

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ
FACULTAD DE CIENCIAS Y ARTES DE LA COMUNICACIÓN



La estética del cine gore del siglo XXI
Cambios y continuidades con relación a su apogeo en el
siglo XX: El caso de *El amanecer de los muertos*

Tesis para optar el Título de Licenciada que presenta la Bachiller:
CLAUDIA TERESA CELESTINO CASTILLO

ASESOR:

Augusto del Valle Cárdenas

Lima, 18 de junio de 2012

AGRADECIMIENTO

A mis padres Álvaro y Teresa
mis seres más queridos, que con su ejemplo, esfuerzo, dedicación y entusiasmo, me
guiaron, animaron y apoyaron hasta culminar mi carrera profesional.

RECONOCIMIENTO

Expreso mi profundo reconocimiento a los profesores de la Pontificia Universidad Católica del Perú, y en particular a Gabriel Calderón Chuquitaype y Augusto Del Valle Cárdenas: por su loable trabajo de asesoramiento en la planificación, organización y ejecución de mi trabajo de investigación, su dedicación y su acompañamiento profesional fueron ingredientes importantes en la culminación exitosa de este primer peldaño de mi carrera profesional.

Índice

Introducción	i
I. Capítulo 1: Planteamiento de la investigación:	1
Objetivos, hipótesis y justificación	
1.1 <i>Planteamiento de la investigación</i>	2
1.2 <i>Objetivos de la investigación</i>	5
1.3 <i>Hipótesis</i>	6
1.4 <i>Justificación</i>	6
II. Capítulo 2: Marco Teórico	8
2.1 <i>La estética</i>	9
2.1.1 <i>La mimesis, el realismo y lo real</i>	10
2.1.1.1 <i>La mimesis en la comunicación y el cine</i>	11
2.1.1.2 <i>El género</i>	13
2.1.2 <i>Belleza y fealdad</i>	14
2.2 <i>La dirección de arte</i>	16
2.3 <i>La dirección de fotografía</i>	19
2.4 <i>El cine gore</i>	24
2.4.1 <i>Características del gore de los inicios o gore clásico</i>	28
2.4.2 <i>Características del gore independiente actual vs. el gore comercial actual</i>	29
2.4.2.1 <i>En el cine comercial</i>	30
2.4.2.2 <i>En el cine independiente</i>	31
2.5 <i>Lo comercial en Hollywood</i>	31
III. Capítulo 3: Metodología	35
3.1 <i>Tipo de investigación</i>	36
3.2 <i>Método de investigación</i>	37
3.3 <i>Unidades de observación</i>	37
3.3.1 <i>Ficha técnica de las unidades de análisis</i>	38

3.3.2 Películas referenciales	38
3.4 <i>Técnicas de recojo de información</i>	40
3.4.1 Selección de variables	40
3.4.2 Herramientas para recoger la información	42
3.5 <i>Procesamiento de la información</i>	42
3.6 <i>Etapas del proceso de investigación</i>	43
3.7 <i>Límites: dificultades y ventajas del método elegido</i>	43
IV. Capítulo 4: Características estéticas de <i>Zombi</i> y	
<i>El amanecer de los muertos</i>	45
4.1 <i>ZOMBI</i>	46
4.1.1 Variables de la dirección de arte	47
4.1.1.1 <i>Personajes: Zombis</i>	47
4.1.1.2 <i>Heridas, mutilaciones y desmembramientos</i>	49
4.1.1.3 <i>Utilería</i>	52
4.1.1.4 <i>Vestuario</i>	53
4.1.1.5 <i>Locaciones</i>	54
4.1.2 Variables en la dirección de fotografía	56
4.1.2.1 <i>Color y alto contraste</i>	56
4.1.2.2 <i>Uso de cámara</i>	57
4.2 <i>EL AMANECER DE LOS MUERTOS (Snyder, 2004)</i>	58
4.2.1 Personajes zombis	58
4.2.2 Heridas, mutilaciones y desmembramientos	62
4.2.3 Utilería	64
4.2.4 Vestuario	64
4.2.5 Locaciones	65
4.2.5.1 <i>Hospital</i>	65
4.2.5.2 <i>Vecindario y casa</i>	65
4.2.5.3 <i>Centro comercial</i>	66
4.2.6 Tratamiento de la imagen	67

4.3 CONCLUSIONES PARCIALES	69
4.3.1 Sobre la dirección de arte en <i>Zombi</i>	69
4.3.2 Sobre la dirección de fotografía en <i>Zombi</i>	69
4.3.3 Sobre la dirección de arte en <i>El amanecer de los muertos</i>	69
4.3.4 Sobre la dirección de fotografía en <i>El amanecer de los muertos</i>	70
V. Capítulo 5: Cambios y continuidades de la estética entre <i>Zombi</i> y <i>El amanecer de los muertos</i>	71
5.1 Personajes: <i>Zombis</i>	73
5.2 Heridas/Mutilaciones/Desmembramientos	75
5.3 Utilería	77
5.4 Vestuario	78
5.5 Locaciones	79
5.6 Tratamiento de la imagen	81
5.7 Conclusiones parciales	83
5.7.1 Sobre la dirección de arte	83
5.7.2 Sobre la dirección de fotografía	84
VI. Capítulo 6: Comparación entre los elementos gore de las películas referenciales y la estética de <i>Zombi</i> y <i>El Amanecer de los muertos</i>	85
6.1 Características primordiales del gore según películas referenciales	87
6.1.1 Representaciones visuales de las características del gore clásico en el gore independiente actual	90
6.1.2 Representación visual de las características del gore clásico en el gore comercial actual	92
6.2. Comparación de las unidades de análisis con el gore independiente y comercial del nuevo siglo	95

6.2.1 Comparación y análisis de los elementos primordiales del gore en Zombi, con los del gore independiente actual y el gore comercial Actual	95
6.2.2 Comparación y análisis de los elementos primordiales del gore en <i>El amanecer de los muertos</i> , con los del gore independiente actual y el gore comercial actual.	97
6.2.2.1 <i>En la dirección de arte</i>	97
6.2.2.2 <i>En la dirección de fotografía</i>	98
6.2.2.3 <i>Tomando en cuenta Land of the dead, de George Romero</i>	99
6.3 Conclusiones parciales	101
6.3.1 El gore clásico en la estética de <i>Zombi</i>	101
6.3.2 El gore clásico en la estética de <i>El amanecer de los muertos</i>	102
6.3.3 El gore clásico en la estética de <i>Land of the dead</i>	102
VII. Capítulo 7: Conclusiones finales	103
VIII. Capítulo 8: Bibliografía	107
IX. Anexos	112

La presente investigación tiene como objetivo encontrar los cambios y continuidades de la estética gore de la década de 1970 y de la primera década del siglo XXI, o la estética clásica y la estética moderna, respectivamente. Para esto, primero se seleccionaron las películas que serían materia de análisis: la película elegida que definiría los elementos del gore clásico fue *Zombi* (1978) de George A. Romero; esta película es una de las primeras en ser considerada gore, por sus escenas de violencia y el uso de sangre y entrañas. La película elegida para la primera década del 2000 fue *El amanecer de los muertos* (2004), de Zack Snyder; esta película es un “remake” de *Zombi*, lo que la hace perfecta para el análisis por sus similitudes contextuales.

El gore se identifica por sus altas dosis de violencia, sangre y grotescas mutilaciones, elementos que, en una realización audiovisual, están bajo la dirección de arte, con el apoyo de la dirección de fotografía. La dirección de arte se encarga de crear el gore para las escenas, y la dirección de fotografía se encarga de capturarlas en cámara de una determinada forma. Por este motivo, para la presente investigación se consideraron los

factores que conforman la dirección de arte y las técnicas básicas de la dirección de fotografía (aquellas que están directamente ligadas con la dirección de arte), como las variables para analizar los cambios y continuidades del gore. Estas variables se nombraron variables estéticas, lo cual convirtió esta investigación en la identificación y análisis de la estética gore clásica y moderna.

Al comenzar este estudio, se planteó analizar la estética dentro del género gore, pero mientras avanzaba la investigación fue necesario considerar al gore como un elemento del cine, mas no como un género, no solo por su presencia en otros géneros aparte del horror, sino también porque sus características más resaltantes son estéticas y no narrativas. Por esta misma razón, otro factor que se consideró inicialmente y fue dejado de lado fue la narrativa, no solo por ser el primer paso para crear una historia, sino también por ser un factor influyente en la dirección de fotografía. Existen diversas teorías y discusiones sobre como la cámara aporta a la narración de un film con sus planos y movimientos. Sin embargo, al ser esta rama demasiado extensa e incluir áreas de la cinematografía que distraerían al lector de la estética gore, se decidió que, para esta investigación, sólo se analizará la fotografía desde un punto de vista técnico. En éste sentido sólo se tomaron en cuenta los planos, los movimientos de cámara y la iluminación, ya que estos tres factores son los que afectan directamente la forma en la que el gore será mostrado en la película. De esta forma, la investigación se centra únicamente en la estética gore.

Se partió de la hipótesis de que el gore en el siglo XXI ha suavizado lo grotesco, con la finalidad de convertirlo en un género comercial, a diferencia del género de explotación que solía ser. Existen películas gore en este siglo, pero no tienen la misma difusión que las películas de horror comerciales. Sin embargo, en los últimos años ha habido un “boom” de películas comerciales con elementos gore (se habla de elementos gore refiriéndose a las características del gore clásico incluidos en películas de géneros variados que a pesar de su detallada realización no llegan a mostrar lo esencial del gore clásico). Esta fue la principal razón que motivó la investigación.

Hay que tener en cuenta que este estudio pretende ser únicamente sobre la estética del gore entendida principalmente como la dirección de arte y la dirección de fotografía como apoyo. Los estudios de cine en su mayoría suelen centrarse en la narrativa debido a su importancia para la creación de un film, pero en este caso podría desviar la investigación de su verdadero propósito. No se pretende dar a entender que la narrativa no es importante, al contrario, es un área tan compleja que su estudio podría extenderse de forma que eclipsaría la propuesta inicial. Esta investigación es más directa, concentrándose únicamente en identificar las características descriptivas del gore. Un análisis narrativo más profundo podría considerarse para una investigación futura teniendo en cuenta los elementos que se analizarán en este estudio,

El atractivo del gore yace en la violencia, la sangre y las mutilaciones que muestra, características estéticas dentro del film. Los contenidos representados en las acciones de los films son puestos en un lenguaje por la dirección de arte en colaboración con la dirección de fotografía. Las características del gore de la década de 1970 y del gore de nuestro siglo se identificaron luego de visualizar las películas *Zombi* y *El amanecer de los muertos*. Estas características luego se compararon entre ellas y con películas referenciales de las dos épocas mencionadas, para tener claro cuáles son las características que describen el gore clásico.

Luego de una visualización de diversas películas gore entre la década de 1970 y la primera década del 2000, se seleccionaron, además de las dos unidades de análisis (*Zombi* y *El amanecer de los muertos*), películas referenciales que ayudaran no solo a identificar las características básicas del gore clásico, sino también a diferenciar las películas independientes de las comerciales en el gore actual. Estas películas referenciales son *The Wizard of Gore* (1970), *Re-Animator* (1985) y *Braindead* (1992) para los inicios del gore; e *Ichi the Killer* (2001), *Hostal* (2005), *Land of the Dead* (2005), *Mártires* (2008) y *Saw 3D* (2010) para el gore actual. Como se puede apreciar, se seleccionaron películas de diversos años para cubrir todo el tiempo que tuvieron tanto el gore clásico como el gore actual para desarrollarse.

Para identificar las características que conforman el gore clásico y el gore actual, se crearon instrumentos de medición en la forma de guías de observación y cuadros comparativos. Las guías de observación incluyen las variables para cada uno de los factores estéticos (la dirección de arte y la dirección de fotografía), por ejemplo, las heridas y el vestuario para la dirección de arte; y los planos y encuadres para la dirección de fotografía, de forma que quien las utilice puede identificarlas al momento de ver la película. Los cuadros comparativos enfrentan las mismas variables de distintas películas para poder identificar los cambios y continuidades (por ejemplo, enfrentar la variable “Heridas” de *Zombi* con la variable “Heridas” de *El amanecer de los muertos*).

Se aplicó la guía de observación en las unidades de análisis (*Zombi* y *El amanecer de los muertos*) para identificar las características y se pudo recolectar la información de manera óptima. Una segunda guía de observación se aplicó en las películas referenciales para identificar los elementos recurrentes del gore clásico, el gore independiente actual y el gore comercial actual. Luego, se utilizaron cuadros comparativos para identificar los cambios y continuidades entre la estética gore de *Zombi* y *El amanecer de los muertos*. Finalmente, con toda la información recolectada, se pudo definir qué tipo de estética gore es mostrada en *Zombi* y qué tipo de estética gore es mostrada en *El amanecer de los muertos*, y si esta última puede clasificarse como comercial.

Esta investigación, al basarse en la observación, se define como cualitativa no experimental. En este caso, la observación no es cuantitativa ya que no se han usado estadísticas, variables o indicadores numéricos, al contrario, califica una serie de características descriptivas propias de un elemento estético.

Esta investigación está conformada por ocho capítulos. En el primero se encuentra el planteamiento de la investigación, la hipótesis y la justificación. Aquí se puede encontrar a mayor detalle las bases de la investigación y sus objetivos. En el segundo capítulo se desarrolla el marco teórico, es decir toda la teoría ya desarrollada sobre los temas a tratar.

Incluye teoría sobre la estética, la dirección de arte, la dirección de fotografía, el cine gore y lo comercial en Hollywood. El tercer capítulo explica en detalle la metodología usada para la investigación. El análisis de los resultados se reporta en los capítulos 4, 5 y 6. El capítulo 4 contiene la identificación y descripción de la estética gore de *Zombi* y *El amanecer de los muertos*. En el capítulo 5 se encuentra la comparación de la estética de ambas películas, con el fin de encontrar sus cambios y continuidades. El capítulo 6 enfrenta estos cambios y continuidades con la estética gore de las películas referenciales, esto con la finalidad de reconocer la presencia o ausencia de los elementos gore en las unidades de análisis, y saber si sus características pertenecen a un gore clásico o a un cine comercial. El séptimo capítulo contiene las conclusiones finales de la investigación, y el octavo capítulo la bibliografía.

Se espera que esta investigación no solo despierte el interés del público en el gore, sino que impulse a nuevos cineastas a explorar este cine en el Perú, país en donde abunda el cine independiente y el gore clásico podría desarrollarse plenamente. Este elemento podría desarrollar sensibilidades no antes experimentadas en el público peruano, y resultar altamente lucrativo si es que se muestra de forma apropiada. Además, al ser un elemento que se adapta con facilidad en diversos géneros, puede ayudar a enriquecer el cine peruano.



I. CAPÍTULO 1

Planteamiento de la investigación:

Objetivos, hipótesis, y justificación

1.1 Planteamiento de la investigación

El tema de investigación está centrado en comparar la estética (conformada por la dirección de arte, con el apoyo de la dirección de fotografía), tomando como puntos temporales su apogeo en los años 70' y el gore del siglo XXI, para analizar los cambios y continuidades en términos de transgresión o exacerbación de los sentidos y verificar si se mantiene la propuesta del autor frente a lo comercial.

De acuerdo a Valencia y Guillot (1996) el gore se caracteriza por un intuitivo sentido visual, con múltiples escenas de acción y violencia, uso abundante de litros de sangre artificial, con diferente gama cromática, teatraliza la mutilación mostrando escenas de vísceras desmembradas con lujo de detalles, órganos al aire, amputaciones, decapitaciones, entre otros. Es un cine atípico donde prima el suspenso, el terror puro y fuerte dosis de violencia; el miedo y el pánico que provocan los personajes puede interpretarse como expresión de nuestros propios temores, como consecuencia de la crisis social que vivimos, guerras, crímenes violentos, maldades y gobiernos autocráticos indiferentes a sus pueblos.

El gore conocido también como *splatter* se ha ido progresivamente transformando utilizando otra estética y dirigida a otro público. El gore inteligente explora la violencia reprimida, expresa crítica social y ha ido evolucionando como expresión artística de la vulnerabilidad de nuestro cuerpo. Cuando el cine gore se torna excesivo se vuelve cómico y a éste subgénero se le denomina *splatsick*. En la primera década del 2000 surge el subgénero *torture pornogorno* que es la combinación de violencia gráfica con imágenes sugestivas de sexo que ha resultado bastante rentable por lo que se ha incentivado la realización de éste estilo de películas y algunos directores se han dedicado a filmar películas de mayor presupuesto.

Las opiniones del público sobre éste género son diversas, algunos la consideran un arte, otros opinan que deben ser censuradas porque promueven la obscenidad, algunos las creen fantásticas o hilarantes y existen quienes las catalogan como “malas”; sin embargo siendo todas las opiniones respetables es importante informarse sobre los géneros cinematográficos y los antecedentes del arte dramático para criticar un film de manera racional.

