

**ANIMANDO EL MIEDO:
EL ARTE DE LA ANIMACIÓN COMO MEDIO EN
EL GÉNERO DE HORROR**

Alumno/a: Francisca Miranda

Profesora guía: Paula Maldonado

Facultad de Artes, Escuela de Animación Digital

Santiago, Chile

2022

Resumen

La animación es un medio sumamente versátil, sin embargo, históricamente se ha considerado ampliamente como un género aparte dirigido a niños. Siendo el horror animado occidental algo escaso y frecuentemente relegado a un estatus de culto, este ensayo se propone verificar la existencia de particularidades propias de la animación de horror que la distinguen de otros medios audiovisuales desde una perspectiva estética y técnica, teniendo en cuenta los trasfondos psicológicos y otras convenciones típicas de contenidos de horror.

Palabras clave: Animación; Horror; Uncanny; Estética.

Abstract

The medium of animation is extremely versatile; however, historically, it has been widely considered a separate genre usually aimed at children. Western animated horror, being somewhat scarce and frequently given a sort of cult status. This essay aims to verify the existence of horror animation's own peculiarities that distinguishes it from other types of media, from an aesthetic and technical perspective, considering psychological aspects and other horror content conventions.

Key words: Animation; Horror; Uncanny; Aesthetics.

Animando el miedo: El arte de la Animación como medio en el género de horror”

Introducción

“Donde la imaginación está ausente, no hay horror posible”
Arthur Conan Doyle (1887)

El horror siempre ha formado una parte fundamental de nuestra experiencia humana, tal como escribió Arthur Conan Doyle en su novela *A Study in Scarlet* (1887), nuestra capacidad humana de *imaginar* es una gran herramienta que nos permite crear sin límites, *para bien o para mal*. El origen del horror podría rastrearse hasta el origen del mismo miedo; sus raíces nacen de tradiciones folclóricas en cada una de las distintas culturas. Desde cuentos con moralejas de tradición oral pasados generación tras generación, para advertir a los más jóvenes sobre los peligros del mundo, a leyendas urbanas, literatura, obras teatrales y, más recientemente, con el avance de la tecnología, cortometrajes y largometrajes, que se han convertido en algunos de los principales vehículos para transmitir estas narrativas que se basan en nuestros miedos y ansiedades más primordiales.

Ahora bien, en la actualidad las producciones audiovisuales de horror cuentan con características que las distinguen de contenidos producidos en períodos anteriores; como por ejemplo, películas de la era clásica de Hollywood entre los años veinte y años sesenta, donde el mal siempre era derrotado al final, el héroe triunfaba y continuaba con su vida (Prince, 2004). Los monstruos provenían generalmente de tierras lejanas, como una momia en Egipto, que no significaba una amenaza cercana y real. Prince menciona que *Psycho* (1960), dirigida por Alfred Hitchcock fue una de las películas que marcó una separación entre eras (2004). La violencia gráfica de un asesinato, en la seguridad que podría representar algo tan cotidiano como ducharse, introdujo el horror como algo cercano, una amenaza plausible.

Al observar películas como *Hereditary* (Aster, 2018), podemos apreciar aún más estas nociones modernas de horror, marcadas por emociones de pérdida, desesperación y en su esencia, la absoluta impotencia de los personajes para transformar el destino oscuro que les espera:

El universo del cine de horror contemporáneo es incierto, en este el bien y el mal, la normalidad y la anormalidad, la realidad y la ilusión se vuelven prácticamente indistinguibles. Esto, junto con la presentación de la violencia como un rasgo constitutivo de la vida cotidiana, la ineficacia de la acción humana y el rechazo del cierre narrativo, produce un universo inestable y paranoico en el que las categorías familiares colapsan. (Pinedo, 1996, p.17)

Ya adentrándonos más específicamente, resulta posible afirmar que, siendo el cine contemporáneo de horror un espacio que se presta a la experimentación, la animación se esboza como el medio ideal para exponer estas ambigüedades mencionadas y representarlas de una manera visual.

Mi afán, como ávida consumidora de contenido de horror, tanto cómics, películas y animación, me impulsó a querer no solo consumir, sino también crear. Con esta misión en mente me volqué a buscar referencias y tantear el tipo de contenido que existía en el área de animación occidental y me quedé con la impresión de que el horror en este formato no generaba el mismo impacto y horror que sus contrapartes *live-action*. Después de todo, cuando uno busca “las mejores películas de horror” en sitios de críticas cinematográficas, no es la animación el medio que encabeza los rankings y se considera más bien como un género aparte. Dentro de estos, las películas más aclamadas y que son mencionadas con mayor frecuencia por internautas por haber dejado una huella en sus mentes son películas infantiles, como *Coraline* (Selick, 2009) o *Monster House* (Kenan, 2006). Sin embargo, lo anterior no quiere decir que no existan películas de horror animadas destinadas a adultos, siendo la mayor parte de estas relegadas a un estatus de “cine de culto”, desconocidas y alejadas de temáticas, estructuras narrativas y estéticas más tradicionales. Un buen ejemplo de esto sería *Where the Dead Go to Die* (ScreamerClauz, 2012) con imágenes tan experimentales como perturbadoras.

En *Animación, documental y memoria. La representación animada de la dictadura chilena* (2018) Vicente Fenoll lleva a cabo un análisis entre la animación y el género documental, en el cual menciona que, si bien la animación es un formato versátil, genera cierta separación entre el

espectador y los sucesos que ocurren en la pantalla, pero al mismo tiempo nos da una herramienta para “presentar lo impresentable”.

Creo que lo mismo podría ocurrir con el horror animado.

La animación es un medio que posee gran capacidad expresiva. Al estar libre de todas las limitaciones de las películas live-action desde un punto de vista artístico, estilístico y cinematográfico, podría resultar en una herramienta muy poderosa para impulsar nuestra experiencia como espectadores al mundo de lo horroroso y lo bizarro, siendo el límite la imaginación.

Desde aquí surgió la duda: ¿Qué elementos artísticos y cinematográficos son utilizados para generar miedo en producciones animadas de horror?

La cantidad de investigaciones que se han realizado sobre el género de horror no es menor. Sin embargo, son pocos los estudios formales que se han hecho con relación a las estéticas y técnicas específicas del género empleadas en este, siendo el foco predominante los estudios acerca de la definición del género como tal y muchos menos incluyendo a la animación como objeto de estudio. Teniendo esto en consideración, el objetivo general de esta investigación consistirá en verificar si existen particularidades en la animación de horror que la distinguen de otros medios audiovisuales. Con este fin, se describirán las distintas convenciones, tanto técnicas (arte y cinematografía) como psicológicas y de contenido relacionadas a estas, propias de una producción de horror, las cuales son utilizadas con el fin de generar miedo, para luego identificarlas y analizarlas en distintas muestras de horror animado occidental de los últimos años, de manera más específica, de producciones estadounidenses.

Para verificar efectivamente si existen estas particularidades en la animación de horror, la lista de muestras a examinar contará con cortometrajes, series y películas animadas, a partir de las cuales se reflexionará acerca de los diferentes elementos estéticos y los contenidos.

Los criterios de selección serán los siguientes:

- Las muestras seleccionadas deben ser actuales. Para efectos de esta investigación se considerará como actual cualquier pieza audiovisual que haya sido realizada en los últimos 15 años.
- El miedo es una emoción subjetiva y, por lo tanto, resulta difícil medir el impacto de cada pieza audiovisual a través de criterios objetivos. Sin embargo, las muestras han sido ampliamente mencionadas y comentadas por críticos y aficionados del horror por medio de foros online, sitios de críticas cinematográficas, rankings, entre otros. Este material será de utilidad en este ensayo al examinar la recepción de estos films.
- Se considerarán solamente producciones occidentales.
- Las muestras deben ser distintas entre sí, considerando técnicas de animación (2D, 3D, stop motion, mixed media, etc), arte (diseño de personajes y ambientes) y cinematografía (cámara, iluminación, encuadres, etc).

De esta manera, las muestras seleccionadas son las siguientes:

- Cortometrajes:
-*The backrooms (Found Footage)* (2022)
- Series animadas
-*Smiling Friends - A Silly Halloween Special, S1 EP4* (2020)
- Películas
-*Coraline* (2009)
-*Where the Dead Go to Die* (2012)

Ahora bien, teniendo en consideración que los miedos son subjetivos y lo que puede generarle pavor a una persona puede no tener el mismo efecto en otra, el hecho de que una pieza audiovisual pueda resonar con los miedos de tantas personas nos incita a buscar el terreno en común que hace de eso posible. En este sentido, definir el horror nos ayudará de gran manera a determinar cuáles son los elementos fundamentales en el género, para identificarlos y analizarlos más adelante.

