EN RELACIÓN AL CINE DE MONSTRUOS.
CUESTIONARIO

Edad:**Semestre:****Género:**

1. ¿Cuál es el género cinematográfico que disfruta más?

2. Indique cuanto le gusta ver películas de terror
No le gusta () Le gusta poco () Le gusta mucho () Le apasiona ()

3. En cuanto a los géneros de terror y horror ¿Qué tipo de película prefiere?
() Terror:
Los elementos que causan miedo tienen causas racionales.

() Horror:
Los elementos que causan miedo tienen causas sobrenaturales.

4. ¿Qué factor considera usted que es el más importante en una película de terror u horror?
 - Historia
 - Efectos especiales
 - Actuación
 - Ambientación
 - Personajes (protagonistas o monstruos antagonistas)

- Otros.....
5. ¿Cuál categoría de personaje de terror y horror (monstruos) es de su preferencia?
- Animales asesinos: ()
 - Ejm. Tiburones, leones, enjambres de insectos, lobos, etc.
 - Slasher: ()
 - Ejm. Jason Vorhees, Fredy Krueger, etc.
 - Sobrenaturales: ()
 - Ejm: Fantasmas, personas poseídas, muñecos como Anabelle, etc.
 - Mitológicos y folclóricos: ()
 - Ejm. Vampiros, hombres lobo, kharisiris, etc.
 - Máquinas: ()
 - Ejm: Terminator, los androides de Yo Robot, etc.
 - Alienígenas: ()
 - Ejm: Depredador, Xenomorphos (Alien), etc.
 - Kaiju: ()
 - Ejm: Godzilla, King Kong, etc.
 - Metamorfosis: ()
 - Ejm: La mosca, zombies, infectados (28 días después), etc.
 - Monstruo humano: ()
 - Ejm: Hannibal Lecter, Jhon Kramer (Películas de SAW)
6. Emita una opinión personal o una sugerencia en relación al tema del cine peruano de terror/horror.

ANEXO N° 02

MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	INDICADORES	CRITERIOS DE MEDICIÓN
¿Cuál es el nivel de preferencia respecto al cine de terror y horror por parte de los estudiantes de Ciencias de la Comunicación Social de la UNA Puno?	Precisar cuál es el nivel de preferencia respecto al cine de terror y horror por parte de los estudiantes de Ciencias de la Comunicación Social de la UNA Puno	El nivel de preferencia respecto al cine de terror y horror por parte de los estudiantes de Ciencias de la Comunicación Social de la UNA Puno es alto	Nivel de preferencia	Preferencia por género cinematográfico	No le gusta Le gusta poco Le gusta mucho Le apasiona
¿Cuál es el tipo de personaje preferido por los estudiantes de ciencias de la comunicación social en el las películas de terror?	Determina cuál es el tipo de personaje preferido por los estudiantes de ciencias de la comunicación social en el las películas de terror.	El tipo de personaje preferido por los estudiantes de Ciencias de la Comunicación Social en las películas de terror y horror son los personajes del tipo Sobrenatural	Preferencia por el personaje	Búsqueda reiterada de un determinado personaje Fanatismo Compra de productos relacionados	Nunca A veces Constantemente Siempre
¿cuáles son los elementos cinematográficos preferidos por los estudiantes de ciencias de la comunicación en las películas del género de terror	Conocer cuáles son los elementos cinematográficos preferidos por los estudiantes de ciencias de la comunicación en las películas del género de terror	Los elementos cinematográficos preferidos por los estudiantes de ciencias de la comunicación son los personajes antagonistas	Preferencia por los elementos cinematográficos	Predilección por el tipo de historias Preferencia hacia los efectos especiales Gusto hacia la narrativa de terror Preferencia hacia los personajes Predilección hacia los personajes	No le gusta Le gusta poco Le gusta mucho Le apasiona