Esta investigación se centra en el análisis descriptivo de la estética (es decir, la dirección de arte, con el apoyo de la dirección de fotografía) de la película *Zombi* (1978) y su remake *El Amanecer de los Muertos* (2004). La película *Zombi*, de George A. Romero, estrenada el año 1978 narra la historia de los sobrevivientes de una población atacada por un virus que provoca la conversión de la gente en zombis los que logran refugiarse dentro de un centro comercial. Su remake, *El amanecer de los muertos*, dirigida por Zack Snyder y estrenada en el 2004, sigue la misma premisa, aunque con variaciones en personajes y líneas narrativas secundarias. George A. Romero, realizó previamente, en 1968 *La noche de los muertos vivientes*, que desde el punto de vista comercial fue una sensación nacional y logró popularizar el género. La crítica británica la colocó entre las diez mejores películas de 1968. Su secuela *Zombi* ó *El amanecer de los muertos* se convirtió también en un éxito comercial y exitosas fueron también las críticas (Ebert, 1979; Dirks, 2003).

La dirección de arte es una rama de la realización audiovisual que consiste en la creación y construcción de los ambientes e imagen de la historia y los personajes; incluye distintas áreas, siendo las principales el vestuario, el maquillaje, las locaciones o

construcciones de escenarios y la utilería. Trabaja directamente con la dirección de fotografía, rama también de la realización audiovisual que toma en cuenta los movimientos de cámara, la iluminación y los encuadres.

La dirección de arte es la parte fundamental que permite la identificación y esencia del cine gore; los efectos especiales gore son utilizados como elementos artísticos, la destrucción física del cuerpo humano con un trabajo de cámara hiperactivo y una exagerada violencia sustituyen cualquier narrativa. Es aceptado que el maquillaje es imprescindible en el cine. El maquillaje puede ser neutro o caracterizador y permite adecuar el aspecto físico a las exigencias del guión. El maquillaje de efectos especiales es el soporte del cine gore, es uno de los más expresivos, comprende zonas de iluminación y sombras, se combina colores. Sin embargo hay que lograr una buena comunicación con el director para plasmar lo que quiere expresar y sobre todo con el director de fotografía ya que un exceso o un defecto de iluminación puede evidenciar el maquillaje y restar la naturalidad que se busca. El creador de maquillaje conserva el concepto pero es libre de manifestar su arte, elegir los colores, las dimensiones y la profundidad. Aunque con las nuevas tecnologías algunos consideran que el maquillaje ha pasado a segundo plano, siempre es importante valorar la materialidad de los efectos especiales y es satisfactorio ver la inclusión de lo artesanal en el cine.

Al identificarse el cine gore en principio por su dirección de arte se toman sus elementos característicos como base de comparación entre éstas dos películas, las que a su vez tienen una estética desligada a la historia que comparten.

La dirección de fotografía, que completa la estética de la imagen, es otro elemento para ésta investigación, tomando en cuenta no solo la iluminación, sino también los movimientos de cámara y las nuevas tecnologías que influyen la caracterización y la preparación de los efectos especiales. No se tomará en cuenta la dirección de fotografía en su totalidad sino solo los elementos que influyen directamente con la dirección de arte, es decir aquellos que se ocupan de mostrar la dirección de arte creada para las películas.

La investigación tiene como objetivo identificar si el género gore del siglo XXI se mantiene con sus elementos esenciales de impactar a la audiencia con emociones fuertes

o si ha optado por cambios en su presentación para asegurar su vigencia. Es decir, si su finalidad es ser comercial y lograr la estética apropiada que lleve al género a otro nivel de aceptación.

Surge entonces la primera interrogante:

¿Qué características presenta el cine gore actual en su estética audiovisual, conserva las características del gore auténtico, transgrede los cánones de la época, o se adapta a una realidad necesitada de emociones, haciéndola más comercial?

De esta pregunta general se derivan otras interrogantes:

1. ¿Qué características presenta en términos de dirección artística y fotografía la estética de *Zombi* y la estética de *El amanecer de los muertos*?
2. ¿Qué cambios y continuidades se presentan entre ambas propuestas en términos de transgresión o de exacerbación del sentido?
3. ¿A partir del arte y la fotografía cómo se mantiene la propuesta de autor o de autonomía, frente a lo comercial?

Se espera identificar que el cine gore actual para lograr ser comercial ha tenido que atenuar su efecto impactante y embellecer sus imágenes utilizando las nuevas tecnologías y evolucionar a un género más complaciente que impactante, con el fin adaptarse a la sensibilidad y expectativas de la audiencia y de esa forma ganar más adeptos a costa de sacrificar la autonomía del género inicial.

1.2 Objetivos de la investigación.

Objetivo general:

Describir las características estéticas del gore del siglo XXI a través de la dirección artística y con el apoyo de la dirección de fotografía, y compararla con el cine de explotación que solía ser, para identificar los cambios y continuidades.

Objetivos específicos:

- 1- Describir las características de la dirección de arte empleadas en las películas *Zombi* (1978) y la de *El Amanecer de los muertos* (2004).
- 2- Describir las características de la dirección de fotografía, que apoyan a la dirección de arte, empleadas en las películas *Zombi* (1978) y en *El amanecer de los muertos* (2004).
- 3- Comparar los cambios y continuidades que se presentan entre ambas propuestas.
- 4- Identificar si el gore actual mantiene la propuesta del autor frente a lo comercial.

1.3 Hipótesis

La hipótesis general con la que se plantea esta investigación parte del supuesto de que el gore del nuevo siglo ha cambiado sus características estéticas originales para adaptarse a la sensibilidad del público y hacerlo más atractivo a las audiencias, y de esta forma hacerlo más rentables y convertirlo en un cine comercial a diferencia del cine de explotación que solía ser.

Para comprobar esta hipótesis, se plantea dos supuestos objetivos del cine gore actual: el de ser puramente comercial ó el de lograr una propuesta de autor o de autonomía frente a lo comercial.

Para identificar la diferencia entre propuesta autónoma del autor o la propuesta puramente comercial se comparará los cambios y continuidades entre ambas propuestas a través de la dirección artística con el apoyo de la dirección de fotografía (la cual va directamente ligada al arte en el cine), para reconocer los elementos esenciales que se han mantenido, los que han cambiado y los que se han agregado.

Hay que enfatizar que el cine gore es puramente gráfico, por lo que la dirección de arte es uno de los factores más importantes de su realización, sino el más importante.

1.4 Justificación

Se escogió el gore en particular, como una forma de entender las obras audiovisuales de culto, la dinámica de las sensibilidades, la estética y entender a la sociedad en su época.

En el Perú, el gore no ha sido explorado en su totalidad. Existen películas con fuerte carga violenta que usan el tema del terrorismo y algunas en el campo del terror andino, pero ninguna que se centre en las características esenciales del gore.

Esta investigación no sólo podría motivar a cineastas a explorar este campo que resultaría beneficioso ya que es un género bastante lucrativo y requiere poca inversión, sino que también enriquecería al propio cine peruano al hacerlo más variado en géneros e historias.

Desde otro ángulo, este análisis podría servir para identificar las preferencias del público del siglo XXI por ésta estética y poder complacerlos con futuras realizaciones.

Finalmente, hasta ahora no se ha publicado tesis sobre el cine gore en la búsqueda realizada en la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP), Universidad de Lima, Universidad Privada de Ciencias Aplicadas (UPC) y Universidad San Martín de Porres (USMP); por lo que esta información sería novedosa y relevante para el avance del cine peruano ya que estudio de lo transgresor o tabú es una forma de entender el mundo de hoy.



El objetivo de este capítulo es mostrar la teoría y conceptos básicos que ayudarán a desarrollar esta investigación y cumplir con los objetivos planteados. Se comenzará revisando conceptos de estética siendo ésta el tema a investigar, y como es que se llega a definir para los propósitos de esta investigación. Luego definiremos la dirección de arte y la dirección de fotografía, con el fin de reconocer las variables que se deben tomar en cuenta al momento de realizar el análisis. La cuarta sección se centrará en el desarrollo del cine gore, el contexto en el que se creó y los años de su apogeo, para comprender mejor su estética. Finalmente, se hablara sobre el factor comercial en Hollywood, y como es que una película puede considerarse comercial o independiente.

2.1 La estética

La definición de la palabra “estética” ha ido ampliándose con el paso del tiempo. Ha sido relacionada tanto con la filosofía, como con el arte y la cultura, dependiendo de qué vertiente se le atribuya. Es una palabra que surgió de la filosofía, pero nunca se le pudo concretar un único significado, por lo que poco a poco fue compilando más categorías, tales como lo bello, lo sublime, lo feo, lo grotesco, lo trágico y lo cómico, en la filosofía clásica; y lo siniestro y lo informe, entre otras nuevas categorías en una estética contemporánea.

En la actualidad, la estética se ha ampliado tanto que no es ajena a la cultura que la rodea. Según Deleyto, “Lo estético y lo cultural no son opuestos entre sí. La dimensión estética de una película nunca se encuentra aislada de su conceptualización, de su práctica social y de su recepción” (Deleyto 2003: 28)

En la rama de las comunicaciones, a la estética se le atribuye una serie de usos. Tomando en cuenta la complejidad de la estética en la filosofía, las comunicaciones buscan relacionarse con algunos de los elementos que la filosofía le atribuyó a la estética, generalmente aquellos que ayuden a un producto comunicacional a conectarse con el público.

Para el propósito de esta investigación, partiremos de la siguiente explicación de la estética: “Suele ser usada para designar una valoración que destaca una cualidad aún por esclarecer que hace especialmente atractivo a la representación y al objeto que la posee” (Del Valle, 2009).

El atractivo, según Ortony, Clore y Collins en *The Cognitive Structure of Emotions*, es una cualidad relacionada con el interés y el deseo que se produce en uno frente a una persona u objeto (Ortony, Clore y Collins, 1990).

Si lo tomamos como una cualidad que nos atrae hacia el objeto, podemos decir que la estética, para el uso que se le dará en esta investigación, es aquello que salta a la vista y nos hace tener interés en esta película, ya que sigue ciertos cánones apropiados para nuestra cultura actual. Siendo *Zombi* una película de género gore, su atractivo consiste en la violencia característica de este género. Al ser el gore un elemento elaborado por la dirección de arte y el apoyo de la dirección de fotografía, consideraremos estas dos áreas como las áreas estéticas.

2.1.1 Mímesis, realismo y lo “real”

En la antigüedad, a la imitación de la naturaleza para representar algo se le denominó mimesis. Sin embargo, en la actualidad el término imitación puede ser lo mismo que copia, mientras que la mimesis significaba mucho más (Tatarkiewicz, 1986).

La mimesis ha tenido muchos significados: “el período clásico del siglo IV a. de J.C. utilizó cuatro conceptos diferentes de imitación: el concepto ritualista (expresión), el

concepto de Demócrito (imitación de los procesos naturales), el concepto platónico (copia de la realidad), y el aristotélico (la libre creación de una obra de arte basada en los elementos de la naturaleza)” (ídem: 303). Con el tiempo, de los 4 conceptos sólo el platónico y el aristotélico lograron perdurar y en muchos casos se perdió la diferenciación entre ambos.

No fue hasta el siglo XV que se pudo aplicar la teoría de la imitación a las artes visuales. Leonardo Da Vinci afirmó que no hay mejor forma de belleza que un cuadro que represente fielmente a su objeto. Junto con Pacioli y Piero de la Francesca, se les consideró “representantes clásicos de la interpretación cognitiva del arte” (ídem: 314). Para ellos, el arte es el estudio de la realidad.

Sin embargo, para Vischer, “el propósito del arte es crear belleza, Se trata de alcanzar aquello que no existe en realidad” (ídem: 315). Por lo tanto, para Tatarkiewicz, el arte no puede imitar la realidad, porque lo que busca en verdad es hacerla más bella. Tatarkiewicz cita al escritor H. Osborne cuando habla de que el arte no debe parecerse a realidad, porque no provocaría una sensación de estética en el espectador.

Sobre la realidad, menciona lo amplio de su concepto y como esta comprende naturaleza y cultura. “Lo que es verdad en la relación del arte con la realidad es también verdad en la relación con la naturaleza, pero no al contrario” (ídem: 325). Esto quiere decir que el artista podría usar verdades de la naturaleza para crear su arte y agregarle cosas nuevas. Pero si tratamos de identificar las verdades de la naturaleza en el arte no podríamos, porque el arte podría no mostrar las verdades de la naturaleza de la misma forma o de una forma reconocible.

En cuanto a la verdad en el arte, concluye Tatarkiewicz, ha habido tantas opiniones que aún no se llega a un acuerdo en cuanto a esto. La mayoría concuerdan en que el arte imita la naturaleza y le agrega sus propios elementos para crear su propia estética.

2.1.1.1 La mimesis en la comunicación y el cine

En cuanto a la mimesis en la comunicación, podemos comenzar mencionando que la representación visual resulta un potente atractivo para el consumidor moderno de imágenes. Esta se representa principalmente en la fotografía, y más adelante en el cine,

por su forma particular de capturar la naturaleza (no se tiene que recrear, como una pintura, sino que solo se captura en imágenes tal como es). Sin embargo, con el tiempo y la evolución de ambas áreas, se puede argumentar que las imágenes pueden manipularse para representar ideales particulares. Este tema ha sido profundizado por David Bordwell (1985) teórico cinematográfico, el cual considera que el cine tiene la capacidad de combinar objetos y situaciones familiares para el espectador, y con ellos crear algo nuevo. A esto le llama “desfamiliarización”, y resulta en que el espectador pueda experimentar nuevas sensaciones a partir de situaciones comunes o naturales para ellos.

En el libro *La narración en el cine de ficción*, el autor nos habla de cómo se definió la mimesis frente a la cinematografía, y empieza por relacionarla con su narración. Establece que “En la tradición mimética de la narración, pues, se ha convertido en algo común comparar la narración literaria con una película. Todo lo cual presupone que el cine es otro arte perspectivístico” (Bordwell, 1996: 9). Para Bordwell, la mimesis en la narración equivale a que la narración muestra y la recepción percibe. Esta percepción se puede relacionar con un observador invisible (que sería la cámara de video), teoría establecida en principio por Lev Kulechov. Pero para Bordwell su teoría no se sostiene ya que el observador invisible podría ser tanto es espectador como el director de un film, y esto convertiría a la cámara en omnipresente, y la cámara debe ser capaz de ser selectiva con la información que muestra.

Bordwell continúa señalando la teoría de representación de Eisenstein, en la que se resalta la narración como la representación del film. El director se sirve de la narración para mostrar momentos de una forma específica, escogida por él (apoyándose en los utensilios que el cine le brinda, como la expresividad de un actor, la cámara y la edición), para que el espectador perciba exactamente lo que la narración indica. Imaginando que lo que la historia cuenta es que un hombre cae de un precipicio hacia su muerte, una representación natural sería verlo caer de lejos, como un objeto más. Sin embargo, la cámara, manejada por el director, puede mostrar todos los ángulos de su caída, su expresión en ese momento, oír sus gritos, etc. Pero esto sólo se mostrará así si es que la narración inicial indica que su caída debe tener un significado en particular, que haga que el espectador tenga que acercarse al personaje. El director debe ser capaz de

reconocer lo que el espectador debe percibir, para poder mostrarlo de manera apropiada. La representación no es sólo mostrar la naturaleza, sino mostrarla de determinada forma, bajo el mando del director.

Las teorías de las que habla Bordwell, a pesar de ser parte de la base de la representación en el cine, se centran demasiado en la narración, un tema extenso y complejo, y se aleja del tema principal de esta investigación. Pero es necesario mencionar que la narración, como forma de representación del cine gore, debería ser investigada en futuros estudios que se centren específicamente en ese tema.

2.1.1.2 Género

Las discusiones sobre el género provienen de la retórica clásica de Aristóteles y los textos de Platón, y han seguido siendo útiles durante la modernidad. Sin embargo, desde la ruptura que significó en el siglo XIX y en el arte la aparición de la fotografía y luego el cine (y su crucial desarrollo desde los inicios mismos del siglo XX) esto comenzó a cambiar. La aparición de las nuevas tecnologías para la creación y difusión de imágenes, crean problemas teóricos nuevos acerca de la representación. Bordwell (1996) maneja una teoría aristotélica que trabaja el contenido, el medio y el modo para la representación y, en general, para el cine como objeto de estudio. De esto resulta claro que las teorías del cine contemporáneo trabajan sobre todo los modos de representar. Así, aparecen fuertemente relacionadas con el uso de los puntos de vista de la cámara en la presencia o ausencia del narrador cinematográfico. En cambio, para poder analizar la estética de un género, se debe considerar el lenguaje visual que utiliza. Este lenguaje visual es complemento de la narrativa, pero aun así mantiene un estilo particular. Para esta investigación se trabajaron los contenidos colocados en el medio de expresión del cine, a través de su dirección de arte y dirección de fotografía, lo cual permite hacer un corte y evitar la complejidad de la narrativa cinematográfica en el momento de hacer el análisis.

Para Pierre Guiraud, “la noción de género se convierte en la base de toda la literatura y se expande en categorías cada vez más numerosas y sutiles, conforme se las profundiza” (Guiraud, 1956: 17). Para él, los géneros se desarrollan a partir del contexto que los rodea, es decir que si los tiempos avanzan, los géneros se adaptan y renuevan.

Guiraud agrega que el género va de la mano con el concepto de estilo. Estos estilos le brindarán al género una composición, vocabulario, sintaxis, figura y ornamento. Y este estilo es definido tanto por las condiciones de las personas como por los géneros.

La noción de género que se trabaja aquí está anclada en una visión que deja de lado la narración y retoma la idea clásica de la estilística, que se preocupa por vincular los contenidos con el medio de expresión de la representación. Pero, al mismo tiempo, obedece a la circunstancia de una investigación que busca restringirse para posibilitar la caracterización más directa del cine gore.