Por un lado, el *Diccionario Oxford de Estudios Cinematográficos* (Kuhn y Westwell, 2012) define el género de horror como “Un gran y heterogéneo grupo de películas que, a través de la representación de temas perturbadores y oscuros, buscan provocar respuestas de miedo, terror, disgusto, conmoción, suspenso y, por supuesto, horror de sus espectadores.”¹

En tanto, el investigador estadounidense y teórico de los estudios culturales Lawrence Grossberg en *Mediamaking: Mass Media in a Popular Culture* (2006) menciona tres teorías que ayudan a definir un género. La primera define el género por un conjunto compartido de convenciones. En este caso, las convenciones pueden ser iluminación, técnicas de cámara, sonido y la estética, que incluye diseño de personajes, ambientes, formas y colores que son utilizados en una producción.

La segunda teoría hace alusión a las estructuras de valores que el género pone en juego. En el género de horror esto significa la presencia de elementos repugnantes o perturbadores que nos causan repulsión al estar en contra de nuestras concepciones de lo que es bueno, correcto o natural. En la última teoría, Grossberg esboza la noción de que "los géneros pueden verse como articulaciones de textos que definen un conjunto particular de relaciones intertextuales. En este sentido, los géneros nos dicen cómo leer un texto particular colocándolo en estructuras más familiares de significado." (Grossberg, p.161)²

Es decir, cuando uno consume contenido de horror se tiene la predisposición de sentir miedo y otras emociones negativas o extremas en reacción a los contenidos que se espera estén presentes

¹ Traducción propia:

A large and heterogeneous group of films that, via the representation of disturbing and dark subject matter, seek to elicit responses of fear, terror, disgust, shock, suspense, and, of course, horror from their viewers

² Traducción propia

en estos. Este contenido, a su vez, se crea con el objetivo principal de causar estas emociones en el espectador a través de la transgresión de ideas y concepciones arraigadas en nuestras percepciones socioculturales colectivas. La sociedad, los miedos y ansiedades colectivas van cambiando con los tiempos, por lo tanto, los géneros mutan junto con ellas. (Kuhn y Westwell, 2012)

En este ensayo se esboza una comparación entre producciones de horror que utilizan la animación como medio y producciones live-action. El ensayo, entonces, quedará estructurado de la siguiente manera:

La introducción comienza con una breve sección que abarca los orígenes del horror como género en la historia, para luego exponer el contexto actual de las producciones audiovisuales de horror, dentro de la escena del cine contemporáneo, primero en general y luego, en específico, en relación al contexto de producciones animadas. De la misma manera, en el desarrollo, se realiza una definición del género de horror, como una introducción a los elementos y convenciones que podemos encontrar dentro de este, abordadas a continuación, donde se profundizará sobre las distintas convenciones del género en producciones live-action. Esta sección nos servirá como referencia durante el análisis de las muestras animadas seleccionadas, de manera que sea posible una comparación entre los dos medios a través de los distintos análisis, que darán luz a las particularidades existentes en horror animado. Para finalizar se expondrán las distintas conclusiones entregadas por dichos análisis.

I. No abras la puerta: Códigos y convenciones del género de horror

Como fue mencionado con anterioridad, el horror es un género emotivo, definiéndose y creando sus límites de acuerdo con las emociones que evoca, por lo tanto, es un género extremadamente diverso y amplio. Cuenta con variados subgéneros, cada uno con sus respectivos motivos y temáticas. Teniendo esto en consideración, los elementos que unen a estos géneros son nuestra experiencia universal del miedo y las técnicas que utilizamos para generarlo. Lauri Nummenma, doctorado en psicología y profesor de neurociencia en Turku PET Center, un instituto nacional de investigación finlandés realizó una revisión sobre los aspectos psicológicos y neurobiológicos que juegan un papel relevante a la hora de crear horror efectivo; algunos de estos son los siguientes:

- **La incertidumbre, lo desconocido y la otredad**

El miedo a lo desconocido podría ser uno de los miedos humanos más fundamentales (Carleton, 2016), por tanto, una de las principales funciones del cerebro es aprender para así reducir la incertidumbre de nuestro ambiente, cuando nos encontramos con situaciones que nos resultan

difíciles de predecir, inmediatamente nuestro cerebro las percibe como inquietantes (Nummenmaa, 2021).

Nos encontramos en la comodidad de nuestro hogar, taza de té en mano, tal vez viendo televisión. De pronto, un ruido fuerte que parece venir de nuestra propia habitación nos saca de nuestro espacio seguro. No hay nadie más en casa, todas las ventanas están cerradas, no hay nada conocido que pudiera generar ese tipo de ruido. Dudamos unos momentos de si ir a investigar o no. Se genera tensión.

Este miedo se encuentra muy ligado al miedo a la oscuridad, pues esta no nos permite asegurarnos de que nuestro ambiente sea seguro. Nuestro cerebro odia la ambigüedad y crea imágenes para rellenar el espacio vacío que esta genera (Riekkilä et al., 2013): la montaña de ropa sobre la silla se transfigura en la silueta de una persona.

De lo desconocido se desprenden subgéneros como el horror paranormal, que cuenta con la presencia de demonios y posesiones, fantasmas, casas embrujadas, ocultismo y brujería, que existen en un plano distinto al propio y representan una amenaza misteriosa, ambigua. No sabemos realmente cómo lidiar con ellas o siquiera si es posible hacerlo.

Un elemento muy importante que nace de aquí, en especial cuando está relacionado a la animación, es el concepto de “Uncanny Valley” en español “Valle inquietante”. Masahiro Mori, ex profesor de robótica en el Instituto de Tecnología de Tokyo, escribió su ensayo *The Uncanny Valley* (1970) respecto a las reacciones de las personas frente a robots que se veían y actuaban de una forma muy cercana a la humana. Nuestros sentimientos de aprobación y familiaridad hacia estos objetos crecen a medida que sus características humanas aumentan, hasta cierto punto. Existe un espacio, antes de alcanzar la imitación total del ser humano, donde nuestros sentimientos de familiaridad y aprobación hacia el objeto disminuyen drásticamente, siendo reemplazados por incomodidad. Lo familiar se transfigura dando paso a lo desconocido. Este espacio es llamado el valle inquietante. Si llevamos su teoría a la animación, esta nos dice que personajes que se acercan demasiado al realismo producen sentimientos de inquietud y repulsión. La ambigüedad entre la familiaridad y la otredad nos incomoda. Parecen humanos, actúan como un humano, pero no lo son. Es por esto que podría resultar una excelente herramienta a la hora de diseñar y crear a los villanos en el género de horror, posicionando sus apariencias y formas de actuar en el valle. En un aspecto más amplio, podría aplicarse no solo al diseño de personajes, sino también de ambientes y atmósferas.

- **La muerte y la mutilación**

Otro tema primordial que podemos encontrar en producciones de horror es el miedo a la muerte y todo aquello que la rodea. Es un miedo evolutivo, grabado en nuestra psiquis colectiva para escapar de la extinción. El miedo en sí es una respuesta biológica automática hacia aquello que pueda provocarnos daño (Nummenmaa, 2021). Podría estar ligada al miedo a lo desconocido, pues no sabemos lo que nos espera después de ella o al dolor físico que podamos sentir en el proceso. Es por esto que forman parte de los principales subgéneros del horror el Gore, que es uno de los géneros más violentos y viscerales, muestra de una forma extremadamente explícita la

vulnerabilidad del cuerpo humano: la sangre, el desmembramiento, las torturas y muertes más horripilantes de una forma gráfica. Lo anterior se puede observar, por ejemplo, en películas como *Hostel* (Roth y Spiegel, 2005), que cubre la historia de tres jóvenes viajando por Europa y su llegada a un hostel donde encuentran su horrible destino a manos de un asesino, que los tortura hasta la muerte. Una escena en específico donde se muestran tales imágenes es cuando uno de los personajes debe extirpar el ojo de una chica con un par de tijeras. Muy ligado al Gore está el Body Horror u Horror Biológico, que se identifica por mostrar alteraciones aberrantes del cuerpo humano, representadas a través de criaturas híbridas, metamorfosis y mutaciones, entre otras (Lopez Cruz, 2012). Aquí entran en escena personajes como zombies, monstruos y en general cuerpos que han sido afectados de una manera horrible.

