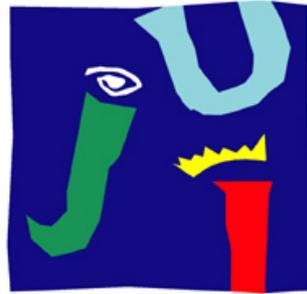


**La evolución de la mirada en el subgénero de terror  
*slasher* desde la década de los 70 hasta la actualidad**

*The evolution of the gaze in the slasher horror subgenre  
from the 70s to the present*



**UNIVERSITAT  
JAUME I**

**Grado en Comunicación Audiovisual**

**TRABAJO FINAL DE GRADO**

**Modalidad A.** Iniciación a la investigación

**Autor:** Pau Benet Aleixandre

**Tutor:** Aarón Rodríguez Serrano

Junio, 2024

**Resumen:**

El subgénero de terror *slasher* ha tenido una notable decadencia, tanto en la producción como en la calidad filmográfica, en los últimos años. Uno de los elementos más utilizados a lo largo de los años en el *slasher* y, en general en el cine de terror, ha sido el uso de la mirada para crear tensión y suspense, no obstante, el subgénero no se ha adaptado a las exigencias del terror *mainstream* y se ha alejado drásticamente de su propia esencia.

En el presente trabajo de investigación se lleva a cabo un análisis de la evolución de la mirada en las películas *slasher* más significativas de cada década, desde los 70 hasta la actualidad. Con ello se pretende analizar cómo la mirada e intención de la cámara han influido en el desarrollo, positivo o negativo, del *slasher*. Además, también se pretende justificar el desarrollo negativo a través del uso de la mirada e intención de la cámara en los filmes correspondientes a cada década. Finalmente y, tras analizar seis películas distintas pertenecientes a seis décadas diferentes, se justifica porque el uso de la mirada tiene tanta importancia en el *slasher* y en el género de terror en general, y porque distanciarse del uso de este elemento ha causado un notable declive en el género.

**Palabras clave:** *slasher*, mirada, plano subjetivo, focalización, ocularización.

**Abstract:**

The slasher horror subgenre has had a notable decline, both in production and filmographic quality, in recent years. One of the most used elements over the years in the slasher and, in general in horror films, has been the use of the gaze to create tension and suspense, however, the subgenre has not adapted to the demands from mainstream horror industry and has drastically moved away from its own essence.

In this research work, an analysis of the evolution of the gaze in the most significant slasher films of each decade was carried out, from the 70s to the present. The aim of this is to analyze how the gaze and the intention of the camera have influenced the development, positive or negative, of the slasher. In addition, it is also intended to justify the negative development through the use of the camera's gaze and intention in the films corresponding to each decade. Finally, and after analyzing six different films belonging to six different decades, it is justified because the use of the gaze is so important in the slasher and in the horror genre in general, and because distancing itself from the use of this element has caused a notable decline in the genre.

**Keywords:** slasher, gaze, subjective plane, focusing, ocularisation.

## ÍNDICE

<b>1.INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>5</b>
1.1. Introducción a la investigación.....	5
1.2. Justificación y oportunidad de la investigación.....	5
1.3. Objetivos e hipótesis.....	6
<b>2. MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>7</b>
2.1. Introducción al cine de terror.....	7
2.2. El <i>slasher</i> .....	8
<b>3. ESTUDIOS DE CASO.....</b>	<b>11</b>
3.1. Metodología.....	11
3.1.1. La mirada: subjetividad, focalización y ocularización.....	11
3.2. Desarrollo de la investigación.....	13
3.2.1. <i>Halloween</i> (1978).....	13
3.2.2. <i>Viernes 13</i> (1980).....	15
3.2.3. <i>Scream</i> (1996).....	19
3.2.4. <i>Viernes 13</i> (2009).....	24
3.2.5. <i>La noche de Halloween</i> (2018).....	27
3.2.6 <i>Scream VI</i> (2023).....	30
<b>3.3. RESULTADOS Y CONCLUSIONES.....</b>	<b>34</b>
3.3.1. Resultados.....	34
3.3.2. Conclusiones.....	35
<b>4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>39</b>
<b>5. REFERENCIAS FILMOGRÁFICAS.....</b>	<b>40</b>
<b>6. TRADUCCIONES REQUERIDAS EN INGLÉS.....</b>	<b>42</b>

## 1. INTRODUCCIÓN

### 1.1. INTRODUCCIÓN A LA INVESTIGACIÓN

Desde los primeros tiempos, el cine ha utilizado diferentes recursos para captar la atención y el interés del espectador. Existen innumerables recursos como: la música, el montaje, la composición de planos, el diálogo, la *performance* y la construcción de personajes, etc. Un recurso muy importante es el uso de la *mirada*, que puede estar representada de distintas formas y puede pertenecer (o no) a cualquier personaje de la diégesis del film.

En el cine de terror la *mirada* se utiliza para crear tensión al espectador y, en algunos casos, se utiliza para adentrar al espectador en la historia de manera que se crea una atmósfera inmersiva dentro del terror.

Dentro del género de terror existen muchos subgéneros, pero fue el subgénero de terror *slasher* quien incorporó la *mirada* como elemento fundamental para crear terror en el espectador. El *slasher* es un subgénero del terror que nació a finales de la década de los 70 que se centra en una historia simple: un asesino, sin motivo alguno, decide atacar y asesinar a un grupo de jóvenes de manera brutal y explícita. Este subgénero ha tenido una época de máximo esplendor durante la década de los 80 y mediados de los 90, no obstante, en la actualidad es un subgénero que, pese a que algunos directores apuestan por filmar algún *slasher*, ha decaído considerablemente su producción debido a su escasa eficacia para causar terror y sorprender al espectador.

En el presente trabajo de investigación se estudiará cómo ha evolucionado la *mirada* en el subgénero de terror *slasher*, analizando las películas más significativas de éste desde la década de los 70 hasta la actualidad. De esta forma, se pretende que al final de la investigación se entienda por qué el subgénero pasó de una época de máximo auge a una considerable decadencia.

### 1.2. JUSTIFICACIÓN Y OPORTUNIDAD DE LA INVESTIGACIÓN

El género de terror es un género importante para la industria cinematográfica, que ha dejado películas célebres a lo largo de la historia del cine. Escogí para esta investigación el subgénero de terror *slasher* porque fue muy significativo durante la década de los 80 y porque, pese a sus carencias narrativas, ha funcionado durante muchos años dentro de la cinematografía del terror.

En primer lugar, considero interesante analizar el *slasher* porque fue un subgénero que tuvo un fuerte impacto social en la década de los 80. Además, ha sido un subgénero muy criticado y mal visto por muchas personas influyentes de la industria cinematográfica, en cambio, fue catapultado por directores célebres del género como John Carpenter o Wes Craven, lo que demuestra una cierta infravaloración por el subgénero.

En segundo lugar, me parece interesante abordar un trabajo de investigación sobre el *slasher* porque es un subgénero que se ha perpetrado en el género de terror y algunas de sus películas, en la actualidad, son clásicos de terror. En cambio, es un género que actualmente sigue realizándose, pero es considerablemente peor que sus películas antecesoras.

Y en tercer y último lugar, abordar un análisis centrado en la representación de la *mirada*, en un subgénero como el *slasher* en el que tiene tanta importancia la mirada, es una

oportunidad para entender por qué este subgénero funcionó tan bien durante los años 80 y 90 y por qué en la actualidad ha perdido eficacia e interés.

Por otra parte y retomando el párrafo anterior, tras realizar una exhaustiva búsqueda de investigación sobre trabajos académicos sobre el *slasher*, no pude encontrar ninguna investigación respecto a la representación de la mirada en el subgénero de terror *slasher*, por lo que decidí llevarlo a cabo. La mayoría de los trabajos de investigación del *slasher* giraban en torno a la representación de la figura de la *final girl*, evolución del *slasher* a través del arco de personajes y narrativo, etc.

Me parece interesante abordarlo desde esta perspectiva por dos motivos: porque no se han realizado investigaciones previas abordando este aspecto y, por otra parte, considero que, siendo la mirada un elemento narratológico muy importante para el cine, analizar el *slasher* desde esta perspectiva me dará una visión y un análisis más detallado de la evolución del *slasher*, de manera que pueda entender mejor porque ha derivado de esta forma el subgénero.

### 1.3. OBJETIVOS E HIPÓTESIS

Este trabajo de investigación partirá de los siguientes objetivos:

**1. Objetivo principal:** Analizar la evolución del subgénero de terror *slasher* desde la década de los 70 hasta la actualidad, investigando cómo la mirada e intención de la cámara han influido en su desarrollo, desde el auge en los años 80 hasta la actualidad.

**2. Objetivo específico:** Justificar, a través del uso de la *mirada*, los motivos de la reducción de producción de películas *slasher* en la actualidad.

Por otra parte, las hipótesis que propone esta investigación son las siguientes:

1. El *slasher* de la década de los 70 se centra únicamente en la *mirada* del asesino para crear tensión y terror en el espectador, a través del plano subjetivo, la focalización interna y ocularización interna primaria.
2. El *slasher* en la década de los 80 se centrará en la misma *mirada* característica de los 70, centrada en la mirada del asesino.
3. En la década de los 90, debido al cine de terror posmoderno, la subjetividad en la *mirada* se distanciará paulatinamente de la focalización y ocularización interna primaria.
4. En la década de los 2000 el *slasher* sufre un cambio radical en la forma de representar la *mirada*, que pasará a estar representada en su totalidad por la ocularización cero y a través de la focalización interna primaria de la víctima.
5. En la década del 2010 hasta la actualidad, el *slasher* no sufrirá cambios y empezará a decaer como subgénero. La *mirada* a través de la ocularización interna en el *slasher* ya no será representada como un aspecto significativo para crear suspense y terror.

## 2. MARCO TEÓRICO

### 2.1. INTRODUCCIÓN AL CINE DE TERROR

El cine de terror surgió a finales del siglo XIX, junto al cine de los primeros tiempos y las primeras proyecciones cinematográficas. En el año 1897 en Pigalle, Francia, se inauguró *Le Théâtre du Grand-Guignol* que se especializaría en la proyección de espectáculos naturalistas de terror y donde tendría lugar las primeras proyecciones del género. (Normanton, 2012: 24)

A lo largo de la historia del cine, han surgido películas célebres del género de terror como la película expresionista-alemana *El gabinete del doctor Caligari* (1920) de Robert Wiene o el cine de terror de monstruos de la *Universal Picture*, con Boris Karloff de protagonista, como *Frankenstein* (1931) de James Whale o *La Momia* (1932) de Karl Freund. (Leigh, 2015: 26 y 52)

El cine de terror fue evolucionando hasta la aparición del cine de Alfred Hitchcock, conocido como el maestro del suspense, fue el creador de obras maestras del terror psicológico como *Psicosis* (1960) o *Los pájaros* (1963), cuyas características destacan por un claro manierismo y por estar muy adelantadas al convencionalismo del cine clásico.

*Psicosis* (1960) fue una de las primeras películas que mostraron que, a través del montaje y el sonido, se podía crear terror, más allá de tener una figura monstruosa como protagonista. Este nuevo concepto del terror que inauguró Hitchcock junto con el movimiento cinematográfico del thriller italiano acuñado como *Giallo*, catapultado en los años 60 por autores como Dario Argento, ayudaron a la posterior construcción del *slasher*. En la década de los 70 estaríamos frente a uno de los mejores momentos del cine de terror, no tanto por la sobreproducción del género, sino por la increíble variedad. Durante los años 70 surgieron películas de terror psicológico como *La naranja mecánica* (1971) de Stanley Kubrick, terror basado en lo paranormal como *El exorcista* (1973) de William Friedkin, terror de monstruos basado en animales como *Jaws* (1975) de Steven Spielberg, etc. Pero el cine de terror de la década de los 70 quedaría marcada por el nacimiento de dos subgéneros dentro del terror, ambas del 1978 con una diferencia de estreno de 9 meses: el cine de terror de *zombies* y el *slasher*.

George A. Romero ya sacó *La noche de los muertos vivientes* (1968), diez años antes que *Dawn of the Dead* (1978), no obstante, la película estrenada del 1 de febrero de 1978 marcaría la forma de representar el 'zombie mainstream' y se convertiría en un subgénero en sí dentro del terror.

Por otra parte, John Carpenter lanzaría *Halloween* el 25 de octubre de 1978, que marcaría durante más de una década la nueva moda en el cine de terror, el *slasher*. Durante los años 80 y 90 surgieron películas como *Viernes 13*, *Pesadilla en Elm Street* o *Scream* y sus respectivas secuelas que generaron muchos ingresos a sus productores.

En la actualidad, la producción del *slasher* ha decaído considerablemente. No obstante para entender por qué el *slasher* cada vez frecuenta menos en las salas de exhibición cinematográfica, debemos entender qué es y qué características tiene. A continuación, en el siguiente epígrafe daré una definición del *slasher*.

## 2.2. EL SLASHER

En el apartado anterior, he hablado de *Psicosis* de Alfred Hitchcock como una de las películas más significativas para la posterior construcción del *slasher*, junto a la corriente del *Giallo* italiano.