2.1.2 Belleza y fealdad

Además de estos elementos, hay que tomar en cuenta también los conceptos de belleza y fealdad a través de los años, ya que se utilizarán como referencia para el análisis estético de las películas.

En cuanto a la belleza en los medios, Umberto Eco (2004) diferencia dos tipos: la belleza de la provocación y la belleza del consumo.

La belleza de la provocación, también conocida como el arte de las vanguardias, no pretende mostrar belleza natural ni seguir los cánones de belleza que se habían seguido hasta ese punto, sino más bien busca promover la interpretación del mundo con otra mirada. Este arte muestra un mundo distinto, el del inconsciente, la locura, las drogas, etc. Buscan mostrar experiencias, hacer que el espectador las sienta, y de esa forma encuentre la belleza.

La belleza del consumo, en cambio, es lo contrario a la belleza de la provocación. Es una belleza que influye masivamente en el público, y lo convence de vestirse, maquillarse y comportarse como este dicta. Es todo contra lo que lucha la belleza de la provocación. Pero a la vez, y a diferencia de otros siglos, el siglo XX es permisivo con sus modelos a seguir. Entre las estrellas que embellecen los medios de comunicación se pueden encontrar seres de todo tipo: alto, bajos, flacos, gordos, mujeres voluptuosas, modelos esqueléticas, hombres débiles pero con estilo, caballeros con clase, entre varios. El espectador puede elegir qué estilo le va mejor con su forma de ser y adaptarse a tal si desea. Ya no se debe transformar para convertirse en un ideal de la moda.

Esto significa que en el siglo XX es imposible encontrar un único estilo de belleza como en otras épocas, ya que al iniciarse una revolución de ideales propios, de belleza interior y del imaginario, de diversidad de estilos, lo bello puede ser percibido en cualquier forma y por lo tanto difícilmente definido.

En cuanto a la fealdad, Eco la explica en la Edad Media como una antítesis de lo bello, una falta de armonía que va en contra de las leyes de proporción, que sí tiene lo bello. Sin embargo, admite que el arte es capaz de mostrar estas cosas feas de manera hermosa. Explica además dos posibles razones por las cuales la fealdad ha logrado atraer a las personas. La primera se marca con el arribo de la sensibilidad cristiana, en donde el dolor, la muerte y el sufrimiento se vuelven temas centrales. La segunda viene de la mano con el descubrimiento de nuevos mundos, tierras exóticas en continentes alejados al propio, y lo que se puede encontrar en ellas. La creación de seres mitológicos como las valquirias, los centauros, los unicornios, las quimeras, etc. y su colocación en el arte de la época hacen que el humano sienta fascinación por aquello que no conoce y cree que puede existir en aquellos mundos que aun no descubre. En este caso, y época, lo maravilloso se ve ligado directamente con lo exótico, y de ahí su fascinación Eco (2007).

Eco continúa explicando el concepto de fealdad hoy en día, tomando como ejemplo el *diabolus in musica*. El *diabolus in música* es una disonancia en la música que es tan perturbadora que los antiguos la tomaban como un error que no debía usarse. Sin embargo, los psicólogos explicaron que esta disonancia tiene efectos excitantes en las personas, por lo que se usa actualmente para obtener efectos apropiados en el público. Por ejemplo, para causar tensión ante el momento en el que el asesino acecha a la víctima, con la disonancia de fondo. Esto quiere decir que la fealdad en general, puede ser usada para causar poderosas reacciones, las necesarias para sacar el 100% de la obra que se está mostrando. (ídem: 421) agrega que este ejemplo sirve para otra reflexión en cuanto a la fealdad: esta depende de las épocas y las culturas, lo que era inaceptable antes ahora puede ser aceptado y lo que se considera feo puede contribuir, de ser bien usado, a embellecer el conjunto. “Si el *diabolus* se ha utilizado siempre para crear tensión quiere decir que hay reacciones basadas en nuestra fisiología que se mantienen más o menos inalteradas a través de los tiempos y de las culturas” (ídem: 421) Que

ahora lo usemos no quiere decir que se haya vuelto bello, sino que lo que buscamos es su fealdad.

Eco también cita a George A. Romero, en una conversación sobre el lado bueno de los monstruos como Frankenstein y Godzilla. “En mis películas sobre los zombis, los muertos devueltos a la vida representan una especie de revolución (...), ellos somos nosotros. Yo utilizo la sangre con toda su horrenda magnificencia para que el público entienda que mis películas son más una crónica sociopolítica de la época que estúpidas aventuras con salsa horror”. También menciona que Romero admite que el terror “dispara las ventas” y que es apreciado por ser “interesante y excitante”.

En estos días, se considera que la oposición feo/bello ha perdido su valor estético, ya que son dos opciones posibles e igualmente valiosas. La gente puede admirar a Marilyn Monroe pero vestirse como Marilyn Manson. También hay que tomar en cuenta que el estilo individual se ha propagado tanto que una gran cantidad de jóvenes se hacen tatuajes o *piercings* creyendo poder sobreponerse a los cánones de belleza, cuando no se dan cuenta que son tantos que en realidad son parte del grupo. O los ancianos buscan ver películas antiguas en vez de nuevas porque lo nuevo no es tan bello como lo antiguo, pero es porque en sus épocas eso fue lo que las masas consideraron bello. Y no es que haya dejado de ser bello, sino que a la belleza se le ha sumado más opciones que solían ser feas. Y para Eco, esto tiene mucho que ver con nuestra realidad. El hombre actual está acostumbrado a ver fealdad en todas partes y diariamente muertes, violaciones, ataques terroristas, entre otros. Por esto está más acostumbrado a la diversidad de imágenes que antes, y es capaz de reconocer entre lo verdaderamente feo y la representación de lo feo, de rechazar y de sentir, y los medios utilizan esas sensaciones de manera positiva en sus obras, para llegar con impacto al consumidor con ellas.

2.2 La dirección de arte

Esta es una de las principales ramas de la realización audiovisual, y consiste en la creación y construcción de los ambientes e imagen de la historia y los personajes. La dirección de arte cuenta con diversas áreas que incluyen las locaciones/escenarios, el vestuario, el maquillaje y la utilería.

En el libro *Fundamentos de la creación cinematográfica*, se habla del Departamento de Dirección de Arte y Escenografía como el responsable de crear la apariencia física y la atmósfera del film (Barnwell, 2009). En este caso, el libro separa las áreas de arte y escenografía de las áreas de vestuario, maquillaje y efectos especiales, pero menciona que estas últimas tres áreas también apoyan a crear la apariencia física y la atmósfera de la película, y trabajan de la mano con el arte y la escenografía. Para esta investigación las consideramos dentro de la Dirección de Arte.

Barnwell continúa resaltando la importancia de esta área debido a su cualidad de transportar al espectador al espacio cinematográfico y reflejar el ambiente que el guión describe y en el que la historia se desarrolla. Toda dirección artística comienza con un concepto artístico que será la base para la fabricación de todos los elementos que conforman la apariencia del film.

Según Michael Rizzo (2005) la dirección de arte está dividida en dos partes, la del diseño y la de la construcción del diseño. Por esto mismo “Por un lado impera la creatividad casi sin límites, por otro, la practicidad es el punto de partida fundamental”. Rizzo menciona, en su libro *Manual de la dirección artística cinematográfica*, que un director de arte es como un encargado de diseño. Su trabajo es crear el mundo en el que se desarrollará la historia, y hacerlo verosímil. En muchos casos, la dirección de arte está a cargo de dos personas, el diseñador y el director artístico. El diseñador en estos casos es el que más rango tiene por ser el creador de sus diseños, mientras que el director artístico se encarga de supervisar la realización del arte que el diseñador creó. Según Rizzo, como las decisiones que se toman en una producción inhabilitan la fase creativa al sobreponer lo práctico por encima de lo creativo, es necesario que otra persona además del diseñador esté a cargo de la realización, para no variar las ideas. Por ello, contar con dos personas permite que la toma de decisiones sea equilibrada.

Desde el principio del siglo XX, las grandes productoras hollywoodenses contaban con una cartera de directores artísticos bajo el mando del jefe del departamento de arte.

Los primeros diseñadores cinematográficos se limitaron a apropiarse de técnicas de la escenografía teatral, como fondos de decorado pintados. Cuando la cámara dejó de ser

estática, se vio que los decorados y los actores debían ser más que solo piezas ubicadas en el encuadre.

Hambley (1979) habla de Wilfred Buckland, quien es considerado el primer director de arte de Hollywood, habiendo trabajado para Cecil B. De Mille y Paramount desde 1914 hasta 1927. A partir de él se empezó a usar el término director artístico, antes se llamaba encargado visual creativo. En 1939 William Cameron Menzies marcó una nueva excelencia visual mientras trabajaba en el film *Lo que el viento se llevó*, realizando meticulosas maquetas y storyboards detallados, por lo que el productor David Selznick lo recompensó otorgándole el título de diseñador de producción (Moreno, 2008). A partir de entonces, se diferencian ambos cargos en la mayoría de producciones.

En la actualidad, los directores de arte concuerdan con que la dirección artística debe estar ligada al contexto de la película. Es decir, no se puede decorar al azar, sino que todo debe tener un significado, una razón de ser. Vestir a los personajes según como ellos se vestirían, no como uno desearía que se vistieran, decorar sus habitaciones como ellos las decorarían, entre otras cosas. Etedgui (2001) menciona en su libro a Patrizia Von Brandenstein quien refiere que debe tomarse en cuenta los aspectos temáticos, emocionales y psicológicos que resume el guión, ya que esto es el factor decisivo de todas las elecciones que debe realizar el diseñador.

Como relata Deborah Nadoolman (2003), el diseño del vestuario es una unidad de todas las que integran la producción de una película. La metodología del trabajo empieza con la coordinación con el director, hasta la aparición del actor vestido en el escenario. El diseñador siempre se ubica al lado de la cámara para observar los movimientos de la acción y la colocación de la ambientación y los actores.

El diseño del vestuario es una herramienta que utiliza el director para contar la historia. No debe confundirse moda y vestuario, son conceptos opuestos. El diseñador de vestuario colabora con los directores de fotografía y diseñadores de producción para crear un ambiente auténtico. El trabajo del diseñador permanece oculto. Mientras el diseñador de producción se responsabiliza del “donde se realiza la acción”, el diseñador del vestuario se ocupa del “quien es el personaje” y antes de que el personaje hable, su

vestuario habla por él. El vestuario se diseña para las dos dimensiones de la película, que aplanan y distorsionan la imagen, refleja una intención artística. El compromiso del diseñador es crear personajes verosímiles. Si el diseñador acierta con el vestuario en la caracterización del personaje, esto ayuda a lanzar a los actores al estrellato.

Tashiro (1998) describe el papel del vestuario como el primer círculo del espacio afectivo del cine. El vestuario debe ser lo bastante parecido al público, pero también tiene que diferenciarse lo suficiente para que responda a las necesidades de la narración.

2.3 La dirección de fotografía

La dirección de fotografía, según Jane Barnwell en su libro *Fundamentos de la creación cinematográfica* (op.cit), está conformada básicamente por la composición del plano, el movimiento de la cámara y la luz. La cuidadosa combinación de estos tres factores es lo que resulta en la imagen y el efecto deseado en ella para la película. El departamento suele llamarse Departamento de Cámara e Iluminación, y es dirigido por el Director de Fotografía.

En cuanto al plano, Barnwell nos habla de cómo la elección del plano correcto para cada momento y la composición de los mismos es crucial para darle una intención determinada a la película. El director de fotografía trabaja junto con el director para elaborar los planos, ya que todo plano tiene un límite (este se puede ver en el visor de la cámara). Por ejemplo, un plano cerrado muestra más detalles y le da intimidad a la escena, mientras un plano abierto es menos íntimo pero muestra más información (el vestuario, el lugar, los objetos, etc.). Estos planos están clasificados según el espacio que incluyen dentro del encuadre de la cámara. Los planos, según Barnwell, son los siguientes:

- Primerísimo primer plano (PPP): muestra cabeza o parte de la cabeza. Suele ser usado para mostrar detalles y emociones.
- Primer plano (PP): muestra cabeza y hombros, y suele revelar personalidad.
- Plano medio corto (PMC): muestra al personaje hasta el pecho. Se considera un plano versátil.

- Plano medio (PM): muestra al personaje hasta la cintura. Informa sobre el vestuario del personaje y lenguaje corporal.
- Plano medio largo o plano americano (PML): muestra al personaje hasta por debajo de las rodillas. Brinda más información sobre la apariencia física.
- Plano general medio (PGM): se muestra el cuerpo entero del personaje. También da información sobre el lugar donde está, ayudando a crear un contexto.
- Plano general (PG): presenta los escenarios de la acción y muestra la apariencia de un espacio o ambiente.
- Escorzo: vista por encima del hombro. Sirve para mostrar lo que el personaje está viendo.
- Two shot: muestra a dos personajes en el mismo plano y sirve para crear una relación entre ellos.
- Punto de vista o plano subjetivo (PV): muestra lo que el personaje ve y le da la sensación al público de que es a través de sus ojos. Crea empatía entre el espectador y el personaje.
- Picado: se muestra por encima del personaje apuntando hacia abajo. Crea vulnerabilidad o menosprecio.
- Contrapicado: se muestra por debajo de los ojos del personaje y apunta hacia arriba. Connota superioridad o poder.
- Plano holandés: o plano aberrante, cámara inclinada entre 25 y 45 grados del horizonte. Crea desorientación o inestabilidad.

Un factor importante al momento de elaborar un plano es la composición. El plano es escogido según la información que debe transmitir en ese momento. Para Barnwell: “Cada plano aporta información al público, en el que se provoca una reacción determinada. Lo que se deja fuera del cuadro es tan importante como lo que se incluye” (Barnwell Jane, op.cit: 133). Lo importante en el encuadre es que no le falten ni le sobre elementos. Existen ciertos principios ya establecidos sobre lo que hace un buen encuadre, elaborados a lo largo de los años en los que el cine ha existido. Gustavo Mercado (2011) comenta algunos de ellos en su libro *La visión del cineasta: Las reglas de la composición cinematográfica y como romperlas*. Menciona los siguientes:

- Las proporciones del aspecto: es la proporción entre la altura y anchura del encuadre. Estas medidas dependen del formato en que se filme. Existen la 1.66:1

(estándar del cine europeo), 1.78:1 (ó 16x9, estándar HDTV), 1.85:1 (o *Widescreen*, estándar americano) y 2.39:1 (anamórfica o scope).

- Los ejes del encuadre: El eje “x” es el horizontal, el “y” el vertical, y se propone el eje “z” para marcar la profundidad del encuadre. Estos ejes no solo surgen del lugar que está siendo registrado, sino que también pueden ser manipulados mediante el uso de lentes que alteren la relación visual personaje/espacio.
- La regla de tercios: Es una de las reglas de composición más antiguas que existen. Consiste en la división del encuadre en tercios tanto a lo largo como a lo ancho. Esto crea puntos de intersección donde se pueden colocar elementos importantes y crear encuadres dinámicos. Las líneas también sirven para marcar horizontes. También se suele usar las líneas para posicionar los ojos de un personaje cuando se le encuadra, para lograr equilibrio.
- La regla de Hitchcock: Según Alfred Hitchcock, “el tamaño de un objeto en el encuadre debería estar directamente relacionado con su importancia en la historia en ese momento” (ídem: 22). Puede usarse no importa cuántos elementos existan en el encuadre, y para crear suspenso.
- Composiciones equilibradas y descompensadas: Hay que tener en cuenta que todos los elementos dentro del encuadre tienen peso visual. Estos elementos pueden ser el tamaño, color, brillo o ubicación. Por esto, los elementos deben estar correctamente distribuidos de forma que creen un balance en el encuadre. Una composición equilibrada puede dar la sensación de orden, mientras que una descompensada, caos.
- Planos picados y contrapicados: Tiene que ver con la relación que se crea entre el espectador y el personaje. Un plano picado sitúa al espectador mirando por encima al personaje, lo cual connota inferioridad; mientras que uno contrapicado sitúa al espectador por debajo del personaje y connota superioridad.
- Marcas visuales: Cuando un cineasta quiere darle profundidad de campo a su encuadre, utiliza las marcas visuales. Existen muchas técnicas de marcas visuales, pero las más comunes son el tamaño relativo y la superposición de objetos. El tamaño relativo “se basa en la presuposición de que si dos objetos son del mismo tamaño, si vemos uno más pequeño es porque se encuentra más lejos” (ídem: 25). La superposición de objetos consiste en colocar objetos a lo largo del eje “z” para que el espectador perciba que están más lejos y así crear profundidad.

- Encuadres cerrados y encuadres abiertos: Un encuadre cerrado es aquel que reúne dentro del encuadre todos los elementos necesarios para proporcionarle al espectador toda la información sobre el momento. El encuadre abierto es aquel que deja fuera elementos que proporcionen información sobre el momento. Ambos encuadres tienen que ver con el significado narrativo que se quiera transmitir y con las necesidades de la historia.
- Puntos focales: Creados para guiar al espectador a un punto en particular dentro del encuadre. Se manipulan considerando que se incluye o excluye, que se ilumina y que no, que se enfoca y que estará desenfocado, que elemento es el más dominante, etc.
- Regla de los 180: Consiste en situar la cámara en un único lado de la línea imaginaria de visión de los personajes, para evitar confusiones al momento de hacer contra planos. Sin esta regla, parecerá que los sujetos no están mirando en la dirección adecuada y los planos no encajarán uno con el otro.