A estos miedos se puede relacionar otro gran tema dentro del horror: el aislamiento. La idea de encontrarnos absolutamente solos, en medio de la nada. La vulnerabilidad de no contar con ayuda o compañía frente a alguna situación que nos pueda poner en riesgo. La podemos ver en películas como *Midsommar* (Aster, 2019), en la cual los personajes se enfrentan al macabro plan de un culto, en una localidad remota de Suecia, sin teléfonos ni aliados.

- **Fobias y otros miedos**

Las fobias corresponden a miedos intensos e irracionales que pueden estar relacionados a cualquier objeto o situación (Nummenmaa, 2021), sin embargo, los estudios demuestran que las fobias más prevalentes son aquellas relacionadas a situaciones y peligros evolutivamente significativos, como la fobia a las alturas, a las tormentas eléctricas, los espacios cerrados, a la oscuridad y a los animales (Fredrikson, et al., 1996); todas ellas frecuentemente representadas en contenido de horror. La amígdala es un área del cerebro que nos ayuda a reconocer y sentir miedo. Los estudios demuestran que la amígdala responde de una manera más intensa frente a imágenes de animales potencialmente peligrosos que a imágenes de personas u objetos (Mormann, et al., 2011). Estos resultados podrían explicar la razón por la que en películas como *Jaws* (Spielberg, 1975) se usan animales o monstruos inspirados en ellos para asustar a los espectadores, tales como arañas, serpientes, pájaros o tiburones.

II. La imagen del horror: Técnicas cinematográficas y diseño

Luego de familiarizarnos con los conceptos, situaciones y objetos que generalmente provocan temor en el público, indagaremos en las técnicas que se emplean para construir y representar estos miedos en una producción audiovisual.

Cuando sufrimos una experiencia traumática o terrorífica, esta siempre es vivida desde nuestro propio punto de vista; no existen los ángulos de cámara, no se escucha música de fondo, los colores no varían antes o después de ocurrido el evento. A diferencia de la vida real, en el cine se usan estos elementos cinematográficos en pos de acentuar las situaciones y emociones que vemos en la pantalla, para así intentar generar empatía en el espectador (Heiderich, s.f.),

- **Cinematografía**

El primer elemento que se manipula para generar tensión en las producciones de horror es la cinematografía. La cinematografía consiste en el arte de la narrativa visual (Heiderich, s.f.), es decir, todo aquello que la cámara nos muestra o nos oculta, la construcción de los ambientes y la manera en que los elementos y personajes de una escena se encuentran posicionados dentro de estas.

Cabe recalcar que la forma en que estos elementos son utilizados puede variar dependiendo de la narrativa y el estilo propio de cada producción; dicho esto, al consumir contenido de horror es posible notar la prevalencia de algunas variaciones de estos elementos por sobre otras dentro del género, entre las cuales se encuentran las siguientes:

- **Tipos de plano**

Los tipos de plano están determinados por la distancia entre la cámara y el objeto que queramos mostrar en la escena. Es decir, qué porción de la realidad creada en escena le mostramos al espectador. También pueden estar determinados por la angulación de la cámara y el punto de vista que nos entrega. Cada uno de estos planos portará una serie de connotaciones que nos ayudará a transmitir un determinado sentido con nuestra imagen. Por otro lado, un factor clave de la expresividad de las producciones cinematográficas consiste en usar distintos tipos de planos para centrar la atención en una parte específica de la acción o para acentuar alguna emoción (Carrillo Cal y Mayor, 2015). Dado que el cine de horror se centra en emociones intensas e incómodas, los directores tienden a utilizar tipos de planos que enfatizan dichos sentimientos. Los siguientes planos no son exclusivos del género de horror, sin embargo, se pueden encontrar con frecuencia en él:

- Gran plano general:
En este plano la cámara se ubica a una distancia muy lejana del sujeto, mostrando todo el entorno que le rodea. Se usa generalmente para demostrar la insignificancia del sujeto frente a la grandeza del ambiente. En el género de horror, este plano puede ser utilizado para acentuar la vulnerabilidad de los personajes frente al ambiente en el que están insertos. Por ejemplo, al mostrar una locación completamente desolada y abierta, frente a un personaje que necesita de un lugar seguro donde esconderse o el tamaño masivo del monstruo que les atormenta.
- Primer plano:
Este plano se caracteriza por la corta distancia entre la cámara y el sujeto en cuestión. Si se trata de una figura humana, abarca la cabeza y los hombros. Al prescindir de la información que nos entrega el entorno, la audiencia se centra en la expresividad del sujeto. En el horror

este tipo de plano resulta imprescindible, ya que nos da indicios acerca del estado mental y emocional del personaje. Pone al espectador y al personaje en cuestión, cara a cara, esperando generar empatía en la audiencia. También se utiliza para producir una sensación de claustrofobia e incertidumbre en el espectador, al no mostrar lo que rodea al personaje; como mencionamos con anterioridad, nuestro cerebro inmediatamente imagina lo que puede existir fuera del campo visual en el que la cámara nos encierra.

- Primerísimo primer plano y plano detalle:

En estos planos, la cámara se sitúa extremadamente cerca del sujeto y muestra solo una parte en específico de este. En el plano detalle, se hace exclusivamente sobre objetos, no personajes. Sirve para enfatizar la pequeña área expuesta en la escena. En el horror, ayuda a expresar las emociones o situaciones de una manera extrema y cercana. Con frecuencia se utiliza este plano en escenas en las cuales solo se muestran los ojos del personaje. Los ojos en el horror son una herramienta muy eficaz de comunicación (Velásquez, 2019); nos transmiten la emoción que se está sintiendo, como también la dirección hacia donde se está mirando. Se ha demostrado que la amígdala reacciona con más fuerza, generando miedo, cuando observamos ojos que están muy abiertos, exhibiendo una mayor porción de la esclera (Hardee, et al., 2008).

En el caso del plano detalle, se utiliza, por ejemplo, para enfatizar el arma asesina o heridas abiertas, gatillando el miedo a la muerte y al dolor, determinados anteriormente.

- Plano subjetivo:

También llamado “plano punto de vista”, se ejerce cuando la cámara nos muestra lo que ve el personaje, como si el espectador estuviese dentro del cuerpo del sujeto. Este plano genera miedo y tensión en el horror, puesto que, literalmente, sitúa a la audiencia en el lugar del personaje, forzándola a experimentar lo que pasa en pantalla, a la vez despojándonos de nuestra libertad de elección y autonomía corporal, pues no podemos cambiar las acciones del personaje. Podemos relacionar la impotencia y vulnerabilidad que evoca a las sensaciones experimentadas durante una parálisis de sueño; se está consciente pero no se puede hacer nada al respecto. También es propio del subgénero de horror *Found Footage* o Metraje Encontrado, en español. Estas producciones simulan ser metrajes grabados por los mismos personajes, donde se muestran los eventos previos a sus muertes o desapariciones desde sus puntos de vista. Se puede ver en películas como *The Blair Witch Project* (Myrick y Sánchez, 1999), donde tres estudiantes de cine filman un documental sobre la leyenda de la Bruja de Blair. La película dice ser el metraje encontrado producido por los estudiantes desaparecidos.

- Plano Holandés o Aberrante.

En este plano, la cámara se rota sobre su propio eje horizontal, de modo que la línea del horizonte esté inclinada, provocando una sensación de inestabilidad en el espectador. Se

usa para agregar dinamismo a una escena, o en el caso del horror, para generar tensión y ansiedad al ver el plano. Nuestro cerebro, que constantemente se encuentra buscando estabilidad, no puede encontrarla en la angulación poco natural que se nos muestra.

➤ **Composición de la imagen**

Como se mencionó anteriormente, nuestro cerebro siempre tiende a buscar la estabilidad y el equilibrio, por lo cual en las producciones de horror se busca jugar con estos conceptos, testeando la comodidad de la audiencia a través de las proporciones de espacio utilizado en las imágenes y la posición de los elementos dentro de estas.

- Espacio Negativo:

A través del tiempo, se han utilizado reglas de composición en la creación de imágenes, consideradas universales por fotógrafos, cineastas y artistas visuales en general (Obrador, et al., 2010). El objetivo de estas reglas es la composición de imágenes estéticamente agradables, a través del balance entre los elementos visuales que se presentan. Una de las reglas más conocidas es la Regla de los Tercios, la cual indica que los elementos importantes deben estar posicionados en alguna de las cuatro intersecciones formadas al dividir la imagen en nueve rectángulos iguales o en alguna de las líneas divisorias.