Como explican Agustín Rubio y Antonio Loriguillo en *Los contornos del miedo* para definir la corriente *giallo*: “El corpus inicial del *giallo*, variante italiana a medio camino entre el suspense y el terror que tuvo su apogeo en los primeros años de la década de los setenta del siglo pasado” (Rubio y Loriguillo, 2018: 63). Cabe destacar que el *giallo italiano* se basaba en la perspectiva y el punto de vista del asesino, como define Ludovico Longhi en *Cuando el negro se tiñe de amarillo*: “Se trata de un nuevo corpus de obras caracterizadas por un particular dispositivo de *thrilling*, miedo y terror. Películas que a menudo adoptan la perspectiva visual (psicológicamente desequilibrada) del asesino...” (Longhi, 2018: 2)

Además, el *giallo* ya utilizaba aspectos referentes a la identificación y la mirada en los años 60 que, posteriormente, serían utilizados en el subgénero *slasher*. Sobre este aspecto hablaban Agustín Rubio y Antonio Loriguillo en el artículo citado anteriormente, definiendo la identificación del espectador en *La chica que sabía demasiado* (Mario Brava, 1962) como: “El objetivo no dista del de Alfred Hitchcock de la época, esto es, como una estrategia para enervar al espectador sometiéndolo a un régimen de identificación extremo con un rol central de dudosa credibilidad” (Rubio y Loriguillo, 2018: 69)

No obstante, no fue hasta mediados de la década de los 70 dónde hubo dos películas en concreto que marcaron la posterior aparición del subgénero de terror *slasher*: *La matanza de Texas* (1974) de Tobe Hooper y *Black Christmas* (1974) de Bob Clark.

Como explica el autor anteriormente citado Peter Normanton, Tobe Hooper se basó en el asesino Ed Gein para crear la historia del primer gran *psycho killer*: Leatherface. Caracterizado por ser corpulento, llevar una máscara y una motosierra, Hooper sin saberlo había creado el nuevo estereotipo del antagonista en las películas de terror (Normanton, 2012: 414).

*La matanza de Texas* también abriría, por aquel entonces, una puerta hacia el terror basado en lo explícito y el gore que describía Rubén Higuera en *Guías para ver y analizar: La matanza de Texas*: “el visionado del filme dirigido por Tobe Hooper, un joven tejano desconocido hasta el momento, resultaba difícil de olvidar para los incautos espectadores de la época y dejaría heridas en las retinas y en el estado anímico (y, a buen seguro psicológico) del público imposibles de cicatrizar” (Higuera, 2014: 8). No obstante, pese a toda aquella polémica que surgió alrededor de este film, los espectadores no vieron una película tan explícita, sino que imaginaron esa película explícita. A lo largo de este análisis nombraremos aspectos importantes del cine de terror y, aunque no será el elemento que trataremos en este análisis, uno de los más importantes es el montaje. Cabe destacar que, para entender en qué estaba derivando el cine de terror en aquella época, tenemos que remontarnos a las técnicas utilizadas por los directores de las películas más significativas del momento. En el caso de Tobe Hooper, hizo creer a los espectadores que habían salido del cine habiendo visto descuartizar a un ser humano de manera explícita, pero no fue así. Como define Rubén Higuera en *Guías para ver y analizar: La matanza de Texas*, este film es “una película con una dosis de violencia gráfica sorprendentemente comedida, pese a aparecer con insistencia encabezando socorridos listados de los filmes capitales del subgénero *gore*” (Higuera, 2014: 8). En cambio, “la causa de tal paradoja radica en el intenso estado de sugestión en el que Hooper sume a su público mediante la

conjunción de un inteligente uso del montaje” (Higueras, 2014: 9), es decir, a través del montaje Hooper hizo creer a los espectadores que habían visto ese contenido explícito basado en el *gore*.

Por otra parte, la película canadiense *Black Christmas*, fue según Richard Nowell en el libro *Blood Money: A history of the first teen slasher cycle*, la película pionera en el *slasher*. Según Nowell, *Psicosis* (1960) y *La matanza de Texas* (1974): "...neither films featured a blade-wielding killer who, appearing to operate alone, stalks a group of fun-loving young people"<sup>1</sup> (2010: 58). Nowell insiste en los jóvenes como característica primordial para una película *slasher*, es por eso que tanto *Psicosis* como *La matanza de Texas* no concuerdan con su definición de *slasher*. Según Nowell, a pesar del fracaso comercial de *Black Christmas*, despertó un nuevo cine de terror caracterizado por: "the story of young people being menaced by a shadowy blade-wielding killer"<sup>2</sup> (2010: 58), cuya característica adoptaría cuatro años más tarde John Carpenter en *Halloween* (1978). Pero entonces, ¿qué es el *slasher*? A continuación, explicaré qué es considerado como *slasher* y qué características tiene este subgénero de terror.

Según la definición de *Cambridge Dictionary*, el *slasher* es "a person who kills or injures people using a knife". La definición que nos da el diccionario de Cambridge no se aleja mucho de lo que es el *slasher*, no obstante, la definición es más compleja.

Adam Rockoff, a pesar de insistir en la dificultad por encontrar una definición estricta de lo que es el *slasher*, sí que nos da una definición fina y detallada del *slasher*. Para Rockoff, el subgénero de terror *slasher* se basa en "a maniac with a knife slaughtering a group of young, good-looking teenagers in a myriad of gruesome ways"<sup>3</sup> (Rockoff, 2002: 5).

Además, Adam Rockoff en *Going to pieces* (2002) y Carol J. Clover en *Men, women and chain saws* (1992) coinciden en las características que tiene una película *slasher*. Según estos dos autores, el *slasher* debe tener: un asesino psicópata, uso del arma blanca como arma homicida (cuchillos, motosierras, hachas, etc.), lugares asociados a los adolescentes (universidades, campamentos de verano, casas rurales, etc.), víctimas adolescentes y, la más importante de todas, la *final girl*.

Por lo tanto, podríamos decir que el *slasher* es un subgénero de terror en el que un grupo de adolescentes es atacado por un asesino psicópata que, sin motivo aparente, decide asesinar brutalmente a los jóvenes. Uno de los jóvenes, en la mayoría de casos será una figura femenina, inteligente y virgen (*the Final Girl*), logrará hacer frente y escapar del asesino.

Tras esta definición podemos entender por qué hay películas que pueden considerarse *slasher* y otras no. En el caso de *Alien: El octavo pasajero* (1979), *The Thing* (1982) o *Saw* (2004), no pueden ser consideradas *slasher* porque no tiene características distintivas pertenecientes al subgénero. En cambio, películas como *Halloween* (1978), *Viernes 13* (1980) o *Scream* (1996) mantienen la pureza de la definición convencional del *slasher*, mientras que otros *slashers* como *Pesadilla en Elm Street* (1984) o *Child's Play* (1988) se salen del convencionalismo, mezclando lo sobrenatural con algunas de las características puras del *slasher*.

---

<sup>1</sup> Nota nº 1: "... ninguna de las películas presentaba a un asesino con un arma blanca que, aparentemente actuando solo, acecha a un grupo de jóvenes divertidos" (Traducción propia del autor del TFG)

<sup>2</sup> Nota nº 2: "la historia de gente joven siendo amenazados por un oscuro asesino de arma blanca" (Traducción propia del autor del TFG)

<sup>3</sup> Nota nº 3: "un psicópata con un cuchillo asesinando a un grupo de jóvenes adolescentes atractivos en un sinfín de formas espantosas" (Traducción propia del autor del TFG)

No obstante, una de las características más importantes de este subgénero es la *mirada*, centrada en la subjetividad, la focalización y la ocularización. La mirada, en cuanto a la composición de planos e intención de la cámara se refiere, el *slasher* es pionero en utilizar este tipo de mirada para crear inquietud y terror en el espectador. A lo largo de esta investigación, analizaré cómo y por qué los directores decidieron realizar la composición fílmica de esta manera y cómo ha cambiado en los años. Para ello, me centraré en las películas *slasher* más significativas de cada década, desde los años 70 hasta la actualidad.

### 3. ESTUDIOS DE CASO

#### 3.1. METODOLOGÍA

##### 3.1.1. LA MIRADA: SUBJETIVIDAD, FOCALIZACIÓN Y OCULARIZACIÓN

Según lo que nos plantea Francisco Javier Gómez Tarín en *Elementos de Narrativa Audiovisual*, el ‘plano subjetivo’ o ‘plano mirada’ es “cuando la imagen se corresponde con la mirada de uno de los personajes inmersos en la diégesis” (Gómez, 2016: 71).

Entonces, el **plano subjetivo** se relaciona directamente con la visión de algún personaje de la película. Es por eso que Adam Rockoff hablaba del plano subjetivo en el *slasher* como *the eyes of the killer* (los ojos del asesino), ya que el espectador en algunas películas puede ver a través de los ojos del asesino.

Sobre este aspecto de la subjetividad en los planos también hablaba Bryan Turnock en *Studying Horror Cinema* que definía de esta forma para hacer referencia al cine de Mario Bava, maestro del *giallo* italiano: “Stylistically, the trademark cinematic technique of the *slasher* film is the previously- mentioned POV (point-of-view) shot, and it is worth discussing this in some depth. In the *slasher* these shots are signified by unstable, hand-held camerawork, and the deliberate positioning of the camera as if peering at the action from behind foregrounded objects. Generally taken to represent the viewpoint of the killer, a POV shot can also be used as a red herring to build suspense, or to distract the viewer”<sup>4</sup> (Turnock, 2019: 191). Esta descripción sobre el uso del plano subjetivo en el cine *giallo* es aplicable al posterior *slasher* y a muchas películas del género de terror que también lo emplearon.

El plano subjetivo nos genera como espectadores una gran identificación con el personaje de la diégesis del film. Pero ¿por qué decide el director situarnos en la mirada del asesino y, por consiguiente, que empaticemos con él?

Sobre este aspecto hablaba Carlos Losilla en el libro *El cine de terror*. Éste decía que en el cine de terror posmodernista “el espectador vuelve a asumir el protagonismo” (Losilla, 1993: 162), en el que es provocado por el director situando al espectador en los ojos del antagonista de la película. Losilla también dice que existe “un giro radical con respecto a las figuras representativas del mal” (Losilla, 1993: 162), poniendo el foco al ser humano contemporáneo como la nueva figura del mal, de ahí que se sitúe (a modo de provocación) al espectador en la mirada del asesino.

Una de las películas con uno de los planos subjetivos más relevantes de la historia del cine es *Halloween* de John Carpenter. La película arranca con un plano subjetivo de 4 minutos de duración en el que la cámara/ mirada recorre la calle de la urbanización para adentrarse dentro de una casa en la que presenciaremos un acto sexual entre dos jóvenes adolescentes, coge una máscara de payaso que hay en el suelo, coge un cuchillo y asesina a la joven que estaba en su habitación. El plano subjetivo-secuencia acabará cuando el

---

<sup>4</sup> Nota nº 4: “Estilísticamente, la técnica cinematográfica característica de la película *slasher* es la toma POV (punto de vista) mencionada anteriormente, y vale la pena discutir esto con cierta profundidad. En el *slasher*, estas tomas están representadas por un trabajo de cámara inestable y en mano, y la posición deliberada de la cámara como si mirara la acción desde detrás de objetos en primer plano. Generalmente tomada para representar el punto de vista del asesino, una toma POV también puede usarse como pista falsa para generar suspenso o para distraer al espectador” (Traducción propia del autor del TFG)

personaje/ cámara baja las escaleras, sale por la puerta de casa y dos adultos se acercan a él y le quitan la máscara.

En este momento es cuando hay un cambio de plano, en concreto a un plano general que podemos ver tres personajes en frente de una casa. Los dos adultos que le han quitado la máscara resultan ser los padres del asesino y el asesino es un niño.

Este plano secuencia visto desde un plano subjetivo causó un gran impacto en el espectador porque acababas de presenciar un asesinato visto desde los ojos del asesino. Esa mirada, para nada inocente, contrasta con la inocencia del ejecutor del asesinato, que es un niño. Todos estos elementos hacen de este plano algo muy siniestro y, por consiguiente, funciona muy bien para una película de terror.

Por otra parte, en cuanto al concepto de la **focalización interna** vemos que tiene una estrecha relación con la subjetividad en los planos que he definido anteriormente. Según Genette en el libro *El relato cinematográfico*, la focalización interna es "cuando el relato da a conocer los acontecimientos como si estuviesen filtrados por la conciencia de un solo personaje" (Gaudreault y Jost, 1995: 139). Es decir, en el caso del *slasher*, este personaje se trata del asesino en cuestión. Como bien explica F. Javier Gómez Tarín en *Elementos de Narrativa Audiovisual*, la focalización interna mantiene una relación entre "nuestro conocimiento de lo percibido es equivalente a lo que de ello tiene el personaje" (Gómez, 2016: 68), es decir, que existe una relación entre lo que sabemos, pensamos y percibimos como espectadores con todo lo que el personaje en cuestión pueda saber.

El concepto de focalización interna va muy ligado al de ocularización. La **ocularización** es el 'ver' o como lo definen Gaudreault y Jost, el 'ojo-cámara' que nos permite ver a través de los ojos de un personaje del film.

Estos dos autores hablan de tres tipos de ocularización, pero la más cercana al caso del *slasher* es la ocularización interna primaria, en el que existe una mirada a través de la cámara que nos sitúa dentro de un personaje que no aparece en la imagen. El hecho de no aparecer en la imagen (fuera de campo) genera tensión y esto es utilizado a su favor en el *slasher* para crear terror.

Adam Rockoff nos definía esta mirada como 'the eyes of the killer' (los ojos del asesino), definición que se asemeja mucho con la que nos dan Gaudreault y Jost al definir la ocularización como 'ojo-cámara'. En las películas *slasher* vemos esta focalización interna muy presente, ya que si retomamos el caso de la película *Halloween* (Carpenter, 1978), en la primera escena del film los acontecimientos suceden a través de los ojos del asesino (ocularización interna primaria) y a través de la conciencia de éste (focalización interna). A lo largo del análisis veremos que esta *mirada*, reflejada a través de la subjetividad, la focalización y la ocularización, sufre algunos cambios significantes en la evolución del subgénero de terror *slasher*.

A continuación, haré un análisis filmico centrándome en la *mirada* presente en las películas *slasher* más significativas, desde la década de los 70 hasta la actualidad.