Siempre, al componer un plano, hay que tener en cuenta transmitir en el momento y las sensaciones que se quieren producir en el espectador.

De acuerdo a Barnwell, “el director debe tener en cuenta los movimientos de cámara al filmar, ya que aportan otra dimensión a la gramática del plano” (Barnwell Jane, op.cit: 74). Los movimientos de cámara pueden aportar a crear sensaciones en el público, al igual que los planos. Por ejemplo, un movimiento rápido de cámara acompañado de un repentino primer plano del zombi puede asustar más, a comparación de que haya sido mostrado en un lento acercamiento.

Existen diversos tipos de movimientos que una cámara puede hacer, entre paneos y travellings. El paneo consiste en dejar la cámara en un punto y moverla sobre su eje. El travelling consiste en mover la cámara por distintos ejes. Entre los paneos existe el horizontal (de izquierda a derecha), vertical (de arriba a abajo), diagonal y circular (giro de 360 grados). De los travellings existen el “travelling” frontal (hacia delante y atrás), travelling lateral (de izquierda a derecha), diagonal, circular (alrededor del elemento) y vertical (de arriba a abajo).

A la vez, existen distintos soportes de cámara, entre el humano y el mecánico. Dentro del humano, se puede hacer una toma con “cámara en mano” o cámara “al hombro”. Estas técnicas se usan para tener un encuadre con más movimiento, la imagen no es estática ni perfecta. Los soportes de cámara mecánicos suelen ser usados para crear una imagen más estable y además para lograr ángulos y planos que un humano por su cuenta no podría lograr (por ejemplo, un “travelling in” que empieza en la cima de un edificio y termina en la calle). Entre ellos tenemos el dolly (soporte sobre riel para un “travelling” estable), la grúa (brazo mecánico que permite tomas panorámicas en movimiento), el steadycam (soporte que se ata la cámara al cuerpo y amortigua los movimientos), el zoom (permite ajustar la distancia entre el objeto y la cámara sin moverla), entre otros.

Una buena iluminación debe tener ciertos objetivos, según José Abadía Martínez (2000), como dar sensación de tridimensionalidad, potenciar los valores de los elementos que forman la composición, crear la atmósfera necesaria para producir sensaciones, emociones o provocar reacciones en el espectador, y ser determinante para potenciar el centro de interés de la imagen. Además debe dar la sensación de naturalidad, sugerir la hora del día o condiciones del clima, debe controlar la intensidad y la calidad de la luz mediante el ajuste del ángulo de incidencia y el grado de cobertura.

La iluminación “crea el ambiente y ayuda al público a comprender lo que sucede en la escena, aporta información sobre el espacio, el tiempo, el clima e incluso sobre los estados mentales” (Barnwell Jane, op.cit:138). Lo que no está iluminado no puede ser visto y si no se ve no se puede registrar. La iluminación también tiene la capacidad de aportar sombras, contrastes y tonalidades sobre objetos en el encuadre, haciéndola complemento de la dirección de arte ya que el tipo de luz y la forma que cae sobre los objetos hace que se vean distintos y produzcan distintas sensaciones. Es por esto que “el estilo de iluminación lo deciden el director de fotografía, junto con el director y el director artístico; entre todos buscan un estilo basado en los escenarios y el tono de la película” (“ibídem”).

Para iluminar, se tiene que tener en cuenta la dirección, la posición y la calidad (o intensidad) de la luz. La intensidad de la luz tiene que ver con qué tipo de luz le está

cayendo a un objeto. Una luz dura crea imágenes nítidas, pero también sombras marcadas, mientras que una luz suave crea imágenes suaves y difusas, sombras delicadas y menos contraste. La intensidad de la luz puede controlarse con difusores, filtros o rebotadores (pantallas blancas o metálicas que reflejan la luz y la redireccionan hacia un punto).

Se usan diversos métodos para iluminar, pero existe un método básico llamado “iluminación de tres puntos”. Consiste en una luz principal, una luz de fondo y una luz de relleno. La luz principal ilumina el elemento que se muestra en el encuadre. La luz de relleno suaviza las sombras marcadas que produce la luz principal y la luz de fondo separa el elemento del fondo. Además, la luz puede ser de baja intensidad, que refuerza el contraste de luces y sombras; o de alta intensidad, que es intensa y da sensación de realismo.

Para Gustavo Mercado (op.cit), al crear un encuadre, la dirección de fotografía debe tener en cuenta aspectos técnicos y narrativos. Los aspectos narrativos tienen que ver con lo que el plano debe transmitirle al espectador. La buena combinación de los aspectos técnicos según el concepto que debe mostrarse apoya a crear las sensaciones apropiadas en el público.

Sin embargo, además de las sensaciones, los aspectos narrativos que desarrolla el encuadre también tienen mucho que ver con el guión que se está desarrollando, la información que se le revela al espectador y la forma en que esta información se muestra. Debido a que la investigación se centra en la estética de un género y no en su narrativa, sólo nos concentraremos en los aspectos ya mencionados en esta sección.

2.4 El cine gore

Para tener un concepto claro del cine gore, es necesario revisar sus antecedentes, su origen y sus características.

Los antecedentes del cine gore provienen del teatro violento francés Grand Guignol (Hand and Wilson, 2002). Este teatro surgió en 1899. Maurey ofrecía a su público emociones fuertes mostrando alto grado de violencia en escena, incluyendo

decapitaciones y mutilaciones, entre otras agresiones. A inicios de la década de 1920 del siglo pasado surgieron escándalos en Hollywood pues consideraban éstas expresiones como obscenas, lo que motivó que se creara el Código Hays, que reglamentaba lo que se podía o no proyectar en las pantallas; como consecuencia éste género estuvo censurado por casi 50 años. En la década de 1960 surge el gore como género novedoso para atraer audiencia a las salas de cine. Por entonces los cineastas del momento veían sus producciones en peligro por el decaimiento de los “drive-ins”, la aparición y difusión de la televisión y necesitaban novedades que atrajera el público a las salas.

Para lograr mantenerse a flote, los realizadores probaron el terreno del tabú, comenzando con un género al que llamaron *nudie*, que básicamente mostraba desnudos en pantalla con la excusa de documentales nudistas, no mostraban sexo, pero aunque sólo lo insinuaban, resultó exitoso. Una vez que los *nudies* dejaron de ser novedosos, los cineastas probaron algo más impactante, el siguiente gran tabú: la violencia. Surge así el cine gore y cuando la lanzaron lo hicieron con todas sus armas: las películas originales mostraban litros y litros de sangre, desmembramientos, órganos al aire, amputaciones, decapitaciones, etc. Este primer lanzamiento se le atribuye a Herschell Gordon Lewis de quien nos referiremos más adelante.

A pesar de que en sus inicios recibieron un poco de desprecio por su género de explotación, calidad de películas de serie B, de bajo presupuesto y de estilo *trashy* (sucio o barato), poco a poco fueron asimiladas, producidas hasta el cansancio y reinventadas. En *Sangre, sudor y vísceras: Historia del cine gore* (Valencia y Guillot, 1996) el género evoluciona con el tiempo de la siguiente manera: empieza con películas de bajo presupuesto, para avanzar hacia su intelectualización (es decir uso de temas más profundos e ideologías escondidas en la trama), explotación y reinención, para finalmente ser tomado por las grandes industrias.

Además de su carácter de explotación y su bajo presupuesto, el gore se caracteriza por la sangre, vísceras y mutilaciones, que hacen del género lo que es. Según Jordi Costa (1991: 60-68): “el gore se define por una exigencia de contenido (...): si no hay cine porno sin eyaculación, no hay cine gore sin mutilación”

Cuando finalmente el cine gore fue reconocido como género a finales de la década de 1960 (se dedujo que si la pornografía era reconocida como género, el cine gore también debía serlo), obtuvo la aceptación de grandes industrias y de la maquinaria hollywoodense, que se encargaron de catapultarlo mundialmente.

De acuerdo a Palmer (2006), Herschell Gordon Lewis es considerado el padre fundador del cine gore, y el primero en utilizar el término. Gore, se explica, significa sangre o sangre derramada. Lewis se unió con el productor David F. Friedman y crearon juntos Mid-Continent Films. Para financiarse, comenzaron con el género *nudie* cuando estaba en su apogeo hasta que se agotó. Encontraron una nueva forma de ganar dinero en el gore. Es así como, con el lanzamiento de *Blood Feast* en 1963, se reconoce el género gore como tal y hace de Lewis una figura reconocida. Lewis afirma que la creación del género fue un “accidente histórico” ya que lo único que buscaban era una manera de hacer dinero rápido para poder financiarse. Otros títulos que se le atribuyen son *Color me blood red* (1965), *A taste of blood* (1967) y *The Wizard of gore* (1970), entre otros.

A Lewis le siguieron otros jóvenes como Andy Mulligan, Ted V. Mikels y Al Adamson. A partir de los década de 1970 nuevos realizadores tomaron el agotado género gore y le dieron otra dimensión, como vehículo ideológico, lo que marcó una clara diferencia entre la generación de pioneros y 1970. El cineasta John Waters es considerado el puente entre estas dos generaciones, pero la película que dio el punto de partida al gore intelectualizado es *La noche de los muertos vivientes* (1968) de George A. Romero. Aunque siempre lo negó, sus filmes contenían una marcada carga ideológica categorizándose como “cine respetable” y, por ello, fue influyente a muchos jóvenes cineastas. Tal fue el impacto, que el género de horror de la época se vio influenciado por el gore.

A Romero también se le atribuye la invención y uso de la palabra *splatter* para el cine gore (es decir, “cine *splatter*”, otra forma de llamar al gore, o la forma de llamarlo de la generación de la década de 1970), y también de la palabra *splastick*, aunque esta última es mas explotada por Peter Jackson (*Bad Taste*, 1987). Con el cine *splatter*, se encontró una eficaz manera de hacerse conocer en Hollywood sin necesitar mucho dinero.

Otros cineastas gore de la segunda generación incluyen a Tobe Hooper (*The Texas Chainsaw Massacre*, 1974), Wes Craven (*The Hills Have Eyes*, 1977) y John Carpenter (*In the Mouth of Madness*, 1995), entre otros.

Hollywood comenzó a adoptar el elemento gore en 1980, lanzando películas como *Friday The 13th* (Sean Cunningham, 1980) como una superproducción mundial y haciendo lo mismo con muchas después de esa (la franquicia de *Halloween* y *Nightmare on Elm Street* en 1984). Se utilizaron actores de renombre y mucha sangre a pedido del público y las películas tuvieron éxito. De ésta forma se desarrolló, y se estableció en la cinematografía mundial.

La definición que se tiene del gore (exceso de sangre, desmembramientos, exposición de entrañas, etc.) y las imágenes que lo expresan no son exclusivas del cine de horror, se incluyen también en otros géneros como la comedia (*Zombieland*, 2009), películas de guerra (*Saving Private Ryan*, 1998), acción (*Kill Bill*, 2003), entre otros, por lo que me parece apropiado considerar el llamado “sub género gore” como una estética o un elemento cinematográfico.

Se ha realizado otras variantes del cine gore al incluir elementos de otros estilos cinematográficos, por ejemplo la fusión de elementos del cine mondo y gore que resultó en el género italiano de Películas de Caníbales en la Selva. Escenas del género *splatter* pueden ser vistas en otros géneros de películas como *western, thriller o samurái*

El gore ha originado una corriente de masas. Esa atracción por la sangre –el terror más antiguo del ser humano– las mutilaciones y desmembramientos tiene muchos adeptos, sin incluir aquellos que sin reconocerlo abiertamente tienen una atracción por ésta tendencia. Aún en contra de los detractores que consideran a los seguidores como enfermos ó psicópatas, se ha generado una cultura por el gore cuya expresión más reconocida es el cine, aunque también existe otras formas de expresión en libros, videos y en la Internet; en ésta se encuentra innumerables expresiones de seguidores y fanáticos que invitan a seguirlos y hacer ranking de las películas de acuerdo al gusto o nivel de morbosidad. No es extraño encontrar seguidores de 12 ó 13 años que expresan con vehemencia su gusto por el gore.

Aunque la inclinación por los gustos o preferencias es muy personal, la curiosidad morbosa por éste subgénero puede ser motivada por inclinaciones oscuras del ser humano, por la inclinación natural de indagar lo que comúnmente no es aceptado por la sociedad, o como una manera de criticar las conductas de la sociedad o simplemente porque el género fue bien publicitado y se puso de moda. Sea como fuere ésta corriente tiene cada vez más adeptos y se ha empoderado dentro de la sociedad.

Es necesario centrar éste subgénero gore dentro del cine de horror, no sólo porque la presencia de los elementos esenciales del gore hace que la estética de la película sea el elemento más importante, sino también porque el gore en el género de horror lo hace doblemente impactante, chocante para muchas personas y es una de las razones por las que no llega a ser comercial. Además, el gore nació en el género de horror, y resulta apropiado en cuanto a las bases de esta investigación mantenerlo allí.

Como referencia para ésta investigación se usaron películas adicionales que nos permitieron identificar las características del cine gore auténtico o de sus inicios y las posteriores consideradas gore de las cuales unas conservan estas características iniciales y otras las han modificado.

2.4.1 Características del gore en sus inicios o gore clásico

Las películas referenciales que se usaron para conocer las características que se utilizaban en el cine gore cuando empezó y como fueron explotadas durante el siglo XX fueron *The Wizard of Gore* (Herschell Gordon-Lewis, 1970), *Re-Animator* (Stuart Gordon, 1985) y *Braindead* (Peter Jackson, 1992). Luego de observar estas películas, se identificaron características estéticas recurrentes, que consideramos que son las que definen el género gore inicial y que se exponen a continuación:

Se muestra un excesivo uso de sangre. La violencia es exagerada no solo en la acción, sino también en la cantidad de fluidos que salen del cuerpo, de formas insólitas.

La violencia es infaltable y se muestra de formas muy explícitas a lo largo de la película. Se intenta exagerarla y hacerla más duradera.

En casi todas las escenas de violencia se recurre a desmembramientos, desfiguraciones, y se intenta que los órganos internos estén visibles. Esto para apoyar lo grotesco del gore.

En cuanto al tratamiento de la imagen, abunda el uso de primeros planos para las escenas más sangrientas: Se recurre por lo menos una vez al primer plano para mostrar las escenas más violentas (desmembramientos, explosiones del cuerpo, carne viva, órganos expuestos, etc.).

Los planos son sencillos. Se concentran más en mostrar la acción que en mover la cámara. Uso frecuente del plano fijo. Se prefiere que la violencia y el gore y la forma que es aplicada queden claros.

No se preocupan por mostrar una estética limpia, sus planos y arte son imperfectos. No son muy detallistas con el arte a menos que sea para crear gore. No usan mucho los movimientos de cámara, prefieren mostrar el movimiento dentro del encuadre con escenas de acción que con el encuadre mismo. Es común el uso del plano aberrante. El arte no es muy cuidadoso tampoco, no temen que la imagen se vea desagradable.

En cuanto a los actores, suelen ser jóvenes, a los que se les resalta sus atributos físicos. Actuaciones pobres: los actores exageran en las escenas violentas para estimular los sentidos del espectador. Sus historias son simples, por lo que no demuestran grandes habilidades de actuación.

2.4.2 Características del cine gore comercial vs cine gore independiente

Las características separan el “cine gore comercial” del “cine gore independiente”¹. Hay que tener en cuenta que el hecho de que se les haya nombrado de esta forma no significa que el gore clásico esté presente en estos géneros, sino que se han reconocido intenciones de mostrar gore en estos films.

¹Estas características servirán para compararlas con las unidades de análisis y ver si el gore ha evolucionado en la misma línea característica de sus orígenes, o si se ha modificado para poder llegar a ser más comercial. El análisis de esta investigación busca reconocer si este “gore comercial” y “gore independiente” responden al gore clásico. El desarrollo de las características se encuentra en el Capítulo 2, sección 2.4.

Para el “cine comercial” se observaron las películas *Hostal* (Eli Roth, 2005), *Land of the Dead* (George A. Romero, 2005) y *Saw 3D* (Kevin Greutert, 2010). Para el “cine independiente” se observaron *Ichi The Killer* (Takashi Miike, 2001) y *Mártires* (Pascal Laugier, 2008).

2.4.2.1 En el cine comercial

Muestra acción, pero no se detiene en detalles. Se usa más el plano general para las escenas violentas. Se puede encontrar más escenas violentas que antes, pero mientras más escenas se muestren, hay menos tiempo para poder apreciarlas individualmente. Se usa rápidos movimientos de cámara y ediciones, lo que permite ver que la violencia está sucediendo frente a uno, pero no muestra el proceso sino los resultados.

Principalmente usa planos generales o medios para mostrar el gore. Suele mostrarlo en planos generales como para ver la extensión del caos y la violencia, pero mientras más violencia se muestre (en otras palabras, mientras haya más que ver) se usa planos más alejados. En algunos casos, solo un acto de violencia (el más fuerte) recibe un primer plano, pero son escasos. También se utiliza los “planos de reacción”, en donde se observa el rostro de pánico de la persona que observa el ataque, mientras que el ataque mismo lo dejan a la imaginación.