Las películas de horror utilizan y transgreden deliberadamente estas reglas a su favor. Por ejemplo, cuando se posiciona al sujeto en los bordes de la imagen, se deja demasiado espacio vacío a su alrededor, engendrando el deseado sentimiento de desprotección. Otro ejemplo que es posible apreciar en películas como *Hereditary* (Aster, 2018), es situar al monstruo o amenaza en los bordes, generalmente en oscuridad, haciéndolo difícil de percibir a simple vista, escondidos como un depredador, hasta que te alertan de su presencia con algún movimiento repentino. Las composiciones poco convencionales no necesariamente causan miedo, pero ciertamente hacen que la audiencia sienta incomodidad frente a la imagen.

➤ **Colores e iluminación**

El color ha sido utilizado para simbolizar eventos, creencias y comportamientos. Puede significar vida, muerte, odio y fe, pero aquellas asociaciones son aprendidas y varían dependiendo de la cultura de cada individuo (Zettl, 1973).

El uso del color cumple una función expresiva y resulta crucial a la hora de establecer un ambiente emocional. A través del color se puede potenciar el efecto dramático y las emociones representadas en pantalla.

En específico, las producciones de horror suelen utilizar colores oscuros y fríos, puesto que escenas con una coloración fría pueden indicar misterio, tristeza y desilusión. Sin embargo, el uso del color dependerá del contexto y el estilo especial de cada producción. Por ejemplo, el uso de colores fríos en una escena de alta violencia o el uso de colores cálidos en una escena lúgubre, en ambas

instancias, la disonancia entre los colores y el estado de ánimo puede añadir cierta intensidad a la escena. (Zettl, 1973)

En *Suspiria* (Argento, 1977), película clásica del horror de culto, se pueden apreciar colores vibrantes, como luces de un rojo intenso, brotes de amarillo, escenas completamente verdes y filtros de un azul profundo, utilizados a lo largo de la película para representar las vivencias surreales de horror y misterio que Susie, la personaje principal, debe experimentar.

Por otro lado, la iluminación en una producción audiovisual posee entre sus tareas, al igual que el color, la función de establecer el estado de ánimo y dirigir la atención del espectador. Comunica también el tiempo y lugar en el que ocurren los hechos en pantalla. (Kidd, 1998)

Una iluminación tenue o indefinida puede sugerir romance o paz; a menudo se utiliza una iluminación fuerte para transmitir una sensación de realismo; los cambios abruptos en iluminación pueden ser efectivos para representar algún desarrollo sorprendente de cualquier tipo. (Agnew y O'Brien, 1958, como se citó en Kidd, 1998)

En el horror, como ha sido establecido anteriormente, se intenta resaltar el dramatismo e intensidad de las escenas. Con este fin, los directores utilizan con frecuencia sombras proyectadas como un medio para crear tensión antes de ocurrir la escena aterradora (Fu, 2016). También resulta frecuente el uso de un fuerte contraste entre luz y oscuridad, técnica que se conoce como claroscuro (Oxford Dict, s.f.) Por supuesto, lo anterior estará sujeto a las decisiones de cada director y la visión que tengan para cada proyecto.

- **Diseño de personajes y ambientes**

Para esta sección acerca del diseño de personajes, en especial de monstruos y antagonistas y ambientes en producciones audiovisuales de horror, nos basaremos en la información abordada con anterioridad sobre los miedos universales del ser humano y la teoría del Uncanny Valley. Los entes malignos y criaturas amenazantes representadas en el horror contemporáneo reiteradas veces presentan características como piel pálida o verdosa, simulando descomposición, ojos hundidos, caras y cuerpos alargados, dientes afilados, entre otras. Estas características generalmente se pueden atribuir a cadáveres y depredadores, correspondiendo al miedo a la muerte y a la otredad, activando nuestra área del cerebro responsable de generar las señales relacionadas al miedo en pos de nuestra preservación (Nummenma, 2021) También, un tema recurrente es la criatura con forma de infante. Los niños, en nuestra concepción de mundo familiar, no representan un peligro, sino todo lo contrario. Es por esto que, cuando se les atribuye un papel amenazante o características que se escapan de la forma humana, la ambigüedad y contradicción entre nuestras preconcepciones y lo que se nos muestra, es incómoda y terrorífica. La teoría del Uncanny Valley es aquí fundamental, en especial cuando diseñamos personajes para animación, pues no solo debemos diseñar la apariencia, sino también el comportamiento y la forma en que estarán animados. Masahiro Itō, diseñador de criaturas en el videojuego *Silent Hill 2* (Team Silent, 2001), expresa su visión al diseñar estos monstruos en la siguiente cita:

Mi idea básica al crear los monstruos de Silent Hill 2 fue darles un aspecto humano. Al principio, el jugador creería que son humanos, luego, procedí a desvirtuar este aspecto humano otorgándoles a estas criaturas movimientos antinaturales, usando ángulos imposibles para sus cuerpos, basados en manierismos y movimientos de gente ebria o la caminata tentativa de un infante. (Itō, 2001)³

Es decir, el diseñador toma características familiares y las convierte en terroríficas al despojarlas de sus cualidades normales o naturales, práctica muy ligada al concepto de Body Horror. Podemos decir lo mismo del tipo de ambientes que se representan en producciones de horror. Las locaciones más habituales que podemos encontrar en ellas consisten en casas embrujadas, bosques oscuros, locaciones aisladas, espacios muy cerrados o bien, demasiado abiertos y, en general, lugares que podrían poseer una connotación incómoda o negativa, como por ejemplo los cementerios. Además de estas locaciones, estrechamente relacionados a la teoría del Uncanny Valley, están los *Liminal Spaces* o Espacios Liminales, estética muy famosa en foros online relacionados a las estéticas utilizadas en horror, que por cierto juegan un rol principal en una de las muestras a examinar más adelante. La estética del “espacio liminal” consiste precisamente, en cualquier habitación, corredor o pasillo que sea grande y vacío o en su defecto, espacios mundanos y familiares, pero que transmiten una sensación espeluznante, generalmente de noche, cuando no hay nadie alrededor. La palabra “liminal” hace alusión al concepto de umbral y se representa a través de espacios físicos que, debido a su función, son de naturaleza transitoria: pasillos, salas de espera, estacionamientos, paraderos y bencineras son los ejemplos arquetípicos de tales lugares (*Aesthetics Wiki*, s.f.) Básicamente, juega con la ambigüedad entre la familiaridad y una otredad que se escapa de este mundo. En definitiva, representan lugares familiares pero que transmiten la sensación de que hay algo mal con ellos y que no deberíamos estar ahí. El 12 de mayo de 2019, un usuario anónimo de *Achan* publicó en el foro *paranormal /x/* de la misma página: "publiquen imágenes inquietantes que se sientan 'extrañas (off)". Las imágenes publicadas en el foro dieron inicio a lo que se entiende por “espacio liminal” en la actualidad (*Aesthetics Wiki*, s.f.). Al tener su origen dentro de comunidades de internet, no existe material académico sobre estas estéticas, pero debido a la subjetividad del tema, serán consideradas dado el gran uso del concepto de manera online, especialmente en plataformas sociales como *Reddit*, cuyo tablón llamado *r/LiminalSpace* cuenta con más de 480.000 miembros que comparten imágenes relacionadas al tema diariamente (*Reddit*, 2019).

III. Análisis de las muestras

El análisis de las muestras será realizado a través de los conceptos y elementos descritos anteriormente, comenzando por una breve descripción de la muestra, relacionando los temas que abarcan dentro de sus historias con los géneros y temáticas abordadas, para luego analizar los

³ Traducción propia.

Con formato: Resaltar

elementos técnicos, cinematográficos y estéticos de cada una de las muestras, en específico, tipos de plano, composición, colores e iluminación, diseño de personajes y diseño de ambientes. De esta manera se espera encontrar particularidades que nos puedan facilitar el medio de animación.

Where the Dead Go to Die

Where the Dead Go to Die (2012) es una película animada de horror para adultos, dirigida y producida prácticamente en su totalidad por el director y animador estadounidense James Creamer, conocido por su pseudónimo “Jimmy ScreamerClauz”. Fue creada utilizando técnicas de animación 3D. Consiste en una antología de 3 cortometrajes: *Tainted Milk*, el primero de la trilogía, nos presenta la historia de Tommy, un niño que vive en un hogar con padres negligentes y abusivos. Un día, camino a la escuela, conoce a Labby, un perro negro con ojos rojos y brillantes, quien le dice que su hermano que está por nacer es el anticristo y debe asesinarlo. Al final de la historia, Tommy conoce a un hombre en un pozo, que corresponde al protagonista de *Liquid Memories*, el segundo cortometraje; se trata de un asesino serial que mata a sus víctimas con la finalidad de robar un líquido misterioso proveniente de sus cerebros, ya que al inyectarse este líquido comienza a experimentar los recuerdos de estas personas. Sin embargo, los recuerdos guardados en las mentes de sus víctimas son pesadillas horribles que, finalmente, lo llevan al suicidio. *The Mask That the Monsters Wear* es el último capítulo de la película y aborda la historia de Ralph, un joven desfigurado, que debe usar una máscara para ocultar la cara de su hermano que nació muerto y que se encuentra unida a su cabeza.