## 3.2 DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN

### 3.2.1. HALLOWEEN (1978)

*Halloween* (1978) de John Carpenter, como he dicho en el apartado anterior, es el claro ejemplo del uso de la *mirada* para crear tensión y terror en el espectador.

La película inicia con un plano secuencia, desde un punto de vista de la ocularización interna primaria, en la que existen muchos indicios de que la cámara se centra en la mirada de un personaje situado fuera de campo. Estos elementos los veremos a continuación a través de dos ejemplos.



IMAGEN 1. Ejemplo I de Plano Subjetivo Michael en *Halloween* (1978)



IMAGEN 2. Ejemplo II de Plano Subjetivo Michael en *Halloween* (1978)

Como podemos ver en estos fotogramas (Imagen 1 y 2), se puede afirmar que se trata una ocularización interna primaria al quedar muy claro que el punto de vista de la cámara se trata de la mirada de uno de los personajes del film. Esto lo podemos apreciar en el brazo extendido en la imagen 1 y también en la imagen 2, en la que podemos ver el brazo como acuchilla a la chica que hay en la escena, además de llevar una máscara puesta que, como espectadores, nos tapa parte de la visión. Por otra parte, la chica que es asesinada rompe con la cuarta pared al hablar directamente a cámara al grito de “Michael” que nosotros, como espectadores, entenderemos inmediatamente que se trata del nombre del personaje en el que estamos dentro de su mirada.

Situarnos desde el punto de vista del asesino nos hace, a la vez, testigo y cómplice del asesinato. De esta manera, como espectadores ya sabemos lo que va a pasar (focalización interna) y al presenciarlo (ocularización interna), pretendemos que el relato nos cuente el por qué. Pues en *Halloween*, en esta escena inicial no nos justifica el asesinato y esto lo

hace más desconcertante y siniestro, es ahí donde radica el terror en esta escena de esta película.

No obstante, no es la única forma en la que Carpenter generó el terror en este film ya que más adelante vemos que los asesinatos no se cometen desde la mirada del asesino. Nosotros como espectadores lo presenciamos desde una ocularización cero, es decir, “la cámara se contenta con seguir un personaje” (Gómez, 2016: 69) en el que el terror prima en el momento que ataca el asesino a sus víctimas, basado en el susto repentino o conocido como *jumpscare*.

En el único personaje que no sucede lo que he tratado anteriormente es en Laurie Strode (Jamie Lee Curtis), ya que a lo largo de la película la cámara estará situada muy cerca de ella, en algunas ocasiones, desde planos subjetivos de la mirada de ésta. A continuación pondré algunos ejemplos en fotogramas de los planos subjetivos del personaje de Laurie.



IMAGEN 3. Ejemplo I de Plano Subjetivo Laurie en *Halloween* (1978)



IMAGEN 4. Ejemplo II de Plano Subjetivo Laurie en *Halloween* (1978)

De esta forma, Carpenter también consigue poner en tensión al espectador mediante un plano subjetivo de Laurie, la *final girl* de la película. Entendemos como *final girl* como aquel personaje principal femenino que, tras muchos intentos de matarlo, consigue vencer y escapar del asesino. La figura de la *final girl*, según Juan Medina-Contreras en *De la final girl a la heroína emancipada* (2021), “ha estado tradicionalmente relegado al papel de víctima o superviviente” (Medina, 2021: 79), pero que, después de aparecer personajes

como Ripley en *Alien*, el personaje de la *final girl* terminará adaptando “el papel principal de una forma activa e independiente” (Medina, 2021: 79).

En *Halloween* este personaje es Laurie Strode y John Carpenter lo enfatiza al ponernos en su punto de vista, de manera que nos hace sentir esa inmersión en la angustia del personaje al ser perseguida por el asesino.

Existe un contraste entre el punto de vista de Michael Myers (antagonista) y Laurie Strode (protagonista), de manera que nos sitúa como cómplices del asesinato y al mismo tiempo, como posible víctima de un asesinato.

En *Halloween*, el personaje principal de Laurie Strode te hace empatizar con él, de manera que no quieres que sea asesinado. Se trata de un personaje humilde, familiar y simpático, cosa que no pasa con los otros personajes. Es por eso que el plano subjetivo de la mirada de Laurie te genera tensión porque entiendes que en cualquier momento puede aparecer el asesino y matar al personaje.

En cambio, con personajes más irrelevantes en el film, los asesinatos se cuentan de otra forma y, como expliqué anteriormente, la cámara está situada para enseñarnos simplemente lo que va a suceder y, por lo tanto, la cámara en este caso carece de subjetividad y ambigüedad.

Otro personaje que también podemos situarnos en su punto de vista es el Doctor Samuel Loomis, lo que nos lleva a decir que los personajes que más trascendencia tienen en el film se nos sitúa dentro de su mirada. No obstante, la finalidad es la misma, la de crear tensión a través de la inmersión de las distintas miradas de los personajes de la obra. En el caso de Michael Myers (antagonista), nos sitúa en su mirada para entender la maldad, la locura y frialdad con la que es capaz de asesinar. Por otra parte, Laurie Strode (protagonista), nos sitúa en su mirada para transmitirnos la tensión que el personaje siente, ya que está expuesta a ser atacada en cualquier momento por el asesino. Y, finalmente, la subjetividad en Samuel Loomis se utiliza como esperanza para Laurie, ya que la finalidad de este personaje es acabar con el asesino que la persigue (Michael Myers).

A modo de conclusión de este apartado, podemos decir que John Carpenter no buscaba el terror a través de una figura monstruosa, sino que basó el terror en aspectos de montaje (sonoro y visual), además de las peculiares composiciones de plano y el uso de la mirada, destacando en todo momento el plano subjetivo (referente a la mirada de distintos personajes), que consiguen generar un ambiente de terror y suspense durante toda la trama. Esto derivará, como veremos a continuación, en la forma principal de representar el suspense en el subgénero de terror *slasher* de los años 80.

### 3.2.2. *VIERNES 13* (1980)

Como explica Richard Nowell en *Blood Money* (2010), igual que John Carpenter quiso hacer lo mismo que Bob Clark con la película *Black Christmas* (1974), Sean S. Cunningham también quería tener su película de terror *slasher*, por lo que copió a Carpenter.

En muchos aspectos técnicos y narrativos, *Viernes 13* (1980) guarda muchas similitudes con *Halloween* (1978) y uno de los que más destaca es el uso de la mirada. Carpenter consiguió establecer el suspense y el terror a través de la mirada y las posteriores películas *slasher* decidieron implementarlo porque fue algo innovador que funcionó en el público de la época.

*Viernes 13* arranca de manera muy similar a *Halloween* de Carpenter. En el inicio de esta película empieza con un plano secuencia subjetivo en el que entra en una habitación en la que hay unos niños durmiendo. No podemos saber la intención del personaje en el que estamos inmersos, no obstante sabemos que algo va a pasar por la música de tensión (montaje sonoro).

Por otra parte, en este film la ocularización interna primaria queda aún más claro que en *Halloween*, ya que se escuchan los pasos a medida que la cámara avanza y también tenemos una imagen sin estabilización, totalmente temblorosa, una de las características que daban Gaudreault y Jost para asociar un plano subjetivo a la mirada de un personaje de la diégesis (Gaudreault y Jost, 1995: 50-51).

En la siguiente escena, vemos un plano general de un grupo de jóvenes cantando, en la que dos de ellos vemos como se separan del grupo y llegan a un granero. Aquí es cuando volvemos a ver un plano muy similar al que vimos anteriormente. Volvemos a situarnos en un plano subjetivo, en el que vemos como sube las escaleras y mata a los dos jóvenes.



IMAGEN 5. Plano Subjetivo en *Viernes 13* (1980)

En este ejemplo podemos ver aspectos muy similares a los que he tratado en el apartado anterior destinado a *Halloween*. La escena, en cuanto a narración, es muy parecida porque tenemos un granero, sube por las escaleras, se encuentra a dos jóvenes en pleno acto sexual y, sin ninguna justificación ni palabras, los asesina. La diferencia que guarda respecto a la película de Carpenter es que en *Viernes 13* no se desvela la identidad del asesino en ningún momento y esto lo utiliza a su favor durante toda la trama como veremos más adelante.

Por lo que respecta al apartado técnico, es casi idéntica. Existe una ruptura de la cuarta pared en el momento en el que ambos personajes miran a cámara y uno de ellos, en concreto el chico que vemos en el fotograma anterior (Imagen 5), le habla a la cámara y le dice “No estábamos haciendo nada malo”.

El suspense vuelve a radicar en lo mismo que en *Halloween* (1978), en el montaje sonoro con una música que nos pone en tensión y en un plano subjetivo que nos sitúa en el punto de vista de un asesino que, sin motivo aparente, acaba de asesinar a dos personajes inocentes. El espectador, en este momento de la trama, desconoce quién es el asesino y su motivo para asesinar, pero se puede llegar a suponer que los dos jóvenes eran inocentes.

A medida que avanza la película, podemos ver que en los momentos de tensión, principalmente, antes de cometer el asesinato o cuando se comete el asesinato, también se utiliza el plano subjetivo. De esta forma, Cunningham nos hace cómplices del asesinato y en todo momento sabemos a quién ha asesinado, no obstante, desconocemos el autor y ahí radicará, durante casi todo el film, la tensión y el terror. Esto lo podemos ver: cuando un desconocido (que resulta ser el asesino) recoge en coche a una joven que se dirigía a Crystal Lake, cuando persigue a la joven para asesinarla, cuando está observando a la siguiente víctima, etc.



IMAGEN 6. Plano Subjetivo I en casos de tensión en *Viernes 13* (1980)



IMAGEN 7. Plano Subjetivo II en casos de tensión en *Viernes 13* (1980)

Cunningham también juega mucho con esta mirada a través del plano subjetivo. En algunas escenas no es del todo claro si lo que vemos es la mirada del asesino o simplemente es la cámara que nos narra la historia. Este juego de miradas desconcierta al espectador y en algunas ocasiones podría decirse que es una provocación, busca que se piense que es la mirada del asesino para que después resulte no serlo. A continuación utilizaré un ejemplo.



IMAGEN 8. Plano General en *Viernes 13* (1980)

A la *final girl*, en este caso Alice Hardy, también se pueden vincular algunos planos subjetivos. Aunque es verdad que se utiliza menos que en *Halloween*, vemos que también se utilizó con la misma finalidad, la de empatizar con el personaje y estar en tensión por que no la maten.



IMAGEN 9. Plano Subjetivo de Alice en *Viernes 13* (1980)

Hay un giro de guion al final de la película en el que se descubre el asesino y su justificación por asesinar. En este momento de la película descubrimos a un personaje, que hasta entonces no había aparecido, llamada Pamela Voorhees. Aparentemente, es un personaje normal y sin ninguna maldad, pero pronto descubrimos que ha sido la asesina durante todo el film, porque ella misma lo dice. A partir de aquí, se alternará el plano subjetivo entre Pamela y Alice, de manera que tenemos dos perspectivas: la de la *final girl* y la del asesino.

No obstante, el plano más significativo de la película ocurre precisamente al final, cuando Alice, tras vencer a su asesino, se encuentra herida y cansada en una canoa, y de repente salta de dentro del lago Jason Voorhees, hijo de Pamela Voorhees, para llevarse a la protagonista.



IMAGEN 10. Plano medio con *jumpscare* en *Viernes 13* (1980)

Este plano general determinaría en los posteriores *slashers* una nueva forma de representar el terror. Como dije en el apartado destinado a la película *Halloween* (1978), en algunas escenas se utilizaba el *jumpscare*, basado en un susto repentino que el espectador no espera para nada, ya que la narrativa de ese momento parecía calmada. En *Viernes 13* (1980) se llevó al extremo, ya que cuando la narrativa del film parecía haber terminado (protagonista acaba con el antagonista), surge un factor externo a la narración que no había aparecido hasta entonces y se lleva a Alice.

A partir de este *slasher* de los 80, habrá una evolución en la *mirada*. Pasará de una ocularización interna primaria y una focalización interna, en su gran mayoría representado a través del plano subjetivo, y surgirá paulatinamente una nueva forma de representar el terror, centrado en la ocularización cero, que más adelante definiré. La saga *Viernes 13* no sufrirá muchos cambios en sus ocho entregas entre el 1980 y el 1989, y no será hasta el *remake* del 2009 cuando habrá un cambio significativo en la forma de representar la mirada con el uso de la ocularización cero y la focalización espectadora, influenciado por la nueva forma de representar el terror más mainstream.

Habrán dos películas *slasher* en la década de los 80 que romperán con la forma común de representar la mirada en las películas de terror de aquel momento. Las dos películas en cuestión son: *Pesadilla en Elm Street* (1984) y *Halloween 4: El retorno de Michael Myers* (1988), las cuales marcarán la forma de representar la mirada en los posteriores *slashers* en los 90. Esta mirada estará basada en la focalización espectadora y la ocularización cero.

Esto se debe a que el espectador cuando es situado dentro de un plano subjetivo se utiliza para crear tensión e inmersión, no obstante, el abuso de este plano también se convierte en algo previsible. De la otra forma, el *jumpscare* utilizado mediante una *mirada* distinta como la ocularización cero, genera tensión porque no sabes en qué momento te va a asustar basado más en el terror psicológico y de atracciones, pero pierde la esencia del terror inmersivo que sí que genera la subjetividad.