Los actores en general poseen destacadas características físicas armoniosas. Normalmente son jóvenes, de cuerpo ideal y atractivos atributos físicos. Solo utilizan actores sin atributos físicos para los personajes antagónicos. Se prioriza, por encima de sus habilidades de actuación en las escenas no violentas, la belleza de los actores y su reacción frente a las escenas de violencia

La dirección de arte y de fotografía es estilizada. Se intenta no mostrarse tan grotesca. Bastante cuidado y detalle en el arte y una fotografía limpia (usos variados de planos y movimientos de cámara que arman un encuadre armonioso). Se hace un uso obligado en los últimos años de la alta definición (HD) y la opción de 3 dimensiones (3D).

Existe un mayor despliegue de producción. Se hace uso de locaciones más amplias y vistosas, mayor cantidad de extras, utilería más elaborada (en especial para las “armas”

que crearán el gore). El mundo que crea la historia se ve mucho más elaborado y se nota un “alto presupuesto”.

2.4.2.2 En el cine independiente

Muestra escenas de acción y se detiene en detalles. Se muestran las escenas violentas con movimientos de cámara rápidos que apoyan a crear la atmósfera, pero también se detienen a mostrar el gore y además usan planos generales, usualmente al final de las escenas.

Se hace un uso variado de planos, desde generales a primeros. Se aprovecha el movimiento de cámara y el uso de distintos lentes para crear una atmósfera más densa, que no solo sirva para mostrar violencia sino que provoque sensaciones en el público antes y después de que el hecho suceda.

En el cine independiente, los actores no tienen mayores atributos físicos, pero demuestran mejores actuaciones; hay mejores castings. Esto también puede ser influenciado por una mejor dirección.

Se trabaja con una dirección de arte y fotografía mejor definida. Y un uso de la violencia y el gore grotesco que no teme mostrar el gore y no oculta la violencia. Se permiten ser grotescos, pero dentro de un encuadre que contiene un arte bastante detallado y una fotografía impecable. De esta forma, no solo muestra el gore, sino que lo incluye dentro de una composición donde los colores y los objetos están allí para crear armonía y son iluminados a la perfección. Juegan más con los planos al mostrarla, varían desde el más leve paneo hasta un violento movimiento de cámara en mano. Las heridas, desmembramientos y mutilaciones son mucho más realistas, y el primer plano se usa, pero suele ser acompañado de un movimiento de cámara y un encuadre mejor armado para darle un poco más de significación que sólo mostrar el gore.

2.5 Lo comercial en Hollywood

Es importante para esta investigación comentar qué significa ser comercial y qué significa ser independiente en Hollywood, ya que la hipótesis planteada nos obliga a hacerlo.

En primer lugar, hay que saber qué es una película Hollywoodense. Según Richard Maltby, “Una película Hollywoodense es un agregado de partes familiares, y su individualidad resulta de su combinación particular de elementos estandarizados”² (Maltby, 1995: 41). Para Maltby, el cine de Hollywood es una combinación de elementos con los que el espectador se siente familiarizado, con lo que ya está cómodo y toma como aceptable por el precio de su entrada al cine. Claro que muchas películas pueden ser distintas, pero para él la temática es la misma. También menciona como la veracidad del producto, construcción de la historia y los personajes puede a veces ser sacrificada para el propósito de entretener a las audiencias.

Siguiendo esta línea, define el entretenimiento como “una comodidad comercial, producida y consumida como parte de un sistema de capitalismo industrial”. Entonces, un cine comercial sería un cine que es producido para un sistema capitalista, y busca únicamente ganancias.

Maltby continúa su planteamiento explicando como el cine comercial Hollywoodense mantiene una estética definida para sus producciones, variando algunos detalles, pero mostrando la misma fórmula para mantener a las audiencias felices.

Jonathan Rosenbaum plantea lo comercial como opuesto de lo independiente y define: “Para mí un cineasta independiente es alguien que tiene el control final sobre su trabajo (...)” (Rosenbaum, 2007: 27). Esto supone que el cineasta comercial no tiene control final de su trabajo, pero ¿quién lo tiene entonces?

Según Rosenbaum, el control lo tienen los grandes estudios cinematográficos, como Paramount Pictures. En su libro *Las guerras del cine*, nos habla de cómo Paramount no sólo controlaba todo el contenido de sus películas y tenía las decisiones finales, sino también tenía el monopolio de las salas de cine, tanto así, que en 1938 el gobierno de Estados Unidos denunció a Paramount y en 1946 la corte les prohibió no solo a ellos si no también a “Loew`s, RKO, Warner Bros. y 20th Century Fox adquirir nuevas salas o participar en otras prácticas anticompetitivas prohibidas por el Acta Anti monopólica de Sherman” (ídem: 59).

²Traducción del inglés al castellano por la investigadora.

Este acto no solo disminuyó la exhibición de películas comerciales (llamadas así por ser producidas y distribuidas por estos grandes estudios cinematográficos), sino que también permitió que películas independientes (llamadas así por ser producidas y distribuidas por pequeños estudios o productores y directores independientes)³ puedan ser mostradas en salas de cine alrededor de los Estados Unidos.

Cuando Rosenbaum habla de estas salas de cine, también las denomina salas de cine independientes, porque no pertenecen a los grandes estudios (a diferencia de las salas de centros comerciales, o las grandes cadenas de cines), sino por pequeños empresarios locales.

Una vez que se les prohibió el monopolio a los grandes estudios, estas pequeñas salas tuvieron la libertad de pasar películas independientes, de arte y extranjeras (aquellas que los estudios no permitían pasar nunca), en la cantidad y duración que quisieran. La duración fue un factor importante, ya que si en el único cine de un pueblo sólo pasaban una película y la pasaban por 8 semanas seguidas, esta película tendría tiempo para ser vista y apreciada por un mayor número de gente.

Esta nueva modalidad de los cines también permitió la creación de “salas de ciclos” y “retrospectivas”, en las que se podían apreciar películas tipo *La noche de los muertos vivientes* y *The Rocky Horror Picture Show*. Estos nuevos tipos de cine clase B y de explotación empezaron a ganar público gracias a esto.

Esto continuó hasta la década de 1980, donde el gobierno de Reagan dejó de aplicar las leyes anti monopólicas y los estudios cinematográficos volvieron a adueñarse del mercado. Las salas de cine independientes se volvieron cada vez más escasas y especializadas.

Actualmente, los grandes estudios cinematográficos dueños de la producción y distribución del cine en los Estados Unidos son Paramount/Warner, Sony, Matsushita, United Artists Theatre Circuit, American Multi Cinema, General Cinema, Carmike, Cinemark y National Amusements (Rosenbaum, 2007: 65). Ellos son los que deciden el tipo de películas que se lanzan, lo que se muestra, lo que no se muestra y como se

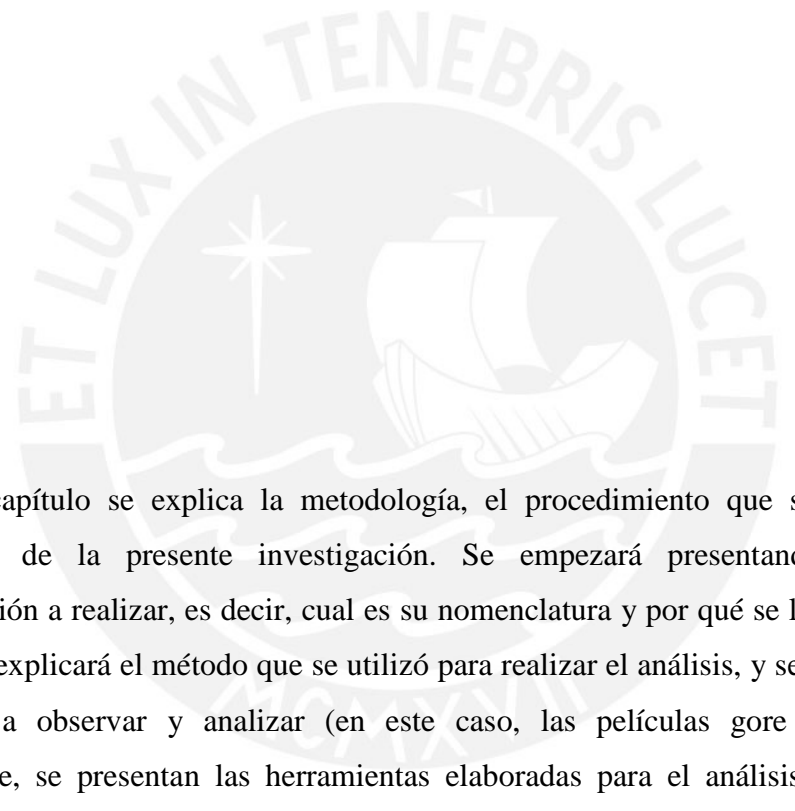
³Para los propósitos de esta investigación, definiremos de esta forma el cine comercial y el cine independiente.

muestra. Para Rosenbaum, estos criterios están basados en los propios ideales que benefician a estas compañías por encima de la promoción de cine extranjero e independiente.

Estos grandes estudios tienen diversas formas de mantener su cine comercial en el mercado, pero tal vez la más importante para esta investigación sea la MPAA (Motion Picture Association of America). Esta asociación “representa a los siete mayores productores de cinematografía del mundo y actúa como vocera oficial de películas, videos y televisión norteamericana” (Rosenbaum, nota de los traductores, 2007: 25.). El director Kirby Dick, en su documental *This film is no tyetrated*, amplía el tema de esta asociación. Una forma sencilla de explicar el trabajo de la MPAA, es que ellos le ponen el “rating” a las películas antes de exhibirlas, para marcar a que público está dirigido. Estos “ratings” pueden ser *G* (Apta para todo público), *PG-13* (Mayores de 13 años), *R* (Mayores de 18 años) o *NC-17* (la más contundente, ya que prohíbe que la película sea exhibida). Pueden hacer que una película sea editada muchísimas veces para que su versión sea apropiada para los cines, o simplemente prohibir que se muestre. Sin un rating mínimo de *R* de la MPAA (siendo el *G* el más permisivo y el *R* el límite) una película no sólo no podría mostrarse en las salas comerciales de Estados Unidos (que son la gran mayoría), sino que tampoco podría distribuirse mundialmente por los grandes estudios ni mucho menos objeto de una campaña publicitaria. Sin estos factores, la película llegaría a los cines sin que el público sepa que está ahí (Dick, Schmidt y Patterson, 2006).

El cine comercial podría llegar a expandirse aún más en su definición, si tomamos en cuenta que depende de lo que sus audiencias consideran “familiar” y lo que estas esperan cuando llegan a ver un film. Sin embargo, el estudio de los gustos de un público que varía constantemente de generación en generación llegaría a ser tan amplio que se necesitaría un estudio paralelo al presente para poder definirlo con exactitud. Por este motivo, la definición de cine comercial se mantendrá hasta este punto. Se espera poder desarrollar esta definición con más amplitud en futuras investigaciones.





En este capítulo se explica la metodología, el procedimiento que se utilizó en el desarrollo de la presente investigación. Se empezará presentando el tipo de investigación a realizar, es decir, cual es su nomenclatura y por qué se le denominó así. Luego se explicará el método que se utilizó para realizar el análisis, y se presentarán las unidades a observar y analizar (en este caso, las películas gore seleccionadas). Finalmente, se presentan las herramientas elaboradas para el análisis (en este caso, cuadros de observación), y el procedimiento por el que pasará la información recogida.

3.1 Tipo de investigación

La metodología de investigación se basó en el diseño descriptivo no experimental, ya que sólo se observaron y describieron los elementos característicos de las unidades de análisis. Así por ejemplo, de todo el universo de películas gore (unidades de observación) se eligieron sólo dos películas que se convirtieron en las unidades de análisis. Las cualidades que se observaron no necesariamente están vinculadas a las

teorías del cine, sino a cualidades estéticas¹. Es cualitativa al enfocarse sólo en las cualidades de cada una de las películas, sus características, sus cambios y continuidades. En síntesis se trata de una investigación descriptiva pues se remite a la observación y no es experimental porque no plantea situaciones de laboratorio ni experimentos controlados u otro planteamiento metodológico. Si bien el principal objetivo de la metodología es describir las unidades de análisis, hay momentos en los que es posible hacer deducciones y planear un nivel de abstracción que resulta de interés en un estudio académico.

3.2 Método de investigación

La investigación consistió en hacer una comparación cualitativa, a través de la dirección artística y fotográfica de la película *Zombi*, de George Romero realizada en 1978 y considerada como el gore inicial, auténtico gore de autor; y su *remake* del 2004 del mismo nombre, dirigida por Zack Snyder y considerada como gore comercial.

Por cualitativa se entiende que la investigación comparó cualidades del género, abducciones de las unidades de análisis, que luego se compararon para responder a las preguntas de investigación.

3.3. Unidades de análisis

De todo el universo observable, se eligieron dos unidades para ser analizadas: la película *Zombi* de George Romero de 1978, y su *remake* *El amanecer de los muertos*, de Zack Snyder, del 2004. Se escogieron estas dos películas por contar con los requisitos más apropiados para el tema de investigación (género de horror, taquilleras, con elementos gore y el estar relacionadas en contenido). La primera es reconocida como una de las primeras películas de horror con elementos gore que llegó a ser famosa en su tiempo (el mismo George Romero inventó el término *splatter* para poder describirla), y la única de esa clasificación con un *remake* oficial en el siglo XXI que ha alcanzado taquilla y reconocimiento internacional.

¹ Ver en el Capítulo 2, títulos 2.1, 2.4.1 y 2.4.2, para definición de estética y las características tomadas de las películas referenciales.

3.3.1 Ficha técnica de las unidades de análisis:

Zombi (1978):



Director: George A. Romero
 Productor: Richard P. Rubinstein, Claudio Argento, Alfredo Cuomo.
 Guión: George A. Romero
 Dirección de Fotografía: Michael Gornick
 Dirección de Arte: Tom Savini
 Reparto: David Emge, Ken Foree, Scott H. Reiniger, Gaylen Ross, TomSavini.
 Estreno: 2 de setiembre de 1979 (se estreno en Cannes en el 78, en los cines en el 79)
 Estudio: Laurel Group Inc.
 Distribuidora: United Film Distribution Company
 Duración: 127 min.

El Amanecer de los muertos (2004):



Director: Zack Snyder
 Productor: Richard P. Rubinstein, Mark Abraham, Eric Newman, Thomas Bliss.
 Guión: James Gunn, Scott Frank, Michael Tolkin, George A. Romero.
 Dirección de Fotografía: Matthew F. Leonetti
 Dirección de Arte: Andrew Neskromny, ArvinderGrewal.
 Reparto: Sarah Polley, VingRhames, Jake Webber, MekhiPhifer.
 Estreno: 19 de marzo de 2004.
 Estudio: Strike Entertainment
 Distribuidora: Universal Pictures
 Duración: 100 min.

3.3.2 Películas referenciales:

Se utilizaron películas referenciales para identificar una estética recurrente del gore. Estos elementos, al ser parte de una estética, son aquellos que se muestran a través de la dirección de arte y la dirección de fotografía². Para identificar los elementos gore

²El desarrollo de los elementos que conforman la estética del gore, según las películas referenciales, se encuentra en el Capítulo 2, sección 2.4.1 y 2.4.2.

primordiales de inicio y los elementos gore actuales se utilizaron las siguientes películas referenciales:

Para elementos gore iniciales: *The Wizard of Gore* (Herschell Gordon-Lewis, 1970), *Re-Animator* (Stuart Gordon, 1985) y *Braindead* (Peter Jackson, 1992). Estas películas no solo tienen elementos gore, sino que también fueron producidas y distribuidas por productores independientes: *The Wizard of Gore* fue distribuida por Mayflower Pictures, *Re-Animator* por Empire Pictures y *Braindead* por Trimark Pictures y Nigerian Entertainment.

Para elementos gore en el cine actual, las películas se separaron en “cine comercial” y “cine independiente”. Para el “cine comercial” se observaron las películas *Hostal* (Eli Roth, 2005), *Land of the Dead* (George A. Romero, 2005) y *Saw 3D* (Kevin Greutert, 2010). Para el “cine independiente” se observaron *Ichi The Killer* (Takashi Miike, 2001) y *Mártires* (Pascal Laugier, 2008). La diferencia entre estas películas es que las comerciales fueron producidas y distribuidas por grandes estudios cinematográficos (*Hostal* y *Saw 3D* fueron distribuidas por Lionsgate, y *Land of the dead* por Universal Pictures), y las independientes fueron producidas de forma independiente (*Ichi the Killer* por Media Blasters y *Mártires* por Canal Horizons³).

Estos elementos gore fueron reconocidos luego de una visualización de las películas referenciales y la consulta de fuentes secundarias⁴. Estas características, por su continuidad, pasarían a ser aquellas que describen al género gore y, por ende, las que son necesarias para que la película gore se reconozca como tal.

³Media Blasters y TheWeinsteinCompany distribuyeron *IchitheKiller* y *Martires* en Estados Unidos respectivamente, pero ambas películas fueron directamente a video, sin ser mostradas en los cines.

⁴Dicho análisis complementario puede consultarse en el marco teórico, Capítulo 2, sección 2.1.1 y sección 2.1.2. La forma como aparece este análisis es a modo de una exposición descriptiva que se ha logrado a través de consultar a fuentes secundarias y visualizando las películas.

3.4 Técnicas de recojo de información

3.4.1 Selección de variables

Inicialmente se seleccionaron variables que teóricamente caracterizan la dirección artística y la dirección de fotografía, que se detallan a continuación en forma de cuadros.