En cuanto al recibimiento por parte de los críticos e internautas, este es en su mayoría negativo. En el sitio de críticas cinematográficas IMDb cuenta con una calificación de 3,9 estrellas de 10 (de un universo de 1131 votos) debido a los temas extremadamente controvertidos y escenas horriblemente gráficas, con imágenes de violencia sexual, necrofilia, zoofilia, gore, entre otros. El nivel de horror de esta producción podría ser comparable a la película *A Serbian Film* (Spasojevic, 2010) cuyo contenido gráfico y brutal la llevó a ser prohibida en 46 países (IMDb, s.f). Además de las imágenes perturbadoras que contiene, otro factor que influye en la pobre recepción es la animación limitada y los diseños, texturas y personajes de poca calidad, elementos en los cuales ahondaremos más adelante. Ahora bien, aunque las críticas de esta película sean en su mayoría negativas, ha sido seleccionada como muestra porque visualmente exhibe elementos muy interesantes que raramente es posible encontrar en otros medios o al menos no de una manera que pueda ser comparable a los extremos pesadillescos que presenta el filme. Sin duda alguna se ha ganado un puesto en las listas de horror animado de culto en las comunidades de internet (*Where the Dead Go to Die, TvTropes*, s.f.).

Podemos relacionar las temáticas presentes en esta película al horror cósmico, con visibles influencias lovecraftianas. El horror cósmico es una corriente estética y subgénero del horror que obtiene su nombre debido a la influencia de H. P. Lovecraft en este tipo de literatura y se basa en el horror producido por lo incomprensible y desconocido, a fuerzas cósmicas e influencias no humanas en la humanidad (Davis, 2019). Esto se puede apreciar no solo a través de la narración

Con formato: Resaltar

sino también a través de la estética visual de la antología. Todos los personajes, sin excepción, se encuentran profundamente posicionados, de una manera u otra, en el valle de lo inquietante, especialmente las figuras demoníacas que aparecen a través de los capítulos. Sus cuerpos son prácticamente sombras que dan una sensación incorpórea, pues las texturas y pequeñas animaciones fluyen y cambian constantemente las formas en sus cuerpos. Tienen un rostro vagamente humano y este se encuentra compuesto por una fusión de *CGI* y videos reales de ojos humanos, recordándonos la importante influencia que tiene la presencia de ojos en el horror.

Las ambientaciones presentan ángulos imposibles de lograr en la vida real. Las texturas utilizadas en estas locaciones están vivas y parecen carne y tejidos corporales palpitantes; son viscosas y sangrientas. Frecuentemente, los fondos son completamente abstractos y surrealistas, que unen metraje filmado en la vida real y animación.

Todos los elementos de esta película, es decir, la iluminación, los colores y los ángulos de cámara se encuentran cambiando constantemente de una manera antinatural y que, por lo general, no son reproducidos en producciones live-action. Hay veces en que el uso de color es una violación visual de colores y texturas que producen una sobrecarga de estímulos a nuestros ojos y, con ello, podría causar también incomodidad e incluso asco.

Del mismo modo, un elemento que debemos tener en consideración al realizar este análisis es la misma animación de estas producciones. Esta película fue producida por solo una persona, la cual no contaba con demasiada experiencia en animación, lo cual influyó en que los movimientos de los personajes resulten entrecortados o con poca fluidez; se producen con frecuencia deformaciones en los modelos de los personajes y las expresiones son algo estáticas y, por defecto, son difíciles de descifrar. El *lip-sync* de las voces no corresponde a los movimientos de las bocas. Siendo estos elementos un factor importante en las malas críticas que ha recibido el film, podría argumentarse que, al menos en el género de horror y teniendo en consideración la teoría del Uncanny Valley, por el contrario, todos estos defectos en la animación no hacen más que agregar otra capa de horror a la estética surreal, directamente sacada de una pesadilla, que presenta la película.



Where the Dead Go to Die (ScreamerClauz, 2010), se puede apreciar en las imágenes la estética surreal que emplea la película.

Coraline

Coraline (2009) es una película de animación estadounidense dirigida por Henry Selick. Está basada en la novela del mismo nombre, *Coraline* (2002) escrita por Neil Gaiman.

Cuenta la historia de Coraline Jones, una niña curiosa y aventurera, que, debido al nuevo proyecto de sus padres trabajólicos, se ve obligada a mudarse a un excéntrico complejo de departamentos llamado *The Pink Palace*, donde se siente sola e ignorada por sus padres. Aquí conoce al nieto de la dueña del edificio, quien le regala una muñeca de trapo con una apariencia inquietantemente similar a la protagonista. La muñeca la guía hasta una pequeña puerta escondida, tapada con ladrillos. Cuando cae la noche descubre que la puerta se encuentra abierta y es ahora un pasaje a una realidad paralela que es una versión mejorada y mágica de su vida, donde conoce a sus Otros Padres y a los doppelgängers de otros personajes de su mundo, con la diferencia de que tienen botones en lugar de ojos. Cuando la Otra Madre le ofrece a Coraline la oportunidad de quedarse en el Otro Mundo de forma permanente, a cambio de reemplazar sus ojos por botones, la protagonista se niega horrorizada. Pronto descubre que todo fue una trampa y debe rescatar a sus verdaderos padres de la bruja con forma arácnida que resulta ser la Otra Madre.

Coraline es considerada como una película de horror para niños (Marcus, 2016) donde la separación entre la fantasía y la realidad es difusa.

En la producción de la película se utilizó la técnica de *replacement animation* o animación de reemplazo, la cual consiste en un tipo de animación stop motion, con la particularidad de que, en lugar de hacer una marioneta que actúe todas las escenas, se crean numerosos elementos esculpidos e intercambiables, que se van reemplazando para crear la ilusión de movimiento (Gurney, 2017), por ejemplo, si queremos que un personaje estire su pierna, esta se va reemplazando cuadro por cuadro con una pierna cada vez más larga. De esta manera, el reemplazo se vuelve una temática principal no solo en la técnica utilizada, sino también dentro de la historia (Torre, 2021). El concepto del reemplazo se repite a lo largo de la película cuando los personajes son literalmente reemplazados por distintas variaciones de los mismos, que no son solo otros personajes, también son físicamente otras marionetas. Es decir, la película utiliza a su favor el concepto de la ambigüedad que puede existir entre familiaridad y otredad, el cual fue mencionado anteriormente. El engaño de la bruja es también una temática predominante durante la película y se ve reflejado en el diseño de los personajes y los elementos. Por una parte, el mundo real, está diseñado para demostrar las emociones de aburrimiento y soledad de Coraline; las habitaciones de su casa cuentan predominantemente con colores beige, apagados y con poca saturación. El papel tapiz está desgastado y sucio. El clima es lluvioso, húmedo y oscuro. La escena durante su comida familiar tiene una iluminación fría y verdosa, evocando sentimientos de repulsión frente a la comida asquerosa que debe comer la protagonista. Por el contrario, el Otro Mundo cuenta, en un principio, con una iluminación y colores cálidos, que se sienten como un hogar, en pos de llenar las carencias afectivas de Coraline. Sin embargo, la atmósfera del Otro Mundo es en todo momento algo inquietante y surreal, evocando la sensación de estar dentro de un sueño.

El diseño de la ambientación también nos da indicios del peligro al que se enfrentará la protagonista a lo largo de la película. En la escena donde ocurre el primer contacto entre Coraline

y el otro mundo, la perspectiva de los elementos en la habitación son ligeramente incorrectos, en especial las tablas del piso frente a la puerta, que se ven algo descuadradas y antinaturales, dando al mundo un sentimiento inestable y cambiante.

En cuanto al diseño de personajes, las paletas de color utilizadas en estos son oscuras y poco saturadas, con pieles bordeando lo grisáceo. Los personajes presentan formas inhumanas, tales como cuerpos con proporciones extremas; esto nos lleva a relacionarlos al concepto de body horror. Tomando al padre como ejemplo, su piel es pálida y sus ojos están hundidos por el cansancio, dándole una apariencia similar a la de un cadáver en movimiento. Aún más, el principal elemento de body horror que podemos apreciar consiste en el concepto horrible de reemplazar los ojos de los personajes por botones, al igual que las deformaciones que sufre la corporalidad de los personajes en la segunda parte de la película y la transformación final de la bruja en una especie de araña humanoide, gatillando al mismo tiempo el prevalente miedo que existe frente a los arácnidos.