### 3.2.3. *SCREAM* (1996)

La década de los 80 y principios de los 90 quedó marcada en el género de terror por un fenómeno acuñado como ‘la fiebre del *slasher*’. Sobre este fenómeno hablaron personas relevantes al subgénero del *slasher* como John Carpenter, Wes Craven o Tom Savini, entre otros, en el documental *Going to Pieces: The Rise and Fall of the Slasher Film* (2006) basado en el libro de Adam Rockoff. Este término lo utilizaron para definir una década

en la que predominó una sobreexplotación del subgénero, con muchísimas entregas anuales de diferentes *slashers*, destacando las entregas de *Viernes 13*, *Halloween* y *Pesadilla en Elm Street*, que llevó a la saturación total del género. Adam Rockoff en *Going to pieces* decía sobre este fenómeno que “By the mid 1990s, it was generally a forgone conclusion that the only way the slasher film would contain to endure was through sequels, some rather innovative and laudable, most absolutely dreadful”.<sup>5</sup> (Rockoff, 2002: 177)

No obstante, Wes Craven volvió 12 años después de sacar *Pesadilla en Elm Street*, para revivir un género en declive. El *slasher* necesitaba un cambio, debido al impacto del terror más mainstream, y Wes Craven en *Scream* entendió qué podría funcionar. Adam Rockoff describe *Scream* como “a film which broke all the rules, shattered box office records and once again made the slasher film viable... as a genre which seemed to reconnect with its larger-than-imagined audience”.<sup>6</sup> (Rockoff, 2002: 177)

*Scream* (1996) utilizará dos aspectos importantes del *slasher*: el plano subjetivo y la ocularización cero. Ambos con un matiz, ya que el plano subjetivo quedará reservado para mostrar la mirada de la víctima, aspecto que como hemos visto en *Halloween* (1978) o *Viernes 13* (1980), no se daba solo de la víctima, sino que también nos muestra la mirada del asesino.

Por otra parte, *Scream* utilizará con bastante frecuencia la ocularización cero, que podemos ver en algunas películas *slasher* de los 80, como son *Pesadilla en Elm Street* (1984) y *Halloween 4: El retorno de Michael Myers* (1988).

Entendemos la ocularización cero en palabras de Gómez Tarín, en lo que respecta a la cámara: “no se le confiere a la cámara ningún papel diégetico y no se remite a ningún personaje que esté mirando, tampoco toma el lugar de ningún ojo interno a la diégesis” (Gómez, 2016: 69). De esta forma, entendemos que la cámara se limita a contar y acompañarnos en la historia, al más puro estilo del cine clásico.

La primera escena de la película, la cámara apenas adquiere un papel diégetico, se limita a enseñarnos lo que sucede. No obstante, en las escenas de más tensión y las más agónicas, se nos sitúa al espectador en la mirada de la víctima. Wes Craven en *Scream* cogió lo que funcionó durante la década de los 70 y 80 en el *slasher*, que es el plano subjetivo y la focalización interna primaria, y lo combina con el *jumpscare* a través de la ocularización cero que vimos en menor medida en *Halloween* y muy bien utilizado en la saga *Viernes 13* y *Pesadilla en Elm Street*.

La película comienza con una escena en la que una joven, Casey Becker, recibe una llamada de una persona desconocida. La llamada parece tener una finalidad amable y normal hasta que adquiere un carácter siniestro en el momento en el que el hombre de la llamada le dice a la joven “No me has dicho tu nombre”, a lo que ésta responderá “¿Por qué quieres saber mi nombre?”, lo que lleva al hombre a contestarle “Porque quiero saber a quién estoy mirando”. Otra vez la *mirada* está en el foco de la narrativa para crear tensión y terror.

---

<sup>5</sup> Nota nº5: “A mediados de la década de los 90, en general había una conclusión inevitable de que la única manera que las películas *slasher* perduraran fuera a través de secuelas, algunas bastante innovadoras y admirables, otras absolutamente terribles” (Traducción propia del autor del TFG)

<sup>6</sup> Nota nº6: “Una película que rompe con todas las reglas, rompiendo los récords de taquilla y, una vez más, haciendo el *slasher* una película fiable... como un género que parecía reconectarse con una audiencia mayor de lo imaginado” (Traducción propia del autor del TFG)

Este aspecto de la mirada, el hecho de ser observado sin que el otro lo sepa, lo utilizó anteriormente Hitchcock en películas como *Psicosis* (1960). Norman Bates observa a Marion a través de un agujero que hay detrás del cuadro de *Susana y los viejos* de Artemisia Gentileschi, que representa la mirada penetrante de dos viejos hacia una joven. En el *slasher*, el plano subjetivo del asesino se utiliza para representar esta mirada y en el caso de *Scream* no vemos esta mirada del asesino (ocularización interna primaria), en cambio, sí sabemos que el asesino está mirándola (focalización interna de la víctima) y nosotros, como espectadores, solo podemos ver lo que la cámara nos muestra mediante la ocularización cero y la ocularización interna primaria de la víctima.

En este momento de la conversación entre el asesino y la víctima, la cámara empieza a adquirir una perspectiva subjetiva, desde la mirada de la joven, Casey Becker, que mira hacia al exterior de la casa para ver si encuentra al autor de la llamada.



IMAGEN 11. Plano Subjetivo I de Casey Becker en *Scream* (1996)



IMAGEN 12. Plano Subjetivo II de Casey Becker en *Scream* (1996)

En este caso, el espectador se convierte en la víctima. Se nos sitúa en la mirada de Casey y nosotros empatizamos con esta mirada, la mirada indefensa y vulnerable de una persona que busca escapar del asesino. Este clima crea suspense y terror, y Wes Craven, como veremos más a continuación, lo utiliza muchas veces en *Scream*.

El plano subjetivo de la víctima también es combinado con algún *jumpscare*, para dar un susto repentino al espectador y que sea más inmersivo la atmósfera de terror. Otra vez, el plano subjetivo vuelve a ser importante para revivir esa esencia que se perdió en los finales de los 80 y principios de los 90, lo rescatará Wes Craven en *Scream*. A modo de ejemplificación, hay una escena en la que Casey intenta escapar del asesino y ésta al asomarse a la ventana, se topa de frente con él.



IMAGEN 13. Plano Subjetivo III de Casey Becker en *Scream* (1996)

Más adelante, hay una escena de tensión y suspense que también es tratada de manera muy similar. Sidney Prescott, la protagonista del film, está encerrada en los baños del instituto cuando, de repente, escucha como alguien susurra su voz. Cuando Sidney se gira y comprueba que no se ven los pies de nadie en los baños que están cerrados, se utiliza un plano subjetivo con la cámara muy temblorosa, referente a la mirada de Sidney. Además, el plano tiene una inclinación aberrante, para que sea más realista a la inclinación que haríamos en la cabeza para ver si hay alguien por debajo de la puerta de los baños.



IMAGEN 14. Plano Subjetivo de Sidney en *Scream* (1996)

La mirada en *Scream* en todo momento guardará la empatía con la protagonista. No existen planos subjetivos que nos sitúen en la mirada del asesino, no hay ninguna focalización interna con el asesino, etc. En películas como *Halloween* o *Viernes 13* hemos visto que la mirada era centrada a través de personajes de la diégesis, incluido el antagonista. Hay un cambio, principalmente social, en el que los jóvenes dejan de ser la parte excluida de la sociedad y empiezan a tener voz propia, y esto lo podemos ver en el transcurso de las películas *slasher*.

En la década de los 70, a través de *Halloween* (1978), vemos que los personajes, todos ellos adolescentes, carecen de personalidad propia y de madurez. Y esto queda aún más reflejado en *Viernes 13* (1980), en la que los personajes de la película se limitan a mantener relaciones sexuales, drogarse o emborracharse. Resulta paradójico que la mirada en la que nos sitúan estos directores sea, en bastantes ocasiones, la del asesino.

Por otra parte, existe una esperanza, una excepción que confirma la regla. Este personaje protagonista es la *final girl*, en todos los *slashers* es el personaje 'raro' que no es como los demás, se priva de vicios, etc. Este personaje podría representar la esperanza en el futuro de los jóvenes adolescentes.

En *Scream* no podríamos aplicar esta reflexión, ya que los personajes, a excepción de los dos asesinos, resultan ser unos personajes bastante serios, sin tomar decisiones precipitadas, etc. Es por eso que personajes como Casey o Tatum están tan satirizados, son personajes que rozan lo ridículo para criticar el estereotipo del personaje femenino en las películas de terror *slasher* de los 80.

Esta reflexión podríamos entenderla como un indicio de que el ideal social sobre los adolescentes a finales de la década de los 90 empezaba a cambiar para bien y se les empezó a dar voz propia. Esto se refleja en *Scream* en que no hay escenas sexuales explícitas, hay personajes que barajan con el sentido común, tienen más trascendencia los personajes adultos, etc.

Por otra parte, *Scream* también utiliza con bastante frecuencia la ocularización cero, en este caso, la cámara no pertenece a la mirada de ningún personaje y se remite a enseñar lo que pasa dentro del campo.

La combinación de la focalización interna con la ocularización cero, siempre desde el 'saber' de la focalización interna, generan una combinación más potente. No obstante, también aparecen escenas en las que el asesino aparecerá casi siempre de espaldas al personaje y de cara al espectador. De esta forma, el espectador consigue percatarse de la presencia del asesino unos instantes antes que el personaje. En los *slashers* de finales de la década de los 2000 veremos que empezó a implementarse con frecuencia, de esta forma, supondrá un cambio de la focalización interna a focalización espectadora.



IMAGEN 15. Ejemplo I de focalización espectadora en *Scream* (1996)



IMAGEN 16. Ejemplo II de focalización espectadora en *Scream* (1996)

### 3.2.4. VIERNES 13 (2009)

En el 1996, Wes Craven volvió a revolucionar el género de terror al sacar otra película *slasher*, cuando parecía que el subgénero no daba más de sí. *Scream* (1996) incorporó la focalización espectadora y dejó a un lado la focalización interna que predominó en más de una década.

La focalización espectadora “implica una disparidad cognitiva en favor del espectador” (Gómez, 2016: 68), eso implica que el espectador, en algunos tramos del film, sabe más que el personaje. Por ejemplo, nosotros como espectadores podemos saber que el asesino está detrás del personaje, pero el personaje no se da cuenta de su presencia.

Esto que aplicó Craven, lo empezaremos a ver en películas posteriores a ésta, como en *Leyenda Urbana* (1998), *Valentine* (2001), etc. Aunque algunas lo aplican de mejor manera, el recurso está ahí y una de las películas posteriores a *Scream* que lo utilizó notablemente fue la vuelta de Jason Voorhees al cine con el remake *Viernes 13* (2009).

A finales de la década de los 2000, Marcus Nispel de director junto a Sean S. Cunningham de productor, sacaron un remake de *Viernes 13: Parte II*. La historia se basa en el guion original de Cunningham, en el que Jason Voorhees, después de ver como asesinaban a su madre, decide emprender su venganza a todos aquellos que se acerquen al campamento de verano Crystal Lake.

*Viernes 13* (2009) tiene muchas diferencias, en cuanto a la composición, respecto a la del 1980. A continuación estableceré qué aportaciones novedosas tiene esta película y la compararé a la original del 80.

*Viernes 13* (2009) no renuncia al plano subjetivo ni a la ocularización interna primaria, ya que se pueden ver bastantes planos desde un punto de vista subjetivo. No obstante, los planos subjetivos son muy cortos respecto a los *slashers* de los 70-80 y se utilizan para alternar diferentes planos en el montaje. A pesar de haber algún plano subjetivo del asesino, predominará la mirada de la víctima, con la misma finalidad que sus películas antecesoras.



IMAGEN 17. Plano Subjetivo de Jason Voorhees en *Viernes 13* (2009)



IMAGEN 18. Plano Subjetivo de la víctima en *Viernes 13* (2009)

Tanto la imagen 17 como la imagen 18, se utilizan en escenas de tensión. El plano subjetivo en el *slasher* se utiliza con la misma finalidad que las películas de los 70 u 80, no obstante, es un plano que frecuenta muchísimo menos y se utiliza otro tipo de planos como el que veremos a continuación.

Como he dicho anteriormente, *Viernes 13* (2009) incorpora aquello que en *Scream* funcionó. La focalización espectadora desde una ocularización cero nos sitúa como cómplices de la escena, pero no como autores. En *Halloween* (1978) o *Viernes 13* (1980) éramos a la vez cómplices y autores, puesto que veíamos el asesinato desde los ojos del asesino.

En este caso, sabemos más que el personaje que van a asesinar, pero sabemos lo mismo que el asesino. Para *Viernes 13* (2009) hablamos de focalización espectadora porque no se busca que empaticemos con el antagonista del film, se pretende que empaticemos con las víctimas. En cambio, en los *slashers* de los 70-80, el asesino tenía tanto peso en la trama argumental que nos lleva a decir que se trataba de una focalización interna primaria, porque se nos situaba en los ojos y la ‘psique’ del asesino y, por lo tanto, sabíamos lo mismo que él.

La composición del plano es muy similar a la que veíamos en *Scream*. Se trata de un escorzo en la que el asesino se sitúa por detrás de la víctima sin que ésta lo pueda ver. De esta forma, el espectador está de cara al asesino y la víctima de espaldas a él.



IMAGEN 19. Ejemplo I de focalización espectadora en *Viernes 13* (2009)



IMAGEN 20. Ejemplo II de focalización espectadora en *Viernes 13* (2009)

Si tomamos como referencia de focalización espectadora en *Scream* (1996), podemos ver en los dos fotogramas de ejemplo (imagen 15 y 16) que los planos de *Viernes 13* (2009) son más cerrados, cortando por la barbilla de la víctima y notando más la presencia del asesino por detrás. Además, la iluminación es mucho menor en *Viernes 13*, creando sombras, gracias a la técnica del claroscuro, en el rostro del personaje que lo convierten en un personaje más terrorífico.

Por lo que respecta a la película original de *Viernes 13* del 1980, es dónde se ve mejor la evolución que ha tenido el *slasher* en algunos aspectos primordialmente técnicos, ya que narrativamente el relato es idéntico.