CUADRO 1: VARIABLES DIRECCION DE ARTE

Personajes: Zombis	Conceptualización de las variables	Indicadores Operacionales
1.1. Creación de zombis	Elementos que caracterizan a los zombis. Características físicas y comportamiento	<ul style="list-style-type: none"> • Fascie • Desmembramiento de partes del cuerpo • Heridas • Cortes • Quemaduras • Sangre •
1.2. Tipos de zombis	Tipos según se evolución orgánica y motora	<ul style="list-style-type: none"> • Zombis recién transformados: 1 a 2 días • Zombis transformados: 3 a 7 días • Zombis de más de 7 días de transformados
1.3 Elaboración de prótesis	Las prótesis son elementos de diversos materiales, agregados al cuerpo para transformarlo	<ul style="list-style-type: none"> • Yeso • látex • Arcilla • Plástico • Hule • Otro
1.4 Aplicación de prótesis	Áreas donde se aplica las prótesis	<ul style="list-style-type: none"> • Cabeza • Tronco • Extremidades superiores • Extremidades inferiores
1.5. Maquillaje	Es la caracterización que se da a los personajes para completar la imagen final que representará en pantalla. Puede incluir pintura y aplicaciones hechas de látex o yeso así como extensiones y variaciones	<ul style="list-style-type: none"> • De refuerzo • Social • Fantástico
1.6. Sangre	Características de la sangre: tonalidad, aspecto, consistencia, volumen usado	<ul style="list-style-type: none"> • Rojo brillante • Rojo oscuro • Sangre recién derramada • Sangre antigua • Espesa • Acuosa • Coágulos
1.7. Cantidad	Número de zombis que utilizan	<ul style="list-style-type: none"> • Menos de 300 • Más de 300

CUADRO 2: VARIABLES DIRECCION DE FOTOGRAFIA

Tratamiento de la imagen	Conceptualización de las variables	Indicadores Operacionales
1.1. Tipos de encuadres	Selección del campo abarcado por el objetivo en el que hay que considerar el tipo de plano, el ángulo, la altura y la línea de corte y organización de los elementos dentro del cuadro para lograr armonía	<ul style="list-style-type: none"> • Primerísimo primer plano (PPP) • Primer plano (PP) • Plano medio corto (PMC) • Plano medio (PM) • Plano americano (PML) • Plano general medio (PGM) • Plano general (PG) • Escorzo • Two shot • Punto de vista • Picado • Contrapicado • Plano holandés
1.2. Composición	Organización de los elementos en el encuadre	<ul style="list-style-type: none"> • Las proporciones del aspecto • Los ejes del encuadre • La regla de tercios • La regla de Hitchcock • Composiciones equilibradas y descompensadas • Planos picados y contrapicados • Marcas visuales • Encuadres cerrados y encuadres abiertos • Puntos focales • Regla de los 180
1.3. Colores y tonalidades	Colores especialmente seleccionados de acuerdo a la temática y concepto de la película, teniendo presente lo que realmente se quiere expresar y la interpretación que puede darle el público.	<p>Colores primarios en:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imagen • Decorado • Vestuario • Tonalidades de sangre <p>Combinación de colores en:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imagen • Decorado • Vestuario • Tonalidades de sangre
1.4. Post producción de imagen	Efectos agregados en la post producción, (colorización, saturación, after effects, etc.)	<ul style="list-style-type: none"> • Se agregaron • No se agregaron
1.5. Iluminación	Tipo de iluminación utilizada. Tonalidad de la iluminación, contraste, visualización de los detalles	<ul style="list-style-type: none"> • Cálida • Fría • Clave baja • Clave alta • Predominancia de blancos • Predominancia de negros • Visualización de los detalles • No visualización de los detalles

FUENTE: Sistematización realizada por la investigadora.

3.4.2 Herramientas para recoger la información

Para recoger la información se elaboraron las siguientes Guías de Observación:

Guía de observación para describir la estética de las películas *Zombi* de George A. Romero (1978) y su *remake*, *El amanecer de los muertos* de Zack Snyder (2004)⁵. Esta guía se creó y utilizó con el objetivo de reconocer las características estéticas que tienen ambas películas.

Guía de Observación para identificar cambios o continuidades de la estética de las unidades de análisis⁶. Esta guía se creó con el objetivo de encontrar las similitudes y diferencias entre ambas propuestas estéticas, y saber lo que ha prevalecido en el género con el paso del tiempo y lo que ha cambiado. Esto también permite saber que características son importantes y son usadas de forma recurrente en el género gore.

Guía de Observación que contiene los elementos gore, tomados de las películas referenciales, para identificar los elementos gore clásico, los del gore independiente actual y los del gore comercial actual. Estos elementos serán comparados con las características estéticas de las unidades de análisis y así se verificará si el planteamiento y los elementos gore iniciales del autor se mantienen o si ha primado el factor comercial para hacerla más taquillera⁷.

3.5 Procesamiento de la información

La información recolectada por medio de la observación de ambas películas y siguiendo las Guías de Observación permitió confrontar los resultados utilizando cuadros comparativos. La comparación permitió reconocer las características de la dirección de arte y dirección de fotografía que definen el gore inicial, y las que definen el gore actual. También permitió identificar los cambios y continuidades entre ambas, así como

⁵Esta guía de observación puede ser encontrada en el área de Anexos, al final de este documento. Es el Anexo 1.

⁶Esta guía de observación puede ser encontrada en el área de Anexos, al final de este documento. Es el Anexo 2.

⁷Esta guía de observación puede ser encontrada en el área de Anexos, al final de este documento. Es el Anexo 3.

también identificar los factores concernientes a la propuesta del autor y los factores comerciales para las conclusiones finales.

Esta metodología fue la más adecuada para este tipo de investigación, ya que se basa en la observación de características ya existentes y su comparación. No se necesita ningún tipo de experimentación, y la información que se recolectó ya está definida en las variables de análisis. Asimismo, estas variables nos remiten a conceptos que se encuentran en el marco teórico. Esto permite el abordaje directo y atender a las preguntas de investigación que son de corte descriptivo.

3.6. Etapas del proceso de investigación

Se investigaron el gore y sus principales características, es decir, las que lo identificaban cuando el subgénero se definió. Se comenzó analizando la década del 70, para luego analizar la primera década del 2000 para identificar las características que se han mantenido y las que se han dejado de lado.

Se describió la dirección de arte, la dirección de fotografía, sus funciones y sus finalidades, y se utilizaron los resultados para profundizar la investigación previa del cine gore. La identificación de estos elementos fue importante ya que son cambiantes de acuerdo a la época, el contexto y el público al que se dirigen y nos permitió comparar las características estéticas del cine gore inicial con el actual e identificar si se mantuvo la propuesta del autor frente a lo comercial.

3.7 Límites: Dificultades y ventajas del método elegido

Este método presentó dificultades al momento de definir los elementos a investigar. La definición misma del tema tomó tiempo, ya que el gore tiene mucho aún por desarrollar, y se debería investigar más al respecto, como por ejemplo su impacto en un público moderno. Sin embargo, para lograr una investigación más directa, se tuvo que limitar únicamente a sus características estéticas, ya que al ser un tema nuevo en este medio, la mejor opción fue comenzar por la base en la que fue desarrollado este elemento cinematográfico.

La ventaja de usar un método descriptivo es que permite, en una investigación de este tipo, identificar y comparar fácilmente las variables planteadas. Estas variables son las

que definen el gore, y se encuentran únicamente observando películas con elementos gore, por lo que este método es preciso para reconocerlas.

Además, con éste método no es necesario experimentar con las variables para obtener resultados, sino que se puede trabajar con las variables ya existentes.

Finalmente, al ser un tema nuevo, es importante sentar buenas bases de investigación, empezando por la comprensión de lo que fue el gore y cómo ha evolucionado hasta hoy, para tener de donde partir a futuras investigaciones. Es preciso usar la descripción para obtener esta información.

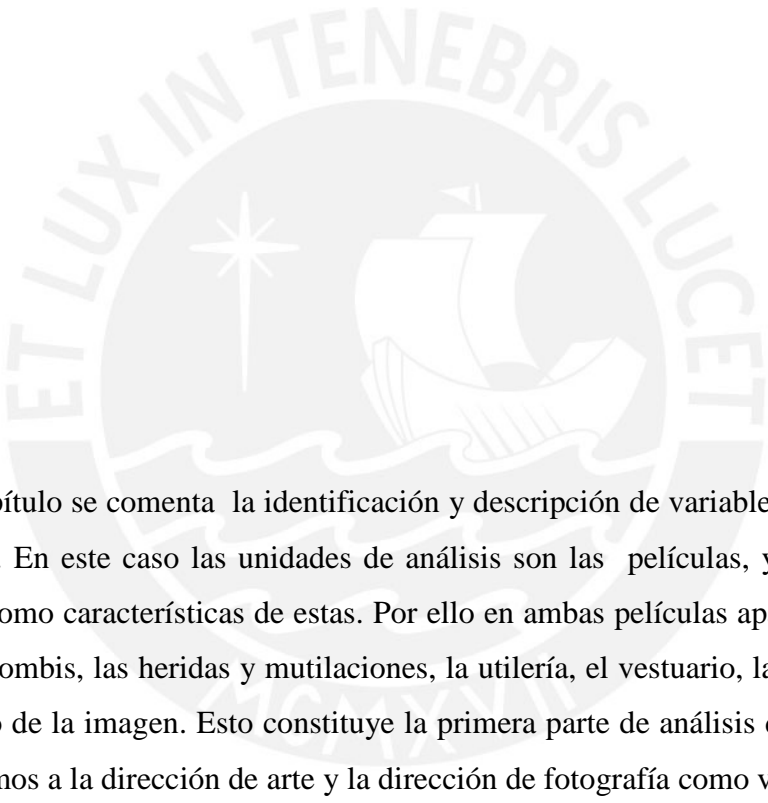




IV. CAPÍTULO 4

Características estéticas en la dirección de arte y fotografía

en *Zombi* (1978) y *El amanecer de los muertos* (2004)



En este capítulo se comenta la identificación y descripción de variables en las unidades de análisis. En este caso las unidades de análisis son las películas, y las variables se muestran como características de estas. Por ello en ambas películas aparecen elementos como los zombis, las heridas y mutilaciones, la utilería, el vestuario, las locaciones y el tratamiento de la imagen. Esto constituye la primera parte de análisis de los resultados. Consideramos a la dirección de arte y la dirección de fotografía como variables estéticas porque la estética es la cualidad que causa atracción hacia un objeto, en nuestro caso, un film gore. La atracción del film gore es el gore en sí, por lo que su estética debe analizarse a partir de las dos áreas que la desarrolla dentro del film, la dirección de arte y la de fotografía (el arte la crea, la fotografía la muestra).

4.1 ZOMBI (George A. Romero, 1978)

Comenzaremos por presentar las características estéticas principales de la película *Zombi* de George Romero y que se resumen en el Anexo 4. Esta película es una de las primeras en ser considerada gore.

4.1.1 Variables de la dirección de arte

En esta primera parte, desarrollaremos las variables que le corresponden al rubro de la dirección de arte.

4.1.1.1 Personajes: Zombis

El proceso de caracterización por el que pasaron los extras para convertirse visualmente en zombis, convierte a este personaje en una variable muy importante de la estética de esta película. Además, el zombi es un personaje que, a pesar del paso del tiempo, representa en sí mismo la violencia, no solo en su comportamiento, sino en su apariencia. Comenzaremos por definir las características estéticas de este personaje creadas para la dirección de arte.

En cuanto a este film, la dirección de arte observó las características más resaltantes y su significación. En primer lugar, nos centramos en la creación visual de los zombis y su aparición en el contexto de una narración. Esto zombis son planteados como civiles que han muerto y han sido reanimados por un virus desconocido. Por esto, los presentaron de la manera más variada posible, es decir, retratarlos como ciudadanos promedio, estereotipados para rápida identificación, y una vez logrado esto, agregarles a su perfil visual las características del zombi promedio.

El zombi promedio tiene las siguientes características: piel podrida, heridas profundas y mutilación de miembros.

En cuanto a la piel podrida, en la película observamos que el maquillaje que se utilizó para cubrir el rostro de los zombis (en algunos casos se ve que únicamente el rostro ha sido maquillado, pero no las manos, por lo que no podemos hablar de un maquillaje de cuerpo entero) usa las tonalidades azul y gris. Las tonalidades grises son más vistas en zombis que acaban de morir y han sido reanimados por el virus, imitando la piel fría, pálida que el ser humano adopta al morir. Esto para reafirmar que estas personas están muertas, y sin embargo siguen caminando (Figura 1). Las tonalidades azules son para los zombis que ya llevan cierto tiempo siendo zombis, busca imitar la piel ennegrecida y hundida de una persona en descomposición. Todo el rostro es maquillado e incluyen cuello, orejas y labios (Figura 2).

Fig. 1: Zombi de rostro gris¹Fig. 2: Zombis de rostro azul²

Para la sangre, como se pudo apreciar, se optó una tonalidad de rojo encendido, que la hacía resaltar en todas las escenas donde aparecía, sin importar en donde se encontrara. Además, su composición era espesa, y su movimiento bastante lento, parecido a la composición de la ténpera.

Relaciono el uso de este material en particular -la ténpera- por las características que le da a la sangre. Que se vea densa y pegajosa aumenta el sentimiento de desagrado que puede tener una persona a la que le desagrade ver sangre chorreando. Le ofrece la característica extra de sentirse como la miel en las manos, como si la suciedad se fuese a pegar y no será fácil limpiarla. Su composición da la sensación de que hay grandes cantidades de sangre en un solo chorro o un solo charco. Se ve como poca, pero es bastante. Este tipo de líquido, además, no solo humedece la piel y la ropa, sino que una vez seco hace que se endurezca, lo cual refuerza el sentimiento de suciedad, incomodidad y desagrado.

Finalmente, el rojo encendido lo torna una especie de señal de tránsito, llamando la atención del espectador apenas aparece en la escena. Hay que recordar que Romero es uno de los pioneros en el género, dirigiéndose a un público que no acostumbra a ver mutilaciones en la gran pantalla, mucho menos sangre, por lo que la aparición de la misma en una película en la que el director exige su presencia (y la considera uno de los elementos principales) debe ser espectacular. Debe llamar la atención y crear el doble de sensaciones por haber logrado sobrepasar los tabúes y haber llegado al cine.

¹ Fuente: Pantallazo del DVD de *Zombi*.

² Fuente: Pantallazo del DVD de *Zombi*.

Recordemos que *Zombi* es la secuela de *La noche de los muertos vivientes* (1969), película independiente de bajo presupuesto, en la que Romero hizo bien en rodar en blanco y negro (Figura 3), acostumbrando al público a este nuevo tipo de cine en el que está permitido mostrar vísceras y canibalismo. El espectador ya sabía qué esperar de una película de Romero, por lo que el color fue bien explotado en la segunda, como el elemento novedoso (Figura 4).



Fig. 3: Zombis en escena de “La noche de los muertos vivientes” de 1969³.



Fig. 4: Zombis en escena de “Zombi/El amanecer de los muertos” de 1978⁴.

4.1.1.2 Heridas, mutilaciones y desmembramientos

Otra característica importante de la estética de *Zombi* y del cine gore en general, son las heridas, mutilaciones y desmembramientos que sufren personajes y zombis. Este es un elemento obligado del gore, por lo que también es una variable importante a analizar. A continuación desarrollo como es representada esta característica en esta película.

³ Fuente: Pantallazo del DVD de *La noche de los muertos vivientes*

⁴ Fuente: Pantallazo del DVD de *Zombi*.

Las heridas profundas en los personajes de esta película son pocas, ya que a lo largo de la historia no se ve ningún zombi con alguna, excepto aquellos que son heridos por los mismos sobrevivientes en alguna escena. Si no son heridos en la historia, no se muestran sus heridas. Estas heridas son elaboradas de la manera más sencilla y práctica posible, bastante común en esta época.

Se utilizaron maniqués y prótesis de yeso para cada zombi que iba a sufrir algún tipo de herida o mutilación. El uso de maniqués es notorio cuando se ven las escenas, ya que la piel no es destrozada ni arrancada. Los maniqués ceden con la facilidad de la plastilina o el relleno de esponja. Sin embargo la técnica era suficiente en esa época, ya que lo que buscaban era impresionar con lo desagradable del canibalismo. Esto le daba un toque más real a cada una de las escenas en las que serían atacados, ya que podían filmar el momento exacto en que un zombi era apuñalado, un tubo le perforaba la cabeza o alguno de ellos explotaba.

Para las escenas en las que sus cabezas explotaban, se les llenó con comida para que dé la impresión de que la masa encefálica (sesos) sale volando (Figura 5). Además de esto, en cada una de estas escenas, utilizan sangre para manchar los alrededores y a los personajes que están cerca.



Fig. 5: Cabeza explota en *Zombi*⁵.

Además de los maniqués, para algunas escenas en las que la cámara se mantiene más tiempo con el zombi, optaron por el maquillaje de efectos especiales (FX), es decir, la fabricación de las heridas alrededor de la cabeza del extra, y bañarlo de sangre. Esto sigue el modelo de las vinchas de Halloween que usan los niños que tienen la mitad

⁵ Fuente: Pantallazo del DVD de *Zombi*.

delantera de una flecha al lado derecho y la mitad trasera al lado izquierdo, dando la impresión de que la flecha ha atravesado su cabeza (Figura 6). Al ser una película de zombis, la violencia y el gore se muestran más impactantes a través de ataques cuerpo a cuerpo que con utilería.