El cinematógrafo Pete Kozachik, parte del equipo, expresó en una entrevista que, dentro de la producción de la película, se tomó la decisión de intentar emular el mismo lenguaje y técnicas cinematográficas que se usan en live-action, en términos de iluminación, composición, selección de lentes de cámara, color, contraste, movimientos de cámara, entre otros (Priebe y Selick, 2011). De esta manera, se pueden apreciar a lo largo de la película variadas instancias en las que se utilizan planos subjetivos y planos aberrantes, al igual que un uso intencional del espacio negativo para generar tensión y misterio.

Si bien la intención es imitar las técnicas live-action, el hecho de estar animada en stop motion le confiere a la producción otros tipos de movimientos, texturas y estéticas inherentes al medio.

Cuando vemos una película animada existe un tipo de complicidad entre el espectador y el personaje en pantalla, creemos la ilusión de vida que nos muestra y la aceptamos dentro del mundo que se nos presenta como normal; corresponde a lo que se conoce como “pacto de ficción”.

Se define el pacto de ficción como el contrato implícito que se establece entre el emisor de un mensaje narrativo y cada uno de sus receptores, mediante el cual estos aceptan determinadas normas para una cabal comprensión del mismo, por ejemplo (...) la renuncia a las pruebas de verificación de lo narrado y al principio de sinceridad por parte del que narra. (Villanueva, 2017)

Considerando esto, en el Otro Mundo de Coraline, los personajes, que son marionetas, se ven aún más como muñecos y nos volvemos algo conscientes de que, fundamentalmente, *son* marionetas que se mueven. Es decir, nos volvemos conscientes de la materialidad de los personajes y su carencia de vida, lo que hace su movimiento aún más inquietante.

Históricamente, la mayor parte de las animaciones en stop motion podrían describirse como rígidas y entrecortadas, en parte por la habilidad de los animadores y en parte por las características de la técnica misma (Torre, 2021, p.98-99) En Coraline, por ejemplo, para lograr animar todo el rango de expresiones que posee la muñeca, se crearon miles de caras intercambiables pintadas a mano (Laika, s.f). Aun con la gran cantidad de reemplazos y la animación bastante fluida de la película,

el movimiento jamás logrará ser igual de fluido, comparado a un movimiento natural grabado con una cámara, pues siempre faltarán cuadros entre medio de cada mínimo cambio en la pose o expresión del personaje. Esta fragmentación del movimiento y las texturas y materiales que forman parte de los personajes, inherentes del stop motion, también son un factor que nos hace conscientes del proceso y de la materialidad del medio (Sears, 2021).



Coraline (Selick, 2009). Se evidencian las deformaciones sufridas por los personajes al final de la película.

The Backrooms (Found Footage)

Este cortometraje fue producido por el joven cineasta estadounidense Kane Parsons de manera independiente, utilizando técnicas de animación y modelado 3D, al igual que un segmento de un metraje live-action al comienzo del vídeo.

El cortometraje está basado en la leyenda urbana y *creepypasta* de los *Backrooms*. En el artículo *Spectres des Monstres: Post-postmodernisms, hauntology and creepypasta narratives as digital fiction*, Joe Ondrak define el concepto de *creepypasta* como un género de horror emergente que se manifiesta a través de la ficción digital, esta se caracteriza por su contenido paranormal, o en su defecto, de horror, el cual es compartido, divulgado y, con frecuencia, tergiversado a través de redes sociales o sitios web, disfrazado de experiencias paranormales de carácter real (Ondrak, 2018). La historia nos advierte que si no somos cuidadosos podemos salirnos sin querer de nuestra realidad y quedar varados en los *Backrooms*. Estos consisten en laberintos infinitos, aproximadamente seiscientos millones de millas cuadradas (*Backrooms Wiki*, s.f.), de habitaciones y oficinas monótonas de color beige con iluminación fluorescente, que se generan de manera aleatoria. Es como una dimensión alterna que cuenta con varios niveles y entidades peligrosas propias de cada nivel. Dado que la leyenda se originó en foros online, existen varias versiones de esta, a la que cada vez se le agregan más elementos creados por los entusiastas de estas leyendas urbanas cibernéticas (*Backrooms Wiki*, s.f.). La historia del cortometraje comienza con un metraje live-action sobre un grupo de amigos que están grabando algún tipo de película, cuando de pronto el movimiento de la cámara nos indica que el camarógrafo tropieza y cae en otra dimensión: *The Backrooms*. La persona detrás de la cámara comienza a explorar el lugar que parece interminable,

casi siempre igual, habitación tras habitación. Pasa varios tensos minutos solo recorriendo el lugar, tratando de encontrar una salida, hasta que aparece una entidad misteriosa que comienza a perseguirlo a través del laberinto monótono en el que está atrapado.

El monstruo no se muestra con demasiado detalle y solo podemos vislumbrar su silueta detrás de las paredes semi abiertas del espacio. Su cuerpo se asemeja a un montón de garabatos y líneas que se parecen vagamente a la forma de un cuerpo largo y delgado con un círculo en el lugar donde debería estar su cabeza. Esta poca exposición del monstruo hace que sea más terrorífico, pues el breve encuentro no le da tiempo a nuestro cerebro de descifrar y categorizarlo de una forma comprensible, por lo que la mente tiende a rellenar esos huecos con la información que manejamos sobre la entidad, atribuyéndole automáticamente todo tipo de características aterradoras.

La cinematografía corresponde siempre a planos subjetivos del camarógrafo, pues este cortometraje se encuentra dentro del subgénero de horror Found Footage.

El elemento más relevante de esta muestra es la técnica que se usa para generar este espacio infinito que, si bien imita de una manera bastante exitosa las texturas y formas de la realidad, está completamente modelado en 3D. Este aspecto le entrega al ambiente esa sensación de que algo no está bien, tan propia del concepto de Uncanny Valley que podemos atribuir a esta animación.

Resulta también preciso destacar el interesante e inquietante efecto que se genera al combinar el estilo cinematográfico de películas Found Footage con una situación peligrosa que sucede en un espacio animado, el cual está diseñado para emular un espacio "real". La barrera difusa entre realidad y animación que se logra en este cortometraje da crédito a la cantidad de reproducciones con las que cuenta en YouTube, superando los treinta millones y a los comentarios de aficionados del horror que posicionan al cortometraje por sobre producciones de Hollywood (Ali, 2022).



The Backrooms (Found Footage) (Parsons, 2022). Los ambientes fueron modelados en técnicas 3D.

Smiling Friends

Smiling Friends (2022) es una serie animada 2D para adultos creada por Zach Hadel y Michael Cusack. La serie sigue las desventuras de una pequeña organización cuyo objetivo es mejorar la vida de los clientes que buscan sus servicios y así traer sonrisas al mundo. El capítulo a analizar

se llama “A Silly Halloween Special” y corresponde al capítulo especial de Halloween, tal como dice en el título. El capítulo comienza con una breve introducción narrada por un hombre, que nos habla sobre el significado del horror en nuestras vidas y hace un énfasis en el mayor horror de todos: “el primitivo y perturbador terror de lo desconocido” (Hadel y Cusack, 2022, 0:40). La historia comienza con la planificación de la fiesta de Halloween de la oficina, que debe siempre terminar con una fogata. Por desgracia, no tienen leña y la fiesta corre peligro. Pim, uno de los personajes principales, se aventura en el lado prohibido del bosque para buscar leña y así salvar la fiesta de Halloween. Es aquí donde se encuentra con un monstruo que comienza a perseguirlo. Es una historia bastante clásica que incorpora elementos frecuentemente vistos en las películas de horror tradicionales, tales como el escenario de un bosque oscuro y peligroso, el personaje se encuentra solo en medio de una tormenta eléctrica y existe la presencia de un ente paranormal que lo acecha.

En general, la cinematografía utilizada en el capítulo corresponde a los elementos que se describieron anteriormente. Por ejemplo, al inicio de este, los colores/iluminación son claros y se relacionan con la actitud positiva e ingenua de Pim. Pero cuando el concepto del bosque prohibido es introducido, los colores se vuelven poco saturados y oscuros, el día cambia mágicamente a noche y comienza a llover torrencialmente, como un presagio de lo que va a pasar a continuación. Al igual que el tipo de planos que se usa; se presenta una gran cantidad de planos con angulación picada, contrapicada y planos aberrantes que potencian la representación de los sentimientos de inseguridad que experimenta Pim antes de adentrarse al bosque, después de la advertencia ominosa de su jefe.