En la película del 1980 las escenas en las que hay más tensión y terror se suelen dar cuando la víctima está en peligro porque el asesino se encuentra cerca. La tensión termina con la muerte del personaje, pero existe una diferencia en la forma en como lo representan. En la película original no se desvela la figura del asesino, lo vemos desde una ocularización cero, pero no vemos el autor del asesinato, ya que en la mayoría de casos está fuera de campo. En cambio, el remake de 2009 constantemente vemos al asesino en las escenas, por lo tanto, vemos como el asesino dentro de campo, mata a los personajes.

Además, hay aspectos de montaje que cambian de un film a otro. En la del 1980 los asesinatos se cometen con pocos planos, en la mayoría de los casos son planos medios o planos generales de larga duración e incluso en un plano secuencia entero. En cuanto a la del 2009, se juega más con el montaje, ya que podemos ver un asesinato montado con varios planos distintos de corta duración.

La ocularización cero nos permite como espectadores ver sin la mirada interna de ningún personaje de la diégesis, lo que permite utilizar distintas formas de representar los momentos de tensión. Ambos casos se tratan de una ocularización cero, pero en unas se reserva el asesino para al fuera de campo (*Viernes 13* del 1980) y en otros casos el asesino está dentro de campo en el que el espectador lo puede ver (*Viernes 13* del 2009). Por otra parte, en el caso de la ocularización interna primaria vista en los *slashers* de los 80 y 90, estábamos situados en la visión del asesino y esto obliga directamente a tener el asesino fuera de campo.

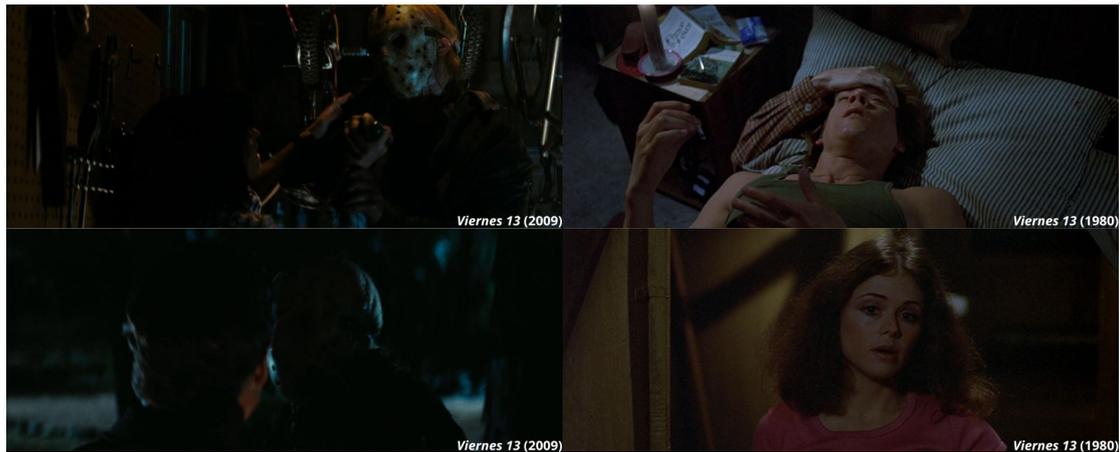


IMAGEN 21. Fotogramas comparativos entre *Viernes 13* (2009) y *Viernes 13* (1980)

Como vemos en la imagen anterior (imagen 21), el asesino está dentro de campo en la película más actual y en la original el asesino está fuera de campo. No obstante, mediante las sombras o elementos como el arma blanca o el brazo, son referencias para saber que el asesino está fuera del campo de visión del espectador, pero suficientemente cerca de la víctima como para asesinarla.

En el caso de *Viernes 13* (2009), vemos que está más influenciado por el terror más mainstream. Se crea el terror desde el montaje visual y sonoro, y casi en segundo plano, se juega con la composición de los planos y el uso de la mirada.

En el *slasher* de los 70 y 80 fue muy innovador jugar con la mirada a través de la composición de los planos, porque esto impactaba en el espectador de la época y podía funcionar como cine de terror. No obstante, estos recursos se han utilizado con tanta frecuencia que el espectador los tiene integrados y ya no sorprenden. El problema de los *slashers* es que caen en la repetición, de manera que desde *Black Christmas* (1974) a *Viernes 13* (2009), han habido cambios, pero pocos y no tan significantes.

Si bien es cierto que los cambios han sido paulatinos y más bien escasos, sí que podríamos decir que existen algunos. Los efectos visuales han mejorado considerablemente, lo que proporciona una ventaja de cara a los *slashers* mainstream, se utiliza el montaje visual y sonoro para potenciar la esfera de terror dentro del film, el *jumpscare* se ha convertido en un elemento vital en el terror, etc. pero las bases del *slasher* siguen siendo las mismas.

### 3.2.5. LA NOCHE DE HALLOWEEN (2018)

*Halloween* (2018) es la secuela de la película original del 1978 dirigida por John Carpenter. Esta película dirigida por David Gordon Green vemos que respeta muchos aspectos clásicos del *slasher*, pero implementa aquellos otros que hemos estado tratando en películas como *Viernes 13* (2009), debido a la influencia del cine de terror *mainstream*. La mirada en *Halloween* (2018) se centra en aquello que ya hemos visto en películas como *Viernes 13* (2009). Se caracteriza por utilizar la focalización espectadora y la ocularización cero, no obstante, estos aspectos no aportan ninguna novedad ya que películas anteriores ya lo implementaban.

La película vemos que, a pesar de que los recursos técnicos son los mismos que anteriores *slashers*, es una película que funciona bien como película de terror. Existen muchas escenas en las que estaremos muy cerca del asesino, no desde un plano subjetivo, pero sí desde *travellings* que lo siguen.

Las escenas de tensión también se construyen a través del plano subjetivo, pero a través de la ocularización interna secundaria. Según Gómez Tarín, en la ocularización interna secundaria “la subjetividad de una imagen es construida por el montaje, *raccords*, o verbalmente” (Gómez, 2016: 69). En este caso, la subjetividad de la cámara no es clara, pero a través del montaje y del *raccord* entendemos que se podría tratar de una perspectiva de uno de los personajes de la diégesis.

En las escenas que analizaré a continuación queda muy claro este ejemplo. En todas estas escenas hay un plano en el que vemos al asesino o un indicio de que él está ahí. De esta forma, el director consigue poner en situación al espectador, lo pone en alerta, y a través del montaje de la escena podemos entender que los planos generales, se tratan de planos subjetivos de la mirada del asesino, aquel concepto que denominábamos como *the eyes of the killer*. No obstante, antes de pasar a las escenas de la ocularización interna secundaria sería necesario entender el travelling de unas escenas anteriores.

Tras un largo travelling siguiendo a Michael Myers (asesino), éste se para en frente de una casa, mira por la ventana y entra para asesinar a la mujer que se encuentra dentro. Sabemos que está delante de la ventana porque lo vemos en el reflejo y después de desaparecer el reflejo, lo vemos en el fondo del plano como da la vuelta a la casa para, finalmente, volver a aparecer por detrás de ella dentro de la casa para asesinarla. Cabe destacar que en este plano secuencia presenciaremos el crimen sin ningún corte.



IMAGEN 22. Plano secuencia en *Halloween* (2018)

En este plano secuencia nos sirve al espectador para saber qué acaba de pasar: Michael Myers está en la ciudad y está asesinando. En el momento en el que el espectador capta esta información, ya sabemos que cualquier plano aparentemente observando a alguien en el que no aparezca el asesino dentro de campo, podría ser un plano subjetivo. Esto lo vemos en unas escenas más adelante, cuando hay un plano general delante de una casa pero vemos a una joven dentro de ella, inmediatamente el espectador piensa que se podría tratar de un plano subjetivo de Michael Myers que está observando a su siguiente víctima en la ciudad.



IMAGEN 23. Ejemplo de ocularización interna secundaria en *Halloween* (2018)

Este plano, sin el contexto anterior, no tendríamos por qué asociarlo a un plano subjetivo del asesino, pero hay indicios de que sí lo es. Estos casos de ocularización interna secundaria se utilizan a modo de provocación al espectador, en el que genera un estado de desconcierto por saber si es la mirada del asesino, se trata de la mirada de otro personaje de la diégesis o simplemente se trata de un caso de ocularización cero, en el que la cámara carece de subjetividad y se limita a contar.

Por otra parte, las escenas de interior nos muestran un juego de perspectivas con un montaje muy ágil, pero que funciona muy bien para crear una esfera de suspense. La mirada en estas escenas alterna entre el plano subjetivo de la protagonista, Laurie Strode, planos generales, planos medios y primeros planos. Este aspecto es muy similar a su película original del 1978 y es que aquello que funcionó en la primera entrega se ha seguido utilizando en las posteriores entregas. A continuación pondré unos ejemplos de la similitud a la hora de crear suspense en las películas.



IMAGEN 24. Comparación de planos entre *Halloween* (1978) y *Halloween* (2018)

Como vemos en la imagen anterior (imagen 24), en la película actual de Halloween se sigue utilizando el plano subjetivo dentro del punto de vista de la víctima para crear tensión y mediante el plano general o un plano medio, se incorpora el *jumpscare* para asustar al espectador.

Podríamos decir que *Halloween* (2018) es la versión mejorada y actualizada de la versión original de John Carpenter, en términos de la nueva demanda del terror *mainstream*. No obstante, la de Carpenter fue innovadora para su época y el impacto que generó fue

muchísimo más fuerte que sus secuelas. A pesar de esto, *Halloween* (2018) se puede considerar un *slasher* clásico con tres matices: el *pshyco killer* en este film ya no persigue solo a los jóvenes, sino que mata a todo el que se cruce en su camino. Además, la ocularización interna secundaria del asesino se utilizará para despistar y provocar al espectador, generando incertidumbre sobre si la mirada pertenece o no a Michael Myers, por eso la ocularización interna primaria del asesino está ausente, la mirada del asesino se reserva a la ambigüedad de la ocularización interna secundaria. Y, finalmente, el papel del asesino será visto desde la ocularización cero y desde el saber de la focalización espectadora, de esta manera, podemos ver que *Halloween* (2018) es distinta a su original, pero similar a los *slashers* que hemos visto anteriormente.

### 3.2.6. SCREAM VI (2023)

El año 2020 ha estado lleno de estrenos del cine de terror y cabe resaltar que muchos de ellos han sido *slashers*. Uno de los *slashers* más esperados fue la sexta entrega de la película *Scream*.

*Scream VI* (2023), dirigida por Tyler Gillett y Matt Bettinelli-Olpin, es una larga continuación del guion original de la película de Wes Craven del 1996. Esta película, como todos los *slasher* que hemos visto, integra la base fundamental del *slasher*: una *final girl* y el *pshyco killer*.

Por lo que respecta a la mirada, el plano subjetivo vuelve a estar presente, en cambio, en este caso solo de la víctima, se excluye cualquier mirada que pueda representar al asesino. No obstante, la presencia del plano subjetivo se reduce considerablemente respecto a otros *slashers* que hemos visto a lo largo del análisis.

Hemos visto en las anteriores películas que la *mirada* a través de la focalización interna se utiliza para crear tensión e inmersión dentro de la historia de suspense. No obstante, también hemos recalcado que no siempre tiene porque funcionar este recurso, teniendo en cuenta que es un recurso muy utilizado en el *slasher* y, en general, en la cinematografía de terror.

Hay escenas en las que se utiliza el plano subjetivo, a través de la focalización interna del personaje y la ocularización interna primaria. Las dos escenas en cuestión que vamos a analizar son durante el ataque del asesino a sus víctimas, una de ellas a la protagonista y la otra a un personaje secundario.

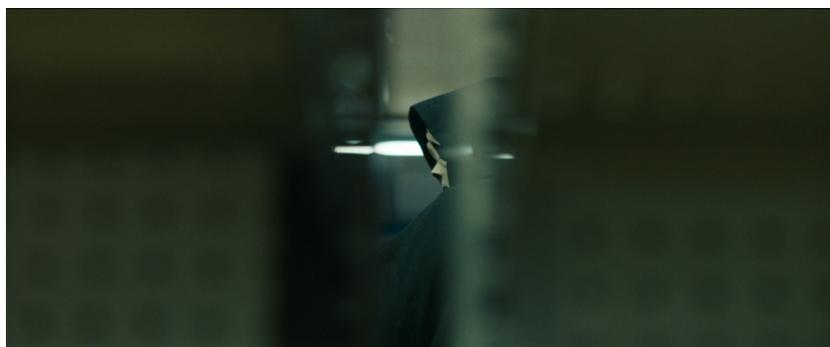


IMAGEN 25. Plano subjetivo I víctima en *Scream VI* (2023)



IMAGEN 26. Plano subjetivo II víctima en *Scream VI* (2023)

En ambos fotogramas (imagen 25 y 26) se trata de planos subjetivos desde el punto de vista de un personaje, en ambos casos, de la víctima. Hemos visto a lo largo de la investigación que este recurso se ha vuelto en imprescindible, ya que empatizar con la víctima hace vulnerable al propio espectador.

No obstante, también hemos visto que el abuso de este tipo de plano se convierte en algo previsible y para nada novedoso, porque el espectador tiene interiorizado este plano asociado para crear terror e inmersión. Es por eso que podríamos afirmar que el plano subjetivo de la víctima ha perdido peso en los años en el cine de terror y es un recurso que, si bien es cierto que fue útil durante dos décadas, se ha convertido en algo demasiado utilizado en esta corriente cinematográfica.