Fig. 6: “Zombi del Machete”, seudónimo que los fanáticos le dieron⁶.

Las heridas más comunes y que se ven a lo largo de toda la película son los disparos de bala en los cuerpos de los personajes. Es el método más apropiado de deshacerse de los zombis si se cuenta con este tipo de armas, por su largo alcance y su efectividad de herir la cabeza. Ningún disparo en la película pasa desapercibido ya que se utilizan bolsitas con sangre maquilladas al cuerpo, que explotan el momento en que el cuerpo es herido, manchando los alrededores de rojo. Esto permite que la herida se vea viscosa y vierta bastante sangre en distintas direcciones al momento de explotar.

En algunos casos (cuando se dispara a la cabeza, por ejemplo), se rellena la herida con un poco de carne aparte de la sangre, para que al momento de explotar pequeños trozos salgan volando, y se adhieran a las paredes, el suelo y a otras personas. Esto no sólo aumenta la sensación de desagrado en el espectador, sino que permite que esta sensación se mantenga, ya que los pedazos son tan pequeños que pueden quedarse adheridos en el personaje a lo largo del resto de la escena. A pesar de que no fue herido en el ataque, puede llevar gore encima.

Las mutilaciones se ven más reflejadas en los momentos en los que los zombis atacan a algún civil. Su herramienta principal de ataque son sus dientes, con una mordida pueden arrancarle partes del cuerpo a una persona. Las prótesis usadas para la película están construidas de materiales endebles, que dan la impresión de goma o chicle; éste material

⁶ Fuente: Pantallazo del DVD de *Zombi*.

permite que un zombi pueda morder el brazo de un civil y fácilmente quitarle un pedazo de carne, dejando una mordida perfecta. En otros casos, el zombi usa sus manos como armas, ya que puede penetrar la piel de un ser humano hasta llegar a sus órganos. Tanto en la mordida como arrancando partes del cuerpo, el material usado busca tener la apariencia de chicle, o queso derretido. El zombi arranca el pedazo de cuerpo y la piel y los músculos se estiran como una goma hasta estar tan tensos que tienen que romperse.

Para éstas escenas, se complementaron las heridas incluyendo órganos (en su mayoría tipo intestinos) y mucha sangre. Los órganos internos son los que más parecido tienen a la carne, pero también se les aplica el efecto de goma, ya que los zombis se pelean por ellos y arrancan pedazos de un mismo órgano para ellos mismos.

Finalmente, los desmembramientos se ven más en los zombis que tienen más tiempo de muertos. En este caso se usan prótesis adheridas a su cuerpo que den la impresión que el zombi no tiene pie, o le falta un brazo. Estas prótesis se ven un poco más endurecidas que la piel normal, y suelen recurrir al maquillaje para terminar la caracterización. Aunque se les aplica sangre para completar la herida, no se ve más sangre brotando de ellos además de la que ya está maquillada.

En otros casos, se ve partes del cuerpo humano tiradas por el suelo, aún con vestuario del humano al que pertenecían, para completar la escenografía de una locación en particular, por ejemplo el edificio en el que el equipo S.W.A.T. interviene al inicio de la película. En este lugar, las familias mantenían encerrados a los zombis en el sótano y les daban de comer, por lo que se observa un grupo de zombis en una jaula comiendo partes del cuerpo de alguien. En este caso, los miembros son mejor caracterizados, se les aplica más sangre, y la parte que está siendo devorada tiene más apariencia a carne que a prótesis endurecida.

4.1.1.3 Utilería

La utilería se considera en esta investigación ya que es una parte importante del desarrollo de una estética en pantalla. Es el complemento a la escenografía y, en algunos casos, al personaje. Siendo esta una película violenta, la utilería más importante son las armas.

Debido a que dos de los personajes principales son miembros del equipo S.W.A.T. armados, las principales armas para herir a los zombis son las pistolas y los rifles. Estas armas son de color negro, sencillas y se ven livianas de la mano con los personajes, que cargan con ellas durante toda la película.

Otros materiales que les sirven como objeto contundente en caso que los personajes no tengan armas de fuego a la mano (porque son civiles comunes o porque se les acabaron las balas) son las herramientas. Las herramientas son usadas como defensa en diversas ocasiones, probablemente porque son el segundo elemento que reconocemos como peligroso. En la película se puede ver el uso de un machete, de un martillo y de un destornillador para herir a los zombis, en escenas violentas.

Los diferentes objetos usados como armas defensoras por los no infectados (tales como cuchillos, tubos, tijeras, vidrios, etc.) se maquillaron y aplicaron al cuerpo de los zombis de la misma forma, en muchos casos para dar la apariencia que fueron atravesados por ellos. Finalmente, se les mancha de sangre

En cuanto a la utilería en general, es bastante sencilla. Se mantiene fiel al uso de los colores primarios, pero en tonalidades más bajas, para no opacar a los personajes.

4.1.1.4 Vestuario

Al igual que la utilería, el vestuario es muy importante para representar la personalidad y actitud de un personaje en un film. Debido a que ya hemos desarrollado el vestuario de los zombis, desarrollaremos ahora las características de vestuario de los personajes principales.

El vestuario es bastante básico. Tenemos los uniformes del equipo S.W.A.T. en un azul marino sobrio; y la reportera y el piloto visten colores entre blanco, beige y marrón. El vestuario no es sugerente, sino más bien de trabajo, serio pero cómodo. Sin embargo, una vez que se ven involucrados con los zombis, el vestuario se mancha de sangre, y los colores sobrios son perfectos para hacer resaltar el rojo y hacer notar más la suciedad y el desgaste. Pero aún con toda la violencia, el vestuario no se mancha tanto ni se desgasta demasiado.

4.1.1.5 Locaciones

Las locaciones son importantes para la estética de una película ya que ayudan a crear el ambiente apropiado para la situación en la que la historia se encuentra. Por este motivo, presentaremos las características de las locaciones y cómo influyen en esta historia.

Las locaciones utilizadas en *Zombi* son el estudio de televisión, el edificio de departamentos y el centro comercial.

El estudio de televisión se aprecia poco, ya que no hay encuadres amplios que permitan verlo en su totalidad. Sin embargo, se nota que ha sido decorado fielmente a la realidad y con sencillez. Encontramos una pequeña sala de transmisiones y un piso de estudio en donde se está produciendo una grabación en vivo de una entrevista. El set del piso del estudio es simple, un par de cámaras y un escritorio sobrio frente a ellas. El fondo es apenas una cortina negra.

La segunda locación es el edificio de departamentos que interviene el equipo S.W.A.T. En este edificio hay dos espacios importantes, los pasillos y el sótano. Los pasillos tienen un crema claro, y algunos de los departamentos que se ven juegan con los colores pasteles (Figura 7). Esto le da un gran contraste con los zombis de la escena, que se roban el encuadre contra las tonalidades tan claras. Además, todos los pasillos se presentan bastante iluminados, dejando ver a los zombis y los desmembramientos claramente.



Fig. 7: Departamento en *Zombi*⁷.

El sótano da la apariencia de ser sombrío ya que se ha procurado colocar sombras en las paredes. Sin embargo, los personajes y los zombis están bien iluminados (Figura 8).

⁷ Fuente de Fig.7: *The Boston*

Phoenix<http://blog.thephoenix.com/BLOGS/outsidetheframe/archive/2010/05/08/george-romero-part-3.aspx>

Una vez más, el espacio no es muy amplio, pero es suficiente para albergar a los 2 personajes principales y una decena de zombis enjaulados. Los zombis también están bien iluminados, y están comiendo restos humanos. La luz blanca que los ilumina hace resaltar la sangre y la viscosidad de la carne. En especial porque las paredes, que son de ladrillo, son de un gris claro, que una vez más, hace resaltar a los zombis.



Fig. 8: Sótano de *Zombi*⁸.

El centro comercial está compuesto de diversos ambientes, y es la locación más amplia usada hasta el momento (sin contar el campo abierto que se observa brevemente cuando los personajes son atacados tratando de conseguir gasolina). Es una locación real, por lo que la escenografía es recargada, ya que seguro no ha sido tocada para las escenas (Figura 9). Al igual que en el resto de las locaciones, los colores son claros y suaves, en contraste con los zombis. Todas las habitaciones están bien iluminadas y nada queda oculto.



Fig. 9: MonroevilleMall, locación de *Zombi*⁹.

⁸ Fuente de Fig 8: *The Horror Digest*: <http://horrordigest.blogspot.com/2011/07/horror-movie-moments-i-do-not-want-to.html>

4.1.2 Variables en la dirección de fotografía

En esta segunda parte, trataremos las variables más resaltantes de la dirección de fotografía en el film *Zombi*. Para nuestro propósito de investigación, las más resaltantes variables serán aquellas que influyan más en cómo se muestra el gore en pantalla.

La dirección de fotografía incluye los elementos que hacen posible que la imagen no solo se vea, sino que se vea de manera apropiada y cree las sensaciones correctas. En este caso, incluye el comportamiento de la cámara, de cómo se iluminó la escena y los colores que se utilizaron para representarla.

4.1.2.1 Color y alto contraste

En cuanto al color, los principales son los de la paleta de colores primarios, rojo, amarillo y azul. Se utilizan de forma resaltante, contrastada y exagerada, en especial en las escenas donde los personajes se encuentran en espacios cerrados. Su presencia está en casi todos los encuadres de la película. El ambiente del centro comercial es bastante colorido también, lo cual me sugiere que la paleta de colores busca resaltar la diversidad que los rodea (Figura 10).



Fig10: Centro comercial de *Zombi*¹⁰.

Hay quienes piensan (a pesar de que el mismo Romero ha desmentido estas teorías) que *Zombi*, de 1978, es un llamado de alerta a la nueva sociedad consumista que caracteriza a Estados Unidos de la época, y esto porque los zombis atacan sin cuestionar. Se mueven como hipnotizados, insaciables y no se detienen hasta obtener lo que desean, al

⁹Fuente de Fig.9: *The Film League*: <http://www.thefilmleague.com/2011/01/a-brief-history-of-the-shopping-mall-zombies-included/>

¹⁰Fuente: *This distracted globe*: <http://thisdistractedglobe.com/2006/10/25/dawn-of-the-dead-1978/>

igual que los consumistas, hipnotizados por el comercio. Por ello la selección de un centro comercial y la variedad de colores llamativos (paleta de colores que también es lo principal de un centro comercial habitual), estaría designada a estos palacios del consumo.

Primero tomemos en cuenta la fotografía de *Zombi*. Romero opta por el alto contraste (para resaltar los colores primarios, el rojo debía sobrepasar al gris y a todos los fondos), y la clave baja (que significa que en las partes más tiradas al color negro, se pierden detalles y se ven completamente negras). Es decir, colores vibrantes, pero sombras que son enteramente negras, perdemos detalles, pero obtenemos color y una masa irreconocible de caos en el fondo.

Hay que considerar que la “alta definición” era un término aun no sembrado en aquella época, pero tampoco era necesario en este caso.

La clave baja en el cine de horror siempre ha sido la más apreciada, ya que permite que el monstruo se oculte en las sombras, fuera del alcance de todos, esperando para atacar. El desconocer aumenta el miedo.

4.1.2.2 Uso de cámara

Por último, se opta por la cámara fija en casi todos los encuadres. Esto permite concentrarse en la acción que está ocurriendo en la escena. Los movimientos de cámara son muy escasos, casi inexistentes, probablemente porque desenfocarían la acción (hay algunos movimientos de cámara en escenas de zombis en los que éstos pierden el foco constantemente) y el gore y la violencia no podrían apreciarse adecuadamente.

Romero no muestra las sombras, pero lo que ilumina se ve a la perfección, ya que era necesario que los zombis, manchados de sangre y devorando a los humanos, se mostraran en todo su esplendor. Lo importante para él era que la violencia se destaque claramente.

4.2 *EL AMANECER DE LOS MUERTOS* (Snyder, 2004)

Al igual que con *Zombi*, analizaremos las mismas variables que describen la estética de *El amanecer de los muertos*, para poder compararlas.

4.2.1 Personajes zombis

Al igual que en *Zombi*, en *El amanecer de los muertos*, los zombis representan un elemento fuerte en la dirección de arte, ya que requieren una caracterización creativa y complicada. Así mismo, dichos personajes deben representarse con elementos gore. A continuación sus características.

En esta película, la estética de los zombis ha cambiado. Se nota muchísimo más elaborada que en sus inicios, habiendo tenido décadas de experimentación con el maquillaje de efectos especiales.

El primer cambio notable, es que los zombis son mucho más rápidos y descontrolados que los de la película original, lo que los hace más propensos a accidentes, golpes, heridas, ruptura de huesos, entre otras cosas. Por lo mismo, su maquillaje es más laborioso que los anteriores.

Los nuevos zombis de Snyder presentan una serie de daños corporales que aparentemente no lograron detenerlos, corren bañados en sangre, con entrañas colgantes, piel quemada y revelando carne fresca (o mejor dicho, muerta). Para esto, el maquillaje de efectos especiales va más allá que yeso y pintura azul y gris.

Estos zombis, diseñados por el artista/maquillador David Le Roy Anderson, se dividen en 3 fases¹¹.

A la primera fase se le denomina “Victimas de sala de emergencia”. En esta fase la persona acaba de convertirse en zombi y no presenta ningún tipo de decaimiento ni descomposición. Estos zombis no se ven como zombis a pesar de que actúan como ellos. Solamente carga la herida fresca de la mordida que lo contagió, y sangre alrededor de dicha herida (Figura 11). El maquillador le da ese nombre porque podrían

¹¹Nombres de las fases tomados de “*Raising the dead*”, video bonus del DVD de *El amanecer de los muertos*.

pasar como víctimas de algún ataque en una sala de emergencias. La herida fresca está hecha de látex o yeso, y es maquillada para adherirla al cuerpo. No demora mucho tiempo hacerla y no abarca mucho espacio. Se le aplica sangre falsa alrededor para completar.

El vestuario y peinado más simple pertenece a los zombis de la fase 1, ya que su look asimila al de alguien que fue interrumpido de su rutina cotidiana al ser mordido por un zombi y convertirse en él.



Fig. 11: Fase 1: Niña zombi en *El amanecer de los muertos*¹².

A la segunda fase se le denomina “Zombis de dos semanas”. Para aquellos mismos zombis dos semanas después, la dirección de arte utiliza maquillaje para empalidecerles la piel (usando base de tonos más claros que la piel del extra). Sus heridas ya secan y adoptaron tonos ennegrecidos, azules y grises, bañados en sangre seca. La sangre que derramaron se secó en la piel y se ennegreció. Así mismo, se utiliza aplicaciones de látex y de yeso sobre la piel de los extras con la forma de dichas heridas para crear la superficie y que se vea natural. Luego se maquilla la herida junto con el resto del cuerpo. La sangre que se coloca sobre ellos es distinta, más espesa y pegajosa. El tono de esta sangre también es más oscuro, casi ennegrecido, para darle la apariencia de que ha estado allí por semanas. Además de esto, se le aplica la sangre de los zombis de la fase 1, para simular sangre fresca de alguna víctima que les haya caído encima (Figura 12).

¹² Fuente: Pantallazo del DVD de *El amanecer de los muertos*.



Fig. 12: Fase 2: Transeúnte zombi¹³.

La tercera fase se llama “Todo se les cae”. Consiste en la caracterización de zombis que ya llevan aproximadamente un mes o más. Han sido mutilados, heridos de diversas formas. La piel se ha estirado y se ha hundido hasta los huesos (Figura 13). Las heridas ya secas se acentúan. A estos zombis se les chorrean todos los órganos que ya no están sujetos al cuerpo, por lo que la dirección de arte aplica efectos especiales; es decir, que si este zombi fue lacerado en el vientre, se adhiere un intestino prefabricado y podrido para que cuelgue de la herida. Lo mismo para otro tipo de órganos, como cerebros al aire, tendones, huesos, brazos y piernas cortadas, etc. Estas aplicaciones o prótesis se fabrican de plástico, látex, yeso, jebe, entre otros materiales. Se construyen y se les da la apariencia de piel, y luego se pegan al extra.

El maquillaje en el extra demora, a su vez, aproximadamente 2 horas (si es que este extra en particular tendrá más tiempo en cámara o se le harán encuadres cerrados). Se siguen los pasos de las dos fases anteriores: se aclara la piel, se hacen las aplicaciones de todas las heridas que tendrá, se le aplican algunos agregados al rostro para acentuar sus rasgos y lograr el efecto de la piel hundida. Se aumenta el efecto ensombreciendo las zonas más hundidas. Finalmente se le aplican las prótesis y se le maquilla el cuerpo completo, y se le baña en sangre.

¹³ Fuente: *Brown café*: <http://www.browncafe.com/forum/f6/no-more-soup-you-i-mean-no-more-bench-grinders-you-330303/index7.html>



Fig. 13: Fase 3: Transeúnte zombi¹⁴.

En la fase 3, para los zombis más elaborados, se hicieron máscaras de látex que los extras se ponían para facilitar el proceso de caracterización (Figura 14). Estas máscaras ya incluían toda la piel podrida, desgaste corporal, heridas y maquillaje posible para la caracterización de un zombi en estado bastante avanzado.



Fig. 14: Máscaras de *El amanecer de los muertos*¹⁵.