El elemento que más se destaca en esta muestra, sin duda alguna, consiste en el diseño de personajes. A lo largo de la serie, la mayoría de estos cuentan con un diseño muy figurativo y simple. Pim, por ejemplo, es básicamente un círculo rosado con ojos grandes y circulares. El elemento más interesante del capítulo, desde una perspectiva estética, es la incorporación de un personaje -el monstruo- que está animado en una técnica y materiales distintos al resto de los personajes, generando un contraste importante que le entrega una sensación de otredad a su corporalidad 3D dentro del universo 2D que utiliza la serie. Es este uso de *mixed media* lo que nos señala una particularidad del medio animado. La técnica de stop-motion es un método que ha sido considerado particularmente apropiado para la expresión de lo surrealista o lo siniestro (Torre, 2021).

Smiling Friends no es la primera serie en implementar esta técnica en sus capítulos. *Courage the Cowardly Dog* (Dilworth, 1999) solía ocupar este recurso con frecuencia para representar los entes paranormales que atormentaban a Coraje.

El uso de materiales y técnicas como el stop motion en series 2D nos saca de la norma visual de la serie y pretende provocar cierta incomodidad hacia el elemento que transgrede las leyes del universo que se nos presenta desde el comienzo. Por otra parte, el mismo diseño del monstruo es aterrador; el contraste con el diseño de Pim lo hace aún más impactante. El monstruo parece hecho de ramas oscuras, tiene extremidades largas y delgadas y su rostro parece sacado de una pesadilla. Con el avance de la tecnología, el uso de CGI (Computer Generated Imagery) se encuentra cada vez más presente en películas live-action (Abreu, 2021), sin embargo, cuando estos elementos no son integrados al mundo expuesto de una manera eficaz, generalmente son mal recibidos (Shea, 2021). Un ejemplo de esto lo constituye el muñeco que aparece en la película de horror *One Missed Call* (Valette, 2008). El muñeco está generado con computador y se ve fuera del estilo, lo cual le resta de cierta manera su connotación terrorífica. Por el contrario, como se puede apreciar en la

muestra animada, es precisamente el sentimiento de que el elemento se encuentra fuera del mundo lo que lo hace terrorífico.



Smiling Friends (Hadel y Cusack, 2022). El monstruo (izquierda) y Pim (derecha). Se evidencia el contraste entre el diseño y materialidad de los personajes.

CONCLUSIÓN

Este estudio nació desde preconcepciones personales sobre los obstáculos que uno podría encontrar al crear horror animado, principalmente el hecho de que la animación como medio ha sido, por lo general, encasillada en el género infantil y es por esta razón que la cantidad de contenido de horror animado occidental que haya sido aclamado por la crítica, resulta bastante escaso en comparación a su contraparte live-action.

Es así como quedó establecido que el objetivo de este estudio era verificar si existen particularidades en la animación de horror que la distinguieran de otros medios audiovisuales, más específicamente, desde una perspectiva centrada en la estética visual de la animación. Esto se logra abordar a través de la descripción de las convenciones temáticas, visuales y cinematográficas que suelen utilizarse en producciones de horror live-action, para luego analizar cuatro muestras animadas, que difieren entre sí por sus estéticas, estilos cinematográficos y por las técnicas de animación empleados en ellas. Considerando estos aspectos, se tiene como referencia los elementos convencionales de las producciones de horror live-action y se vislumbran ciertas diferencias y particularidades que, inherentemente, presenta el medio.

Por un lado, tenemos *Coraline* que, desde un inicio, intenta emular el lenguaje y técnicas cinematográficas que se usan en live-action. En este sentido, es la muestra que más se apega a las convenciones del cine de horror tradicional. Si bien *Coraline* está dirigida a un público infantil y, por ende, posee ciertas restricciones de contenido, aún así, es ampliamente considerada una película profundamente aterradora, lo que nos indica que incluso las películas creadas para niños, no se encuentran exentas de las reacciones viscerales que el contenido representado en estas pueda generar. En la muestra analizada, esto se debe en gran medida a la materialidad inherente del stop motion como técnica que, debido a las texturas utilizadas y las deformaciones extremas y

aberrantes que nos confiere el medio, más el movimiento entrecortado y poco natural que se da a los personajes, posiciona a los muñecos dentro del Uncanny Valley, teoría acuñada por el experto en robótica, Masahiro Mori.

El Uncanny ha resultado ser un concepto fundamental cuando nos referimos al horror en animación. La animación, no importa la técnica, tiene siempre el potencial de resultar antinatural, ya sea en el diseño de sus ambientes y personajes o el movimiento que se le atribuye a estos. El medio de la animación, entonces, en su irrealidad encuentra una ventaja cuando nos referimos al género de horror, pues tiene la capacidad de mostrar una historia que no puede suceder físicamente en el mundo real.

Como tal, lo dicho anteriormente se ve claramente representado en el cortometraje *The Backrooms (Found Footage)*, donde el ambiente pretende ser real y surreal a la vez, a través del uso de modelado 3D y una cámara animada que emula movimientos reales. Esta ambigüedad logra de manera eficaz transmitir al espectador una sensación primitiva de que algo no está bien con la ambientación que se muestra en la pantalla. Esta cualidad le ha llevado a ser viral entre los aficionados del horror, especialmente en la plataforma de YouTube.

Por otro lado, volviendo a la materialidad inherente de la animación, pudimos observar en el capítulo analizado de *Smiling Friends*, el frecuente uso de técnicas mixtas, como vehículo para generar horror en animación. El contraste entre la familiaridad de los diseños y la estética usual de la serie versus la introducción de un elemento aterrador animado en una técnica diferente a la habitual, que se sale del lenguaje visual original, se ha empleado repetidas veces en otros contenidos animados con la misma finalidad. Se identificó aquí una diferencia importante respecto de las producciones live-action que incluyen elementos que no se integran perfectamente al mundo, estos le restan seriedad a la producción y no son bien recibidos por el público, mientras que en animación se busca deliberadamente este contraste.

Y, finalmente, cuando nos alejamos de las convenciones cinematográficas tradicionales del live-action y nos volcamos de lleno a los terrenos que explora la animación más experimental, pudimos apreciar en *Where the Dead go to Die*, que la animación como técnica nos permite representar imágenes y contenidos de una manera que sería muy difícil de hacer en live-action, como lo son las escenas surreales y pesadillescas que nos muestra la película.

De esta forma, una pregunta que podría quedar por responder, es la razón por la cual se trata la incomodidad que sentimos al ver las imágenes impactantes que nos pudiesen mostrar contenidos animados de una manera diferente a las sensaciones que surgen al ver mutilaciones en películas como *Hostel* (Roth, 2005). El porqué se genera una división en los géneros al referirnos a animación, cuando ambos formatos tienen el potencial para gatillar reacciones atribuidas al horror. Para crear horror se necesita estar familiarizado con la psicología humana. Con las pesadillas y ansiedades que nos atormentan desde eras prehistóricas y aquellas que son parte de la actualidad. El horror es un género tan amplio que resulta inconcebible limitarlo a una técnica y la animación ha probado ser lo suficientemente versátil como para representar estas imágenes y temáticas.

Este estudio, como ya se ha señalado, nació desde preconcepciones personales sobre los obstáculos que uno podría encontrar al crear horror animado y, por supuesto, ninguna producción, de cualquier tipo, se encuentra exenta de desaffos. Aún así, creo que he encontrado en estas particularidades, no un obstáculo, sino una invitación a experimentar con la libertad creativa que nos regala el medio.

Después de todo, una gran parte del horror es el elemento de la sorpresa, es hacer lo inesperado, subvertir las expectativas y creo rotundamente que la animación aún tiene potencial inexplorado que podemos aprovechar en pos de la innovación.