Por otra parte, el montaje sonoro y visual es muy importante para crear el clima de terror. Si falla el montaje sonoro y visual, el uso del plano subjetivo no va a corregir la carencia de otros aspectos también vitales. En *Scream VI* pasa precisamente esto y es que el montaje sonoro y visual es paupérrimo e intentan corregirlo con la introducción de algún *jumpscare* y el uso de la ocularización interna primaria de la víctima que consiga adentrarnos dentro de la diégesis, pero no lo consigue de forma notable como sí lo hicieron las anteriores películas.

En cuanto al elemento del *jumpscare*, que se ha convertido en los últimos años en la materia prima del cine de terror, es cada vez más previsible y además en este film no se utiliza correctamente como sí lo hicieron anteriores *slashers*.

En algunas escenas, a través de la ocularización cero y alguna ocularización interna primaria, se nos introduce en la escena un *jumpscare*. Pero como he dicho anteriormente, es muy previsible y se convierte en un elemento inútil en términos narratológicos en la trama de terror.



IMAGEN 27. *Jumpscare* mediante ocularización interna primaria en *Scream VI* (2023)



IMAGEN 28. *Jumpscare* mediante ocularización cero en *Scream VI* (2023)

Más allá de que la ocularización interna primaria está muy empleada en el cine de terror, tanto el *mainstream* como en el posmoderno, no es el único hecho que hace de *Scream VI* un *slasher* menos bueno que los anteriores. Hay aspectos como: un guion demasiado reciclado, un montaje sonoro y visual pésimo, unos actores que generan de manera muy forzosa el clima de suspense a través de su performance, etc. En general, son muchos los aspectos que fallan en este film, ya que si en el supuesto caso de que la única carencia fuera el excesivo uso de la ocularización interna primaria a través de la subjetividad de los planos, el film continuaría siendo un buen *slasher*.

De hecho, el alejarse de la focalización y ocularización interna e intentar apostar por un film de terror en que la única forma de crear suspense es a través del susto repentino (*jumpscare*), limita considerablemente las posibilidades del propio film. Para entender porque *Scream VI* no termina de funcionar como película de terror, podríamos ejemplificarlo con casos de buenas prácticas del género, ya no solo del *slasher*, sino del terror en general, como es el caso de *Psicosis* (1960), *Halloween* (1978) o *The Thing* (1982).

En estas tres películas existen tres aspectos clave que las hacen buenas películas de terror: el montaje (sonoro y visual), el *jumpscare* y el uso de la mirada, y es por eso que la correcta combinación de estos tres aspectos las hace resaltar dentro del subgénero de terror.

Por eso, en *Psicosis*, cuando vemos a Marion en la ducha y de repente sale Norman Bates disfrazado de su madre para asesinarla (susto repentino), hay un juego entre el montaje visual, compuesto por 52 cortes, acompañado por un montaje sonoro que acompaña a la tensión de la imagen. Por otra parte tenemos el uso de la mirada, compuesto principalmente por la focalización y ocularización espectadora, en la que el espectador sabe y ve lo que va a suceder antes que el personaje de la ficción.

En cuanto a *Halloween*, vemos aspectos muy similares a los que hemos tratado en el ejemplo anterior. El uso de un montaje más lento y con planos más largos, pero con un uso del montaje sonoro y un ejemplar uso de la mirada a través de la ocularización interna, hacen de *Halloween* una película de terror completa.

Y, por último, en el caso de *The Thing* es muy similar a *Psicosis* ya que en algunas escenas como, por ejemplo, la que intentan averiguar quién del equipo de investigación es 'la cosa', se libera una tensión que proviene de un montaje visual, compuesto por 109 cortes/planos, junto con un montaje sonoro que acompaña correctamente la imagen. También hay un uso de la mirada con la focalización espectadora que nos sitúa a los espectadores como conocedores del suceso antes que el personaje y, finalmente, se emplea el *jumpscare* para detonar, de manera repentina y sin que el espectador se lo espere, la tensión creada hasta el momento.

Después de plantear estos ejemplos de buenas prácticas del terror y comparando con el análisis que hemos realizado de *Scream VI*, podríamos llegar a la conclusión que carece de elementos narrativos y técnicos para crear tensión, por eso es un film que no termina de funcionar como un buen *slasher* y, por consiguiente, como una buena película de terror.

### 3.3. RESULTADOS Y CONCLUSIONES

#### 3.3.1. RESULTADOS

Los resultados obtenidos después de realizar el análisis coinciden con las hipótesis iniciales que planteé, teniendo en cuenta las bases del marco teórico y lo que ya conocía sobre el subgénero. No obstante, hay algún matiz que cabe destacar y que solo me he podido percatar después de realizar la investigación.

El subgénero *slasher* en la década de los 70 y los 80 se centraron en la mirada del asesino, a través de la subjetividad, la focalización interna y la ocularización interna primaria. Esta afirmación coincide con la hipótesis inicial que realicé, pero tras realizar la investigación más a fondo, en la década de los 70 y 80 no era únicamente la mirada del asesino la que predominaba en el *slasher*, ya que la mirada de la *final girl* también estaba presente en estas películas. Por lo tanto, podríamos decir que ‘El *slasher* de la década de los 70 y 80 se centran en mayor medida en la mirada del asesino y, en menor medida, en la mirada de la víctima para crear tensión e inmersión en el espectador’.

En cuanto al *slasher* de la década de los 90, la hipótesis que planteaba giraba en torno a un distanciamiento de la mirada a través de la focalización y ocularización interna, y si bien es cierto que la mirada del asesino deja de estar representada a través de estos métodos que sí que se utilizaban en la década de los 70 y 80, este tipo de mirada se utilizará mayoritariamente para representar la mirada de la *final girl*.

Por lo que respecta a las dos últimas hipótesis que planteé, coinciden en su totalidad con los resultados obtenidos en el análisis. Existe un cambio bastante pronunciado en la forma de representar la mirada en el subgénero de la década de los 2000 hasta la actualidad, pasando de una focalización interna o ocularización interna de la *final girl* o el asesino, a una ocularización cero.

No obstante, a mi hipótesis inicial sobre el *slasher* de la década del 2010 hasta la actualidad, cabría añadir que el distanciamiento de esa mirada cercana a la víctima o al asesino, es uno de los principales causantes del declive de este subgénero, que ha ido perdiendo fuerza y relevancia según pasaban los años.

### 3.3.2. CONCLUSIONES

Tras realizar el anterior análisis de la evolución de la mirada en el cine de terror *slasher*, desde la década de los 70 hasta la actualidad, se pueden sacar las siguientes conclusiones. En la década de los 70 y 80 la ocularización interna primaria predominó en la gran mayoría de los *slashers*. Esta mirada era representada a través de: la protagonista, el antagonista o ambos, de esta forma se conseguía un juego de perspectivas totalmente distintas que generaba en el espectador un vaivén de emociones, en su gran mayoría de tensión y suspense.

Durante los años 80, el cine de terror sufrió una sobreproducción masiva de películas de bajo presupuesto enfocadas a un público joven. Eran películas basadas en el *gore porn*, de contenido muy explícito y con una narrativa cada vez menos atractiva.

Aquello que impactó en *Halloween* en el año 1978, esa forma de representar la mirada dentro del cine de terror estaba demasiado vista a finales de los años 80, lo que llevó a saturar por completo al subgénero. No obstante, en el año 1996 habrá una película que marcará el cine de terror mainstream.

*Scream* de Wes Craven fue la película que revivió el subgénero *slasher*, con una narrativa atrevida e interesante, un montaje visual y sonoro más que notable, y un uso de la mirada distinto al que habíamos visto hasta entonces, en el que se centraría en la ocularización cero y la exclusividad de la ocularización interna primaria de la víctima, a través del plano subjetivo.

No obstante, surgió una segunda oleada de películas *slasher* que terminarían por rematar el subgénero. Películas como *Sé lo que hicisteis el último verano* (1997), *Urban Legend* (1998), *Valentine* (2001), etc. fueron algunos ejemplos de esta segunda oleada de películas *slasher*, pero sin ningún éxito comercial ni crítico.

A finales de la década de los 2000, empezaron a surgir producciones basadas en secuelas de las películas *slasher* más significativas. En este análisis hemos hablado de tres de ellas, no obstante, surgieron otras como *Pesadilla en Elm Street* (2010) de Samuel Bayer. Como dijo Adam Rockoff en *Going to pieces*, la única forma de que el *slasher* siguiera vivo era gracias a secuelas de los grandes títulos slashers (Rockoff, 2002: 177) y lo cierto es que tenía razón.

Ahora bien, ¿por qué el *slasher* dejó de funcionar? Existen muchos factores que están detrás del declive del *slasher* ya bien sean factores sociales, preferencias del consumidor de la actualidad, la propia evolución del cine, factores técnicos, narrativos, etc. Como en este análisis nos hemos centrado en la *mirada*, vamos a definir el problema desde esta perspectiva.

Como hemos dicho en innumerables veces en este análisis, la *mirada* en el *slasher* y en casi todo el género de terror, está representada a través de la focalización interna, la ocularización cero e interna primaria o secundaria, dependiendo del film.

Este elemento, que se ha utilizado tantas veces, ha quedado interiorizado en el espectador y ya no le impacta. El cine, como todo arte, necesita algún elemento novedoso y diferente que movilice al espectador. Por ejemplo, *Psicosis* (1960) fue la primera película en el cine norteamericano que mostraba en escena un retrete, fue una de las primeras grandes producciones en mostrar un asesinato relativamente explícito y, lo más importante, fue la primera película en el cine de terror en mostrarnos que el antagonista se podía tratar de una persona corriente como es el caso de Norman Bates (Anthony Perkins), aparentemente, un personaje inocente. En el cine de terror se representaba al antagonista

como una figura monstruosa y para nada humana, en cambio, Hitchcock siempre utilizó, a excepción de los pájaros, el ser humano como la figura del mal.

Este aspecto sería importante para entender las posteriores producciones del cine de terror, porque empezaban a aparecer películas en las que el asesino era un ser humano, con serios problemas mentales, conocido como el *psycho killer*.

John Carpenter en *Halloween* (1978) se influenció de películas como *Psicosis* (1960), *La matanza de Texas* (1974) o *Black Christmas* (1974), y utilizó todos aquellos elementos que impactaron de cada una para crear una película de terror.

El plano subjetivo del asesino en *Halloween* fue algo novedoso. Cómo iba a pensar el espectador de los años 70 que el director nos situaría en la mirada del asesino y presenciáramos en primera persona un asesinato. Por otra parte, la ocularización interna primaria de Laurie Strode también está utilizada de manera muy inteligente y creaba la tensión que es necesaria para una película de terror.

Pero lo más importante de *Halloween* fue la focalización. En muchos tramos de la película nos pretende situar en la *psique* del asesino y esto es algo que impacta al espectador, genera un ambiente siniestro. En cambio, contrasta cuando el director también nos quiere situar en la focalización interna de Laurie.

Aquello que en *Halloween* funcionó, porque John Carpenter es un gran director del cine de terror y emplea los elementos del terror como la mirada, la música o el montaje de una manera sublime, se utilizó posteriormente por directores menos conocidos pero que también les funcionó. A pesar de que la mirada, representada de esta forma, empezaba a ser algo común, en el 1980, apenas solo dos años del estreno del film de Carpenter, lo aprovechó a su favor Sean S. Cunningham en *Viernes 13* (1980), que hizo una película en términos narrativos y técnicos, casi idénticas: mismos planos, mismo argumento, misma focalización centrada en el asesino y la protagonista, mismo punto de vista desde la ocularización, etc.

En cambio, Cunningham incorporó elementos como lo *gore* y explícito, y catapultó el uso del *jumpscare*. El *jumpscare* se ha utilizado en el cine de terror desde los inicios porque es un recurso efectista, pero muy funcional. Este recurso no solo se basa en el sobresalto, sino que también es importante la tensión que genera los segundos que lo preceden.

Este recurso que utiliza al final del film Cunningham sería incorporado en muchas películas de terror posteriores lo que llevaría a ser un recurso magistral e inmersivo, a algo cotidiano. De esta forma se consigue que la película deje de ser cine y se convierte en un cine de atracciones.

Más allá del elemento en sí, la importancia radica en que en esa mirada determinada de la ocularización cero con la unión del recurso, el director coloca al espectador en el sitio exacto que quería, con la finalidad de que se asuste y sienta miedo.

No obstante, después de la década de los 80, el cine de terror sufrirá muchos cambios. Cómo se representa la mirada en el cine de terror a partir de los 90 se convertirá en algo habitual, entonces hay una necesidad de radicar el terror en otros aspectos narrativos e incluso técnicos. Esto lo entendieron muy bien directores de películas como *Alien: el octavo pasajero* (1979), *The Thing* (1982), *Poltergeist* (1982) o *El regreso de los muertos vivientes* (1985), las cuales utilizaron recursos como los que hemos citado anteriormente, pero con figuras antagonistas que generaban más terror, como criaturas monstruosas o fenómenos paranormales. Debido a esta evolución y que el *slasher* abusó de los mismos recursos, sin efectuar cambios en el subgénero, cansó al espectador de los años 80-90.

No sería hasta el 1996, cuando Wes Craven con *Scream* volvería a resurgir el subgénero. *Scream* incorpora elementos de la mirada más trabajados que en anteriores *slashers*, ya que la ocularización interna primaria se centrará en el protagonista, no nos sitúa desde la mirada del *psycho killer*. Por otra parte, la focalización interna está presente durante toda la película, es decir, el personaje sabe lo mismo que el espectador por lo que nosotros no podremos saber nada sobre el asesino, trataremos de averiguar, igual que hace la protagonista, quién es el asesino.