Además de todas estas aplicaciones, a algunos zombis de la fase 2 y 3 se les acentuaba el look usando lentes de contactos de colores blanco o amarillo, y se les agregaba

¹⁴ Fuente: *Moviefone*: <http://blog.moviefone.com/2010/04/15/best-movie-remakes/>

¹⁵ Fuente: Pantallazo del DVD de *El amanecer de los muertos*, Bonus clip: Raisingthedeath.

dientes destruidos para demostrar la debilidad de su estructura ósea y para que se vean más desagradables.

El peinado y vestuario de los zombis de fase 2 y 3 demoraba mas ya que se debía destruir la ropa para mostrar que ha pasado tiempo y que han estado moviéndose o arrastrándose por lugares por los que la gente normal no deambula.

El tono de la sangre de los zombis de Snyder es mucho más parecido a la sangre real. Esta sangre ya no busca resaltar, ya que los espectadores del nuevo siglo ya saben que su presencia es obligatoria en la imagen y no va a pasar desapercibida.

El progreso de los efectos especiales, cuya misión es que lo irreal se vea lo más real posible, forzó a que todo tipo de estética y representación progresara hacia eso. De la misma forma evolucionó el maquillaje de efectos especiales, que hace que los zombis de Romero sean insuficientes para la nueva época y tengan que ser actualizados.

De esta forma entonces, vemos zombis bastante más cercanos a un nivel de descomposición auténtico, bañado en sangre “real” y con heridas “reales”. La sangre ya no es lo único que sorprenderá al público, es sólo algo imprescindible. Es necesario mostrar lo que hay detrás de la sangre, y mostrarlo de la manera más impresionante posible, para que se reconozca como verdadero gore.

4.2.2 Heridas, mutilaciones y desmembramientos

Aquí se presentarán las características que se tomaron en cuenta cuando la dirección de arte creó las heridas, mutilaciones y desmembramientos por los que pasan los personajes y zombis a lo largo de la película.

Las heridas en los personajes no zombis son en su mayoría contruados en látex y adheridas a la piel, maquilladas encima y bañadas en sangre para terminar. Se intenta ser lo más detallados posible, tanto con el maquillaje como con la sangre.

La mayor producción de heridas es debida a los disparos. La mayoría de estos disparos son a la cabeza, por lo que se creó una prótesis que se pudiera adherir a la parte posterior de la cabeza y sincronizar para que explote con el disparo. La sangre brotaría junto con carne para crear el efecto de “volar sesos” (Figura 15).



Fig. 15: Disparo a la cabeza¹⁶.

En cuanto a las mutilaciones, las vemos en su mayoría en los zombies, ya que su piel o se ha ido cayendo o fue maltratada de alguna forma. Se prefiere mostrar carne fresca, cubierta de sangre, y se imita más realmente el esqueleto, los músculos y los órganos. Todo acompañado de una gruesa capa de sangre (Figura 16).



Fig.16: Maquillaje para el poster promocional de *El amanecer de los muertos*¹⁷.

No se ven muchos desmembramientos a excepción de la última parte de la película, en donde se pudo observar una turba de zombies atacar al grupo de protagonistas. Para defenderse era necesario que estos tuvieran que cortarles las piernas o hacerlos explotar, para lo cual se usaron prótesis y maniqués. Solo en un momento dentro de esta secuencia, podemos ver como un personaje es herido con una sierra. En general, la cámara no se detiene casi nada de tiempo en los personajes como para ver el proceso o el efecto final.

¹⁶ Fuente: Pantallazo del DVD de *El amanecer de los muertos*.

¹⁷ Fuente: *Appgamer.net*:<http://appgamer.net/reviews/2010/jan/19/dawn-dead/>

4.2.3 Utilería

Como en “Zombi”, el principal elemento usado por la dirección de arte para combatir a los zombis sigue siendo el arma de fuego.

En este caso podemos ver distintos tipos de armas, ya que provienen de diferentes tipos de personas y varios lugares. Entre estas, encontramos pistolas, revólveres y escopetas.

En cuanto a la utilería en general, los ambientes fueron creados para parecer lo más normales posible, por lo que encontramos ambientes recargados de objetos, probablemente para hacer el contraste con la falta de personas. Estos objetos no resaltan unos de otros, sino que complementan el fondo y son fieles a las tonalidades principales. Si el objeto fuera de colores azul, rojo, amarillo o verde, resaltaría, de lo contrario se mantiene como parte del relleno.

4.2.4 Vestuario

El vestuario nuevamente es considerado como un complemento que define personalidad y actitud de un personaje. Ahora presentamos sus características.

El vestuario de todos los personajes es casual, a excepción del policía y de los guardias de seguridad del centro comercial, que tienen un uniforme azul marino. Los colores del vestuario no son tonos resaltantes, sin embargo, se buscó contrastarlos con el fondo. Por ejemplo, si la escena se lleva a cabo en el sótano del centro comercial, que es bastante oscuro (casi ni se notan las siluetas, y se finge una iluminación de linternas), la ropa del personaje principal es de color blanco o tonalidades claras.

Así mismo, los personajes no se visten enteramente de colores oscuros o de colores claros, siempre se busca contrastar su ropa. Por ejemplo, polo blanco con casaca azul marino; azul con negro; o en el caso de Ana al inicio de la película, una pijama color rosa pálido que es inmediatamente manchada de sangre. Los colores del vestuario, aunque son contrastados, nunca son de tonalidades resaltantes (rojo, amarillo, verde limón, etc.), lo que hace que cuando está manchado de sangre, el rojo resalte por encima de todo.

El vestuario no es sugerente, sino cómodo, algo que los mismos personajes elegirían usarlo en una situación de emergencia como en la que se encuentran.

4.2.5 Locaciones

Comenzaremos ahora a identificarlas locaciones que utilizó la dirección de arte en *El amanecer de los muertos*.

Para empezar, se debe tener en cuenta que toda la película tiene un filtro de color verde encima, lo que le da una tonalidad verde a las imágenes. Los colores claros y suaves, por lo tanto, son los más afectados por la tonalidad.

4.2.5.1 Hospital

Pasillos de color verde. Con el filtro verde encima, el color resalta bastante, por lo que el vestuario tiene colores fuertes (azul y blanco) para resaltar (Figura 17). El tono le da una sensación de toxicidad mayor que en las otras ocasiones, y de acuerdo al avance de la historia observamos que ya tienen pacientes atacados por zombis, lo cual significa que el virus ha contaminado el edificio, lo justifica la fuerte tonalidad.



Fig 17: Hospital de *El amanecer de los muertos*¹⁸.

4.2.5.2 Vecindario y casa

Colores fuertes, filtros cálidos. Los exteriores muy contrastados, y se resalta la presencia del verde, el azul, el rojo y el amarillo (Figura 18). En la casa, la decoración

¹⁸ Fuente: Pantallazo de el DVD de *El amanecer de los muertos*.

es acogedora, los colores varían entre el blanco, crema y marrón, colores suaves, lo que permite fuerte contraste con la sangre.



Fig18: Vecindario de *El amanecer de los muertos*¹⁹.

4.2.5.3 Centro comercial

Muy moderno tanto en estilo como en contenido. La tonalidad verde resalta debido a sus paredes y pisos claros. Muchas de sus estructuras son metálicas, por lo que se ve constantemente brillos a causa de la luz y reflejos (Figura 19). La única zona del centro comercial que no tiene la tonalidad verde es el pasillo de seguridad, que combina los colores blancos y negro, y además tiene un filtro azul, que hace que todo se vea azul.



Fig. 19: Centro comercial de *El amanecer de los muertos*²⁰.

¹⁹ Fuente: Pantallazo de el DVD de *El amanecer de los muertos*.

²⁰ Fuente: Pantallazo de el DVD de *El amanecer de los muertos*.

4.2.6 Tratamiento de la imagen

Al igual que en *Zombi*, la dirección de fotografía de *El amanecer de los muertos* tiene en cuenta los movimientos de cámara, los planos y encuadres y la iluminación.

Las tonalidades base se repiten: rojo, azul y amarillo son usados por los protagonistas y sus acompañantes. Aparecen como colores principales en casi todos los encuadres, semejante a como se observa en *Zombi*, pero Snyder va más allá con la fotografía de la misma.

Snyder opta por mantener las bases de Romero, pero para llevarlas al siguiente nivel. La imagen es bastante saturada, al punto que puede sentirse “ruido” en ella (por ruido, entendemos que la imagen tiene un tipo de lluvia camuflada, como la lluvia de un canal sin señal, mimetizada en el encuadre). El “ruido” es una característica clásica del cine antiguo, el de película de grano ancho. Snyder quería darle el toque setentero de la película original.

Los colores están bastante saturados, casi al límite, lo cual hace que los primarios resalten. Pero agrega algo más: un filtro de tonalidad verde por encima de toda la película. Personalmente siempre he relacionado el verde con infección de virus, por lo que esto me dio la sensación inmediata de epidemia. Siendo una película de zombis, contagiados por una epidemia, encuentro el filtro verde apropiado para la ocasión.

Finalmente, con la saturación de colores, se capta una característica más que *Zombi* también utiliza, pero de manera distinta. El aura de *El amanecer de los muertos*, por la misma saturación de colores y fuertes, casi irreales, tonalidades de la sangre, le dan un toque fantástico, de ensueño a la película. En ésta película, en la escena en la que Anna llega a su casa al atardecer, podemos observar un cielo rosado con las tonalidades de los “Monet” que aparece en *Vanilla Sky* (Figura 20 y 21). En dicha película, el cielo era reconocido como el cielo de ensueño por ser rosado en vez de azul y por tener un aura de paz y serenidad.

Estas dos últimas características no reflejan lo que *El amanecer de los muertos* quiere comunicar pero, en definitiva, le da un toque casi fantástico a la imagen. Desde ese momento, se puede captar estas características que siempre estuvieron allí, los colores

saturados, la antigüedad que quiere reflejar un mundo moderno y los cielos rosa, que da la sensación de ver el pasado a pesar de estar en el presente y que transmite sensación de ensueño.



Fig. 20: Atardecer de *Amanecer de los muertos*²¹.



Fig. 21: Cielo de *Vanilla Sky*²².

A pesar de todo esto, Snyder nos ofrece una imagen limpia, moderna, colorida y bastante artística en su *remake*.

²¹ Fuente: Pantallazo del DVD de *El amanecer de los muertos*.

²²Fuente: *Through my looking glass*: <http://throughmylookingglass.me/vanilla-sky-sigur-ros/>

4.3 CONCLUSIONES PARCIALES

A continuación, se presentan las conclusiones parciales de esta 1ra sección del análisis de los resultados.

4.3.1 Sobre la dirección de arte en *Zombi*

En primer lugar, en *Zombi* la dirección de arte priorizó la caracterización de personajes para las escenas más violentas de la película, ya que estas tendrían tiempo en cámara y debía verse impactante.

Segundo, el color más resaltante de *Zombi* es el rojo, ya que se usa para representar la sangre. La tonalidad de la misma es más brillante que la sangre real, pero se decidió así para que llame la atención.

Finalmente, a las prótesis que se crearon para caracterizar los ataques de los zombis se les dio una consistencia de goma o jebe, creando no solo la sensación de carne verdadera, sino aumentando lo grotesco en la imagen.

4.3.2 Sobre la dirección de fotografía en *Zombi*

El uso de la cámara en *Zombi* es simple, ya que hay poco movimiento de cámara y constante uso de planos fijos.

En segundo lugar, a las escenas más violentas de *Zombi* se les da un trato preferencial, mostrándolas con detalle, a planos fijos e iluminación abundante, aprovechando únicamente la caracterización del personaje.

4.3.2 Sobre la dirección de arte en *El amanecer de los muertos*

En primer lugar, los colores principales siguen siendo los primarios, rojo, amarillo y verde, pero en este caso las tonalidades han buscado resaltarse, por lo que encontramos más objetos y locaciones con estos colores para exagerar el tratamiento de la imagen.

En *El amanecer de los muertos*, la caracterización de los personajes heridos y los zombis es mucho más detallada. Las prótesis son maquilladas en el personaje y se

apoyaron de FX para que se cree una sensación que imite el referente natural²³ de la destrucción del cuerpo humano.

4.3.4 Sobre la dirección de fotografía en *El amanecer de los muertos*

Primero, aún son primordiales los colores primarios, pero esta vez son saturados y exagerados, y resaltan en casi todos los encuadres. Esto le da un aura fantásica a la imagen.

Segundo, la dirección de fotografía es más elaborada en *El amanecer de los muertos* ya que tenemos más movimiento de cámara que apoya a la acción que ocurre en pantalla, y una iluminación que busca crear sombras.



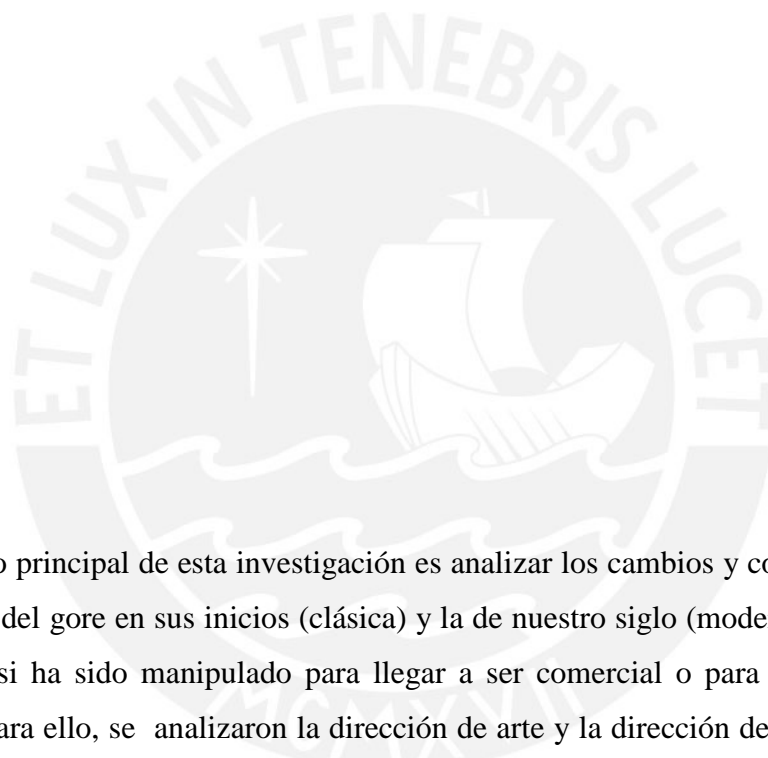
²³ Desarrollo del concepto de lo “real” en el Capítulo 2, subtítulo 2.4.2 “Mímesis, realidad y lo “real””



V. CAPÍTULO 5

Cambios y continuidades

entre el gore de la década de 1970 y el gore actual



El objetivo principal de esta investigación es analizar los cambios y continuidades entre la estética del gore en sus inicios (clásica) y la de nuestro siglo (moderna), con el fin de descubrir si ha sido manipulado para llegar a ser comercial o para lograr una nueva estética. Para ello, se analizaron la dirección de arte y la dirección de fotografía de dos películas, desagregándolas en distintas variables. Dichas películas fueron seleccionadas ya que cumplen con los requisitos mínimos para la investigación. Las películas analizadas fueron *Zombi* de 1978 y *El amanecer de los muertos*¹. Ambas películas, como se ha dicho en capítulos anteriores, cuentan la historia de un grupo de sobrevivientes a una epidemia zombi que encuentran refugio en un centro comercial y deben aprender sobrevivir en este nuevo contexto.

¹Explicación y ficha técnica de las películas en el capítulo 3, “3.3 Unidades de análisis”. Allí también se justifica como se cumplen estos requisitos mínimos.

La comparación por variables de la dirección de arte y fotografía se resume en el cuadro de “Cambios y continuidades entre *Zombi* y *El amanecer de los muertos*”², ubicado en el área de anexos.

5.1 Zombis

Teniendo en cuenta la caracterización de los zombis en *Zombi* y en *El amanecer de los muertos*, se procederá a comparar ambas propuestas para identificar sus cambios y continuidades.

Al comparar ambas propuestas en cuanto a zombis, podemos ver que hay un notable progreso en tratar de hacer que la criatura no sólo imite con más detalle lo natural³, sino que cause más miedo, o mayor impresión. En la época de Romero, a fines de la década de 1970, la sangre en abundancia y la presencia de las vísceras (en la forma de hígados de vaca y pedazos de carne entremezclada) era suficiente y causó la impresión necesaria como para que esta película fuese considerada una de las pioneras de horror con elementos gore.

La prioridad del maquillaje zombi en la dirección de arte era que el espectador reconociera al personaje como un zombi (siendo una de las primeras veces que se le presentaba un ser así en pantalla) e impresionarlos de cuando en cuando con el derramamiento de sangre y el canibalismo (Figuras 22 y 24).

Los tiempos cambiaron y era necesario algo más que sangre y vísceras ocasionales para reconocer la presencia del gore, de lo contrario cualquier película que muestre sangre se le llamaría gore. Se progresó hacia lo espectacular y el resultado fueron los zombis de Snyder (Figuras 23 y 25). Aquí una comparación.

² El cuadro es el “Anexo 5”, del área de “Anexos”.

³ Desarrollo del concepto de lo “real” en el Capítulo 2, subtítulo 2.4.2 “Mímesis, realidad y lo “real””



Fig. 22: Zombis en *Zombi*⁴.



Fig.23: Zombis en *El amanecer de los muertos*⁵.



Fig.24: *Zombi*⁶



Fig.25: *El amanecer de los muertos*⁷