Bibliografía

- Abreu, R. (22 de Agosto de 2021). *What is CGI? How CGI Works in Movies and Animation*. Obtenido de StudioBinder: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-cgi-meaning-definition/>
- Ali, U. (Febrero de 2022). This man is actually insane, he manages to create horror that is scarier than 90% of Hollywood horror films. *YouTube comment section*.
- Argento, D. (Dirección). (1977). *Suspiria* [Película].
- Aster, A. (Dirección). (2018). *Hereditary* [Película].
- Aster, A. (Dirección). (2019). *Midsommar* [Película].
- Backrooms Wiki*. (s.f.). Obtenido de Fandom: https://backrooms.fandom.com/wiki/Backrooms_Wiki
- Carleton, R. N. (Marzo de 2016). Fear of the Unknown: One Fear to Rule them All? *Journal of Anxiety Disorders*, 41. doi:10.1016/j.janxdis.2016.03.011
- Carrillo Cal y Mayor, J. C. (2015). Evoluciones del lenguaje cinematográfico en la era digital. *Revista ComHumanitas Vol. 6*, 40-51.
- Carroll, N. (1990). The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart. En N. Carroll, *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*. Londres: Routledge.
- Chiaroscuro. (s.f.). Obtenido de <https://www.oxfordreference.com/view/10.1093/oi/authority.20110803095606659>.
- Davis, S. S. (19 de Febrero de 2019). *YOUR INTRODUCTION TO THE COSMIC HORROR GENRE*. Obtenido de Book Riot: <https://bookriot.com/cosmic-horror/>
- Dilworth, J. R. (Dirección). (1999-2002). *Courage the Cowardly Dog* [Película].
- docsjo.info*. (14 de Octubre de 2016). Obtenido de Lenguaje Cinematográfico: Planos cinematográficos y ángulos: <https://docsjo.info/2016/10/14/planos-y-angulos/>
- Doyle, A. C. (1887). *A Study in Scarlet*.
- Fandom, L. S. (s.f.). *Aesthetics Wiki*. Obtenido de Liminal Space: https://aesthetics.fandom.com/wiki/Liminal_Space
- Fenoll, V. (Diciembre de 2018). *Animación, documental y memoria. La representación animada de la dictadura chilena*. Obtenido de Cuadernos.info, (43): https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0719-367X2018000200045&lng=es&nrm=iso
- Fredrikson, M., Annas, P., Fischer, H., & Wik, G. (Enero de 1996). Gender and Age Differences in the Prevalence of Specific Fears and Phobias. *Behaviour Research and Therapy*, 34(1), 33-39.
- Fu, X. (Mayo de 2016). HORROR MOVIE AESTHETICS: How color, time, space and sound elicit fear in an audience. Department of Art + Design, Northeastern University.
- Grossberg, L. (2006). Media Making: Mass Media in a Popular Culture. En L. Grossberg, E. Wartella, D. C. Whitney, & J. M. Wise, *Media Making: Mass Media in a Popular Culture* (págs. 160-161-178). Thousand Oaks, California: Sage Publications.

- Gurney, J. (28 de Noviembre de 2017). *Gurney Journey*. Obtenido de Replacement Animation: <http://gurneyjourney.blogspot.com/2017/11/replacement-animation.html#:~:text=Replacement%20animation%20is%20a%20form,swap%20them%20in%20and%20out>.
- Hadel, Z., & Michael, C. (Dirección). (2020). *Smiling Friends* [Película].
- Hardee, J. E., Thompson, J. C., & Puce, A. (2008). The left amygdala knows fear: laterality in the amygdala response to fearful eyes. *Soc Cogn Affect Neurosci.*, 47-54.
- Heiderich, T., & Sam, S. (s.f.). Cinematography Techniques: The Different Types of Shots in Film. Obtenido de https://www.academia.edu/9989294/Cinematography_Techniques_The_Different_Types_of_Shots_in_Film
- IMDb. (2012). *Where the Dead Go to Die*. Obtenido de <https://www.imdb.com/title/tt2095004/>
- Ito, M. (2001). Making of Silent Hill 2. (F. TV, Entrevistador)
- Kenan, G. (Dirección). (2006). *Monster House* [Película].
- Kidd, V. V. (Abril de 1998). *To Shape and Direct the Audience's Point of View: Production Appeals*. Obtenido de Production Techniques: <https://www.csus.edu/indiv/k/kiddv/productiontechniques.htm>
- Kuhn, A., & Westwell, G. (2012). A Dictionary of Film Studies. En A. Kuhn, & G. Westwell, *A Dictionary of Film Studies*. Oxford University Press.
- Laika. (s.f.). *Coraline*. Obtenido de <https://www.laika.com/our-films/coraline>
- Lopez Cruz, R. A. (2012). Mutations and Metamorphoses: Body Horror Is Biological Horror. *Journal of Popular Film and Television* 40, 160-168.
- Marcus, B. (2016). *Remembering 'Coraline' as a Perfect Horror Film for Kids*. Obtenido de Fandom: <https://www.fandom.com/articles/remembering-coraline-perfect-horror-film-kids>
- Mori, M., & MacDorman, K. F. (Junio de 2012). The Uncanny Valley (From the Field). *IEEE Robotics & Automation Magazine*, 19(2), 98-100.
- Mormann, F., Dubois, J., Kornblith, S., Milosavljevic, M., Cerf, M., Ison, M. J., . . . Koch, C. (Agosto de 2011). A category-specific response to animals in the right human amygdala. *Nature Neuroscience*, 14, 1247-9. doi:10.1038/nn.2899
- Nummenmaa, L. (4 de Marzo de 2021). Psychology and neurobiology of horror movies. doi:<https://doi.org/10.31234/osf.io/b8tgs>
- Obrador, P., Schmidt-Hackenberg, L., & Oliver, N. (2010). The role of image composition in image aesthetics. 3185 - 3188.
- Ondrak, J. (2018). Spectres des Monstres: Post-postmodernisms, hauntology and creepypasta narratives as digital fiction. *Horror Studies* 9, 161-178.
- Parsons, K. (Dirección). (2022). *The Backrooms (Found Footage)* [Película].
- Pinedo, I. (1996). RECREATIONAL TERROR: POSTMODERN ELEMENTS OF THE CONTEMPORARY HORROR FILM. *Journal of Film and Video*, 17-31.

- Priebe, K. A., & Selick, H. (2011). *The Advanced Art of Stop-Motion Animation*. Course Technology, a part of Cengage Learning.
- Prince, S. (2004). The Horror Film. En S. Prince, *The Horror Film* (págs. 1-2). New Jersey: Rutgers University Press.
- Reddit. (14 de Agosto de 2019). Obtenido de r/LiminalSpace:
<https://www.reddit.com/r/LiminalSpace/>
- Riecki, T., Lindeman, M., Aleneff, Halme, & Nuortimo. (2013). *Paranormal and Religious Believers Are More Prone to Illusory Face Perception than Skeptics and Non-believers*. doi:10.1002/acp.2874.
- Roth, E., & Spiegel, S. (Dirección). (2005). *Hostel* [Película].
- Sánchez, E., & Myrick, D. (Dirección). (1999). *The Blair Witch Project* [Película].
- ScreamerClauz, J. (Dirección). (2010). *Where the Dead Go to Die* [Película].
- Sears, D. (Mayo de 2021). Squash and Stretch: The Animated Body, Body Horror, and the Phenomena of Childhood Fears. (1063). Vassar College. Senior Capstone Projects.
- Selick, H. (Dirección). (2009). *Coraline* [Película].
- Shea, A. (25 de Febrero de 2021). *Pretty Bad CGI In Horror Movies*. Obtenido de Ranker:
<https://www.ranker.com/list/horror-bad-cgi-scenes/alyssa-shea>
- Spasojevic, S. (Dirección). (2010). *A Serbian Film* [Película].
- Spielberg, S. (Dirección). (1975). *Jaws* [Película].
- Team Silent. (2001). *Silent Hill 2*.
- Torre, D. (2021). Replacing *Coraline*. In M. Mihaela (Eds.). *Coraline: A Closer Look at Studio LAIKA's Stop-Motion Witchcraft* (pp. 97–114). New York: Bloomsbury Academic. Retrieved June 23, 2022, from <http://dx.doi.org/10.5040/9781501347894.ch-005>
- TvTropes. (s.f.). Obtenido de YMMV/Where the Dead Go to Die:
<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/YMMV/WhereTheDeadGoToDie>
- Valette, E. (Dirección). (2008). *One Missed Call* [Película].
- Velasquez, S., & Velasquez, M. (25 de Octubre de 2019). Elements of Horror - How Eyes are Used in Horror Movies. Obtenido de
<https://www.youtube.com/watch?v=KIU5EFWi784&t=91s>
- Villanueva, D. (2 de Abril de 2017). *El Pacto Narrativo*. Obtenido de Ulectura, Universidad de León: <https://bibliotecas.unileon.es/tULEctura/2017/04/02/el-pacto-narrativo/>
- Zettl, H. (1973). *Sight, Sound, Motion; Applied Media Aesthetics*. Belmont, Calif.: Wadsworth Pub. Co.