Este aspecto, más común del thriller o de la novela policiaca, mezclado con características comunes del *slasher* y del género de terror que hemos visto en *Halloween* y *Viernes 13*, consigue situarnos en una atmósfera que, hasta en ese momento, nadie nos había situado. Ese cambio en la mirada fue vital para posteriores películas de terror porque se entendería que, combinando el ‘saber’ y el ‘ver’ de la/el protagonista con el espectador, podías crear más terror y suspense que situando al espectador en la mirada del antagonista.

No obstante, la mirada en primera persona, en este caso mediante un plano subjetivo, se aferró tanto al género de terror que parecía casi imposible prescindir de él. En el *slasher* hemos visto que la ocularización interna primaria y la secundaria en menor medida, es la forma más común de representar la mirada, pero dentro del cine de terror no fue el único subgénero que lo utilizó con excesiva frecuencia.

A finales de la década de los 90 y principios de los 2000, se pondría de moda un nuevo subgénero de terror que condicionaría la importancia de la mirada en el género. Este subgénero es el conocido como ‘*found footage*’, que no es exclusivo del cine de terror, pero lo podemos asociar estrechamente a él. Durante estos años aparecieron películas como *El proyecto de la bruja de Blair* (1999) de Daniel Myrick, *Rec* (2007) de Paco Plaza y *Paranormal Activity* (2007) de Oren Peli.

Este tipo de película que parece un falso documental se basan en la técnica narrativa del metraje encontrado, visto a través de la cámara de uno de los personajes de la historia. El hecho de situarnos en la mirada de la cámara es muy similar a la ocularización interna primaria mediante el plano subjetivo, con la diferencia que en vez de estar en los ojos del personaje estamos en la mirada de la cámara que el personaje en cuestión maneja.

Este factor propició que la mirada se consolidara más hacia una perspectiva cercana a los personajes del film, en la mayoría de los casos, a través de planos subjetivos, semisubjetivos, primeros planos, etc. El *slasher*, en cambio, vemos que la mirada empezaba a cambiar a la ocularización cero, con la finalidad de dar más protagonismo a la escena del asesinato en sí y a la figura del *psycho killer*.

En el cine de terror clásico, el terror recaía en la figura monstruosa del antagonista, y esto a finales de la década de los 2000, algunos subgéneros del terror lo intentaron aplicar como algo novedoso y revolucionario, pero al *slasher* no le funcionó.

Adam Rockoff, a principios de la década de los 2000, decía que “There is reason to be both optimistic and pessimistic about the slasher film’s future”<sup>7</sup> (Rockoff, 2002: 194), y tiene parte de razón en la afirmación.

El *slasher*, gracias a las grandes franquicias como *Halloween*, *Viernes 13* y *Scream*, han conseguido, sin cambiar la trama argumental ni el método funcional para crear suspense y terror, generar millones de dólares con sus respectivas películas, siendo *Viernes 13* una

---

<sup>7</sup> Nota nº 7: “Hay una razón para ser, a la vez, optimista y pesimista sobre el futuro de las películas *slasher*” (Traducción propia del autor del TFG)

de las más rentables de la historia del cine. No obstante, aquello que motivaba a los jóvenes de los 80 para ir al cine a ver una película de terror hoy en día ha desaparecido.

En este análisis se han estudiado seis películas separadas en seis décadas distintas y la conclusión a la que he podido llegar es que, a pesar de que existen cambios notables dependiendo de la década, el *slasher* es un subgénero que no se ha reinventado. No obstante, el hecho de no reinventarse no tiene porque ser del todo malo, ya que películas como *Viernes 13* (2009) o *Halloween* (2018) son muy parecidas a sus películas originales en cuanto a narrativa y aspectos técnicos, pero en términos económicos recaudaron 92'7 millones y 255'6 millones de dólares, respectivamente. Este aspecto es el que definía Adam Rockoff para ser optimista de cara al futuro del *slasher*, ya que son películas que se asocian al *blockbuster* en las salas de exhibición cinematográfica.

En cambio, películas como *Scream VI* (2023), que también han sido muy rentables económicamente, han perdido la inmersión del terror dentro del *slasher* y la esencia de éste. La nueva entrega de *Scream* define la actualidad del *slasher*: un subgénero que no da más de sí y que, como se ha visto en otras nuevas entregas *slasher* como *Valentine* (2001), *Tú eres el siguiente* (2011) o *Thanksgiving* (2023), están siendo muy mal recibidas por parte de la crítica y del espectador. *Scream VI* se trata de una película que ha perdido la sátira y crítica que nos dio Wes Craven en la primera entrega, es un film cada vez más previsible al susto repentino (*jumpscare*) y, además, prescinde prácticamente de la ocularización interna primaria con el fin de reinventarse.

Antes de realizar el estudio, pensaba que la decadencia del *slasher* en la actualidad se debía a la falta de originalidad y debido a la repetición de la narratología de este tipo de película. En cambio, después del análisis y del visionado de diferentes películas *slasher* de distintas décadas, he podido ver que cuando más se aleja de la *mirada* establecida por el cine de terror *slasher* de la década de los 70, menos efectivo es en términos de terror y suspense y, por consiguiente, son peores películas que sus antecesoras. El problema del *slasher* ha sido no saber ajustarse a los tiempos, ya que cuando el cine de terror parecía declinarse otra vez hacia la subjetividad en la mirada, el *slasher* se derivaba hacia la ocularización cero y muy lejos de la subjetividad y ambigüedad de la mirada.

Adam Rockoff, como vimos anteriormente, en 2002 ya había un debate que giraba en torno al futuro del *slasher*, diciendo que era optimista pero también pesimista. Además, describe la situación del *slasher* en aquel momento como “down but never out”<sup>8</sup> (Rockoff, 2002: 194), pero esta cita podría aplicarse a la situación actual. Los directores afines al subgénero siguen trayendo películas *slasher* en la actualidad, con la esperanza de que vuelva a surgir una tercera edad de oro del subgénero de terror *slasher*. De momento, el subgénero se encuentra estancado y lejos del nivel que dio en los años 80, pero siempre quedará a la espera de que tenga lugar una nueva revolución en el subgénero.

---

<sup>8</sup> Nota nº 8: “Abajo pero nunca afuera” (Traducción propia del autor del TFG)

#### 4.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CLOVER, Carol J. (1992). *Men, Women, and chain saws. Gender in the modern horror film*. Nueva Jersey: Princeton Classics.
- GAUDREAU, André y JOST, François (1995). *El relato cinematográfico: Ciencia y narratología*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- GÓMEZ, Francisco Javier (2016). *Elementos de Narrativa Audiovisual. Expresión y Narración*. Madrid: Shangrila.
- HIGUERAS, Rubén (2014). *Guías para ver y analizar: La matanza de Texas*. Valencia: Nautilus.
- LEIGH, Danny (2015). *The movie book*. Londres: DK Penguin.
- LONGHI, Ludovico (2018). *Cuando el negro se tiñe de amarillo*. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona.
- LOSILLA, Carlos (1993). *El cine de terror. Una introducción*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- MEDINA-CONTRERAS, Juan (2021). *De la final girl a la heroína emancipada: arquetipos femeninos en la saga REC*. España: L'Atalante, revista de estudios cinematográficos.
- NORMANTON, Peter (2012). *The mammoth book of slasher movies*. Londres: Robinson Publishing.
- NOWELL, Richard (2010). *Blood Money: A history of the First Teen Slasher Film Cycle*. Londres: Continuum International Publishing.
- ROCKOFF, Adam (2002). *Going to pieces: The rise and fall of the slasher film, 1978-1986*. North Carolina: McFarland & Company Inc. Publishers.
- RUBIO, Agustín y LORIGUILLO, Antonio (2018). *Los contornos del miedo. La huella del arte pictórico en el giallo italiano*. Castellón: Millars. Espai i Història.
- TURNOCK, Bryan (2019). *Studying Horror Cinema*. Liverpool: Auteur Publishing.

## 5. REFERENCIAS FILMOGRÁFICAS <sup>9</sup>

- BAVA, Mario (1962). *La chica que sabía demasiado*. Italia: Galatea Film.
- BLANKS, Jamie (1998). *Leyenda Urbana*. Estados Unidos: Phoenix Pictures.
- BLANKS, Jamie (2001). *Un San Valentín de muerte (Valentine)*. Estados Unidos: Village Roadshow Pictures.
- CARPENTER, John (1978). *Halloween*. Estados Unidos: Compass International Pictures.
- CARPENTER, John (1982). *La cosa (The Thing)*. Estados Unidos: The Turman-Foster Company.
- CLARK, Bob (1974). *Black Christmas*. Canadá: Canadian Film Development Corporation.
- CRAVEN, Wes (1984). *Pesadilla en Elm Street*. Estados Unidos: New Line Cinema.
- CRAVEN, Wes (1996). *Scream*. Estados Unidos: Paramount Pictures.
- CUNNINGHAM, Sean S. (1980). *Viernes 13*. Estados Unidos: Paramount Pictures y Warner Bros.
- FREUND, Karl (1932). *La momia*. Estados Unidos: Universal Pictures.
- FRIEDKIN, William (1973). *El exorcista*. Estados Unidos: Warner Bros.
- GILLETT, Tyler (2023). *Scream VI*. Estados Unidos: Spyglass Entertainment.
- GILLESPIE, Jim (1997). *Sé lo que hicisteis el último verano*. Estados Unidos: Columbia Pictures.
- GORDON, David (2018). *Halloween*. Estados Unidos: Blumhouse Productions y Miramax.
- HITCHCOCK, Alfred (1960). *Psicosis*. Estados Unidos: Paramount Pictures.
- HITCHCOCK, Alfred (1963). *Los pájaros*. Estados Unidos: Universal Pictures.
- HOLLAND, Tom (1988). *Muñeco diabólico (Child's Play)*. Estados Unidos: United Artists Media Group.
- HOOPER, Tobe (1974). *La matanza de Texas*. Estados Unidos: Vortex.
- HOOPER, Tobe (1982). *Poltergeist*. Estados Unidos: Metro-Goldwyn-Mayer.

---

<sup>9</sup> Nota nº9: Los títulos de las películas están escritos en español para facilitar la lectura de la filmografía.

- KUBRICK, Stanley (1971). *La naranja mecánica*. Estados Unidos y Reino Unido: Warner Bros y Hawk Films.
- LITTLE, Dwight H. (1988). *Halloween 4: El retorno de Michael Myers*. Estados Unidos: Universal Pictures.
- MCQUEEN, Jeff (2006). *Going to Pieces: The Rise and Fall of the Slasher Film*. Estados Unidos: Starz Entertainment.
- MINER, Steve (1981). *Viernes 13: Parte II*. Estados Unidos: Paramount Pictures.
- MYRICK, Daniel (1999). *El proyecto de la bruja de Blair*. Estados Unidos: Haxan Films.
- NISPEL, Marcus (2009). *Viernes 13*. Estados Unidos: New Line Cinema.
- O'BANNON, Dan (1985). *El regreso de los muertos vivientes*. Estados Unidos: Fox Films.
- PELI, Orden (2007). *Actividad paranormal (Paranormal Activity)*. Estados Unidos: Blumhouse Productions.
- PLAZA, Paco y BALAGUERÓ, Jaume (2007). *Rec*. España: Filmax.
- ROMERO, George A. (1978). *Amanecer de los muertos (Dawn of the Dead)*. Estados Unidos: Laurel Group.
- ROMERO, George A. (1968). *La noche de los muertos vivientes*. Estados Unidos: Image Ten y Laurel Group.
- ROTH, Eli (2023). *Black Friday (Thanksgiving)*. Estados Unidos: Spyglass Media Group.
- SCOTT, Ridley (1979). *Alien: El octavo pasajero*. Estados Unidos: 20th Century Studios.
- SPIELBERG, Steven (1975). *Tiburón (Jaws)*. Estados Unidos: Universal Pictures.
- WHALE, James (1931). *Frankenstein*. Estados Unidos: Universal Pictures.
- WIENE, Robert (1920). *El gabinete del doctor Caligari*. Alemania: Decla Film.
- WINGARD, Adam (2011). *Tú eres el siguiente*. Estados Unidos: HanWay Films.

## **6. TRADUCCIONES REQUERIDAS EN INGLÉS**

### 1. INTRODUCTION

#### 1.1. INTRODUCTION TO THE RESEARCH

Since its earliest times, cinema has employed various resources to capture the attention and interest of the audience. Countless resources exist, such as music, editing, shot composition, dialogue, performance, and character construction, among others. A particularly important resource is the use of gaze, which can be represented in different ways and may belong (or not) to any character within the film's diegesis.

In horror cinema, gaze is used to create tension for the viewer and, in some cases, to immerse the viewer into the story, thus creating an immersive atmosphere within the horror genre.

Within the horror genre, there are many subgenres, but it was the slasher subgenre that incorporated gaze as a fundamental element to instill terror in the viewer. The slasher is a subgenre of horror that emerged in the late 1970s, focusing on a simple storyline: a killer, without any motive, decides to attack and brutally murder a group of young people. This subgenre experienced its peak during the 1980s and mid-1990s; however, currently, it has significantly declined in production due to its limited effectiveness in causing terror and surprising the audience.

This research project will explore how gaze has evolved within the slasher subgenre, analyzing the most significant films of the subgenre from the 1970s to the present day. Thus, the aim is to understand why the subgenre transitioned from a period of peak popularity to a considerable decline.

#### 1.2. JUSTIFICATION AND OPPORTUNITY FOR RESEARCH

The horror genre is significant within the film industry, having produced celebrated films throughout cinematic history. I chose to research the slasher subgenre because it was highly influential during the 1980s and despite its narrative shortcomings, it has remained relevant for many years.

Firstly, I find it interesting to analyze this subgenre because it had a strong social impact in the 1980s. Additionally, despite being criticized and disapproved by many influential figures in the film industry, it was propelled by renowned genre directors such as John Carpenter and Wes Craven, indicating a certain undervaluation of the subgenre.

Secondly, researching the slasher is compelling because it has left a lasting mark on the horror genre, with some of its films now considered classics. However, while the genre continues to be produced, contemporary slasher films are considerably inferior to their predecessors.

Thirdly, focusing on an analysis of gaze representation in a subgenre like the slasher, where gaze holds significant importance, provides an opportunity to understand why the subgenre thrived during the 1980s and 1990s, and why it has since lost efficacy and interest.

Furthermore, after an exhaustive search for academic research on the slasher, I found no studies specifically addressing gaze representation in the slasher subgenre, hence my decision to undertake this research. Most existing research on the slasher revolves around the representation of the final girl, the evolution of the slasher through character and narrative arcs, etc. I find it interesting to approach it from this perspective for two reasons: the lack of previous research on this aspect and because gaze, being a significant narratological element in cinema, analyzing the slasher from this perspective will provide a more detailed insight into its evolution, aiding in understanding why the subgenre has developed as it has.

### 1.3. OBJECTIVES AND HYPOTHESES

This research project will pursue the following objectives:

**Main Objective:** To analyze the evolution of the slasher subgenre from the 1970s to the present day, investigating how gaze and camera intention have influenced its development, from its peak in the 1980s to the present.

**Specific Objective:** To justify, through the use of gaze, the reasons for the reduction in production of slasher films today.

Furthermore, the hypotheses proposed by this research are as follows:

1. Slasher films from the 1970s focus solely on the killer's gaze to create tension and terror in the viewer, through subjective shots, internal focalization, and primary internal ocularization.
2. Slasher films in the 1980s will continue to focus on the same characteristic gaze as in the 1970s, centered on the killer's gaze.
3. In the 1990s, due to postmodern horror cinema, subjectivity in gaze will gradually distance itself from internal focalization and primary internal ocularization.
4. In the 2000s, the slasher undergoes a radical change in how gaze is represented, shifting to complete ocularization and through the victim's primary internal focalization.
5. From the 2010s to the present day, the slasher will not undergo significant changes and will begin to decline as a subgenre. Gaze through internal ocularization in the slasher will no longer be represented as a significant aspect for creating suspense and terror.

### 3.3. RESULTS AND CONCLUSIONS

#### 3.3.1. RESULTS

The results obtained after conducting the analysis align with the initial hypotheses I proposed, taking into account the foundations of the theoretical framework and what I already knew about the subgenre. However, there is a nuanced aspect worth highlighting, which I only became aware of after conducting the research.

The slasher subgenre in the 1970s and 1980s focused on the gaze of the killer, through subjectivity, internal focalization, and primary internal ocularization. This assertion coincides with the initial hypothesis I made, but after conducting further research, it became clear that in the 1970s and 1980s, it wasn't solely the gaze of the killer that predominated in slashers. The gaze of the final girl was also present in these films to a lesser extent. Therefore, we could say that 'The slasher films of the 1970s and 1980s focus to a greater extent on the gaze of the killer and, to a lesser extent, on the gaze of the victim to create tension and immersion in the viewer.'

Regarding the slasher films of the 1990s, the hypothesis I proposed revolved around a distancing of the gaze through internal focalization and ocularization, and while it is true that the gaze of the killer is no longer represented through these methods used in the 1970s and 1980s, this type of gaze will be used predominantly to represent the gaze of the final girl.

As for the last two hypotheses I proposed, they fully coincide with the results obtained in the analysis. There is a significant change in the way the gaze is represented in the subgenre from the 2000s to the present, moving from internal focalization or internal ocularization of the final girl or the killer to zero ocularization. However, to my initial hypothesis about the slasher from the 2010s to the present, it should be added that the distancing of that gaze close to the victim or the killer is one of the main causes of the decline of this subgenre, which has been losing strength and relevance over the years.

#### 3.3.2. CONCLUSIONS

After conducting the above analysis of the evolution of the gaze in slasher horror films, from the 1970s to the present day, the following conclusions can be drawn.

In the 1970s and 1980s, primary internal ocularization predominated in the vast majority of slashers. This gaze was represented through the protagonist, the antagonist, or both, thus achieving a play of completely different perspectives that generated in the viewer a fluctuation of emotions, mostly tension and suspense.

During the 1980s, the horror cinema suffered a massive overproduction of low-budget films aimed at a young audience. These were films based on gore porn, with very explicit content and increasingly unattractive narratives.

What impacted in *Halloween* in 1978, that way of representing the gaze within horror cinema was too seen by the end of the 1980s, which led to saturating the subgenre completely. However, in 1996, there would be a movie that would mark mainstream horror cinema.

Wes Craven's *Scream* was the film that revived the slasher subgenre, with a daring and interesting narrative, a more than remarkable visual and sound editing, and a use of the

gaze different from what we had seen until then, focusing on zero ocularization and the exclusivity of the primary internal ocularization of the victim, through the subjective plane.

However, a second wave of slasher movies emerged that would eventually finish off the subgenre. Movies like *I Know What You Did Last Summer* (1997), *Urban Legend* (1998), *Valentine* (2001), etc. were some examples of this second wave of slasher movies, but without any commercial or critical success.

At the end of the 2000s, productions based on sequels of the most significant slasher movies began to emerge. In this analysis, we have talked about three of them; however, others emerged such as *A Nightmare on Elm Street* (2010) by Samuel Bayer. As Adam Rockoff said in *Going to Pieces*, the only way for the slasher to stay alive was through sequels of the great slasher titles (Rockoff, 2002: 177), and he was right.

Now, why did the slasher stop working? There are many factors behind the decline of the slasher, whether they are social factors, current consumer preferences, the evolution of cinema itself, technical, narrative factors, etc. As we have focused on the gaze in this analysis, let's define the problem from this perspective.

As we have said countless times in this analysis, the gaze in the slasher and in almost all horror genres is represented through internal focalization, zero ocularization, and primary or secondary internal ocularization, depending on the film.

This element, which has been used so many times, has become internalized in the viewer and no longer impacts them. Cinema, like any art, needs some novel and different element that mobilizes the viewer. For example, *Psycho* (1960) was the first film in American cinema to show a toilet on screen, it was one of the first major productions to show a relatively explicit murder, and, most importantly, it was the first horror film to show us that the antagonist could be an ordinary person like Norman Bates (Anthony Perkins), apparently, an innocent character. In horror cinema, the antagonist was represented as a monstrous and inhuman figure, however, Hitchcock always used, except for *The Birds*, the human being as the figure of evil.

This aspect would be important to understand the subsequent productions of horror cinema because films would begin to appear in which the killer was a human being, with serious mental problems, known as the psycho killer.

John Carpenter in *Halloween* (1978) was influenced by films like *Psycho* (1960), *The Texas Chain Saw Massacre* (1974), or *Black Christmas* (1974), and used all those elements that impacted from each one to create a horror film.

The subjective shot of the killer in *Halloween* was something new. How was the viewer of the 1970s to think that the director would place us in the killer's gaze, and we would witness a murder in the first person? On the other hand, Laurie Strode's primary internal ocularization is also used very cleverly, creating the tension necessary for a horror film.

But the most important thing about *Halloween* was the focalization. In many parts of the film, it aims to place us in the psyche of the killer, which impacts the viewer, creating a sinister atmosphere. However, it contrasts when the director also wants to place us in the internal focus of Laurie.

What worked in *Halloween*, because John Carpenter is a great director of horror cinema and employs elements of terror like gaze, music, or editing in a sublime manner, was subsequently used by lesser-known directors but also worked for them. Although the gaze, represented in this way, began to be somewhat common, barely two years had passed since Carpenter's release in 1980. This played to the advantage of Sean S.

Cunningham in *Friday the 13th* (1980), who made a film in narrative and technical terms almost identical: same shots, same plot, same internal focalization centered on the killer and the protagonist, same point of view from the gaze, etc.

However, Cunningham incorporated elements like gore and explicitness, and propelled the use of the jumpscare. The jumpscare has been used in horror cinema since its inception because it's an impactful yet functional device. This device is not only based on the startle effect but also on the tension it generates in the preceding seconds.

This device, employed by Cunningham at the end of the film, would be incorporated into many subsequent horror films, turning it into a masterful and immersive resource, becoming commonplace. Beyond the element itself, the importance lies in that specific gaze of zero ocularization, combined with the resource, placing the viewer precisely where the director intended, with the aim of inducing fear and terror.

However, after the 1980s, horror cinema underwent many changes. How the gaze is represented in horror cinema from the 1990s became habitual, so there was a need to root terror in other narrative and even technical aspects. Directors of films like *Alien* (1979), *The Thing* (1982), *Poltergeist* (1982), or *The Return of the Living Dead* (1985) understood this well. They used resources like those mentioned earlier, but with antagonistic figures that generated more terror, such as monstrous creatures or paranormal phenomena. Due to this evolution and the slasher genre's overuse of the same resources without effecting changes in the subgenre, it wearied the 1980s-90s viewer.

It wouldn't be until 1996 when Wes Craven's *Scream* would revive the subgenre. *Scream* incorporates elements of the gaze that are more elaborated than in previous slashers, as the primary internal ocularization focuses on the protagonist, not situating us from the psycho killer's perspective. On the other hand, internal focus is present throughout the film, meaning the character knows as much as the viewer, so we cannot know anything about the killer, just like the protagonist, we'll try to find out who the killer is. This aspect, more common in thrillers or detective novels, mixed with common characteristics of slashers and horror genres seen in *Halloween* and *Friday the 13th*, places us in an atmosphere that, until that moment, no one had placed us. That change in the gaze was vital for subsequent horror films because it was understood that, by combining the 'knowing' and 'seeing' of the protagonist with the viewer, more terror and suspense could be created than by situating the viewer in the antagonist's gaze.

However, the first-person gaze, in this case through a subjective shot, became so ingrained in the horror genre that it seemed almost impossible to do without it. In slashers, we see that primary internal ocularization and to a lesser extent, the secondary one, is the most common way to represent the gaze, but within horror cinema, it wasn't the only subgenre that used it excessively.

At the end of the 1990s and the beginning of the 2000s, a new subgenre of horror became fashionable, conditioning the importance of gaze in the genre. This subgenre is known as 'found footage,' which is not exclusive to horror cinema, but we can closely associate it with it. During these years, films like *The Blair Witch Project* (1999) by Daniel Myrick, *REC* (2007) by Paco Plaza, and *Paranormal Activity* (2007) by Oren Peli appeared. These types of films, resembling a mockumentary, are based on the narrative technique of found footage, seen through the camera of one of the characters in the story. Placing us in the camera's gaze is very similar to primary internal ocularization through subjective shots, except instead of being in the character's eyes, we are in the camera's gaze that the character in question handles.

This factor led to the gaze consolidating more towards a perspective close to the characters of the film, in most cases, through subjective, semi-subjective, close-up shots, etc. However, in slashers, we see that the gaze began to change towards zero ocularization, with the aim of giving more prominence to the murder scene itself and the figure of the psycho killer.

In classic horror cinema, terror relied on the monstrous figure of the antagonist, and by the late 2000s, some horror subgenres attempted to apply it as something novel and revolutionary, but it didn't work for slashers.

Adam Rockoff, in the early 2000s, said, "There is reason to be both optimistic and pessimistic about the slasher film's future" (Rockoff, 2002: 194), and he's partly right in his assertion. Slashers, thanks to major franchises like *Halloween*, *Friday the 13th*, and *Scream*, have managed, without changing the storyline or the functional method to create suspense and terror, to generate millions of dollars with their respective films, with *Friday the 13th* being one of the most profitable in cinema history. However, what motivated young people in the 1980s to go to the cinema to watch a horror movie has disappeared today.

In this analysis, six films separated into six different decades have been studied, and the conclusion I have reached is that, although there are notable changes depending on the decade, the slasher is a subgenre that has not reinvented itself. However, the fact that it has not reinvented itself does not have to be entirely negative, since films like *Friday the 13th* (2009) or *Halloween* (2018) are very similar to their original films in terms of narrative and technical aspects, but economically, they grossed \$92.7 million and \$255.6 million, respectively. This aspect is what Adam Rockoff defined as optimistic for the future of the slasher, as these films are associated with blockbusters in cinema exhibition halls.

However, films like *Scream VI* (2023), which have also been very profitable economically, have lost the immersion of terror within the slasher and its essence. The new installment of *Scream* defines the current state of the slasher: a subgenre that has run its course and, as seen in other new slasher installments like *Valentine* (2001), *You're Next* (2011), or *Thanksgiving* (2023), they are being very poorly received by critics and audiences. *Scream VI* is a film that has lost the satire and critique that Wes Craven gave us in the first installment, it is a film that becomes increasingly predictable with the sudden scare (jumpscare), and also, it practically dispenses with primary internal ocularization in order to reinvent itself.

Before conducting the study, I thought that the decline of the slasher today was due to a lack of originality and due to the repetition of the narratology of this type of film. However, after the analysis and viewing of different slasher films from different decades, I have seen that the further it deviates from the gaze established by slasher horror cinema of the 1970s, the less effective it is in terms of terror and suspense and, consequently, they are worse films than their predecessors. The problem with the slasher has been its inability to adapt to the times, as when horror cinema seemed to decline again towards subjectivity in the gaze, the slasher veered towards zero ocularization and far from the subjectivity and ambiguity of the gaze.

Adam Rockoff, as we saw earlier, in 2002 already opened a debate about the future of the slasher, saying he was optimistic but also pessimistic. Furthermore, he describes the situation of the slasher at that time as "down but never out" (Rockoff, 2002: 194), but this quote could apply to the current situation. Directors sympathetic to the subgenre continue to bring slasher movies today, hoping for a third golden age of the slasher horror subgenre. For now, the subgenre is stagnant and far from the level it reached in the 1980s, but it always remains hopeful for a new revolution in the subgenre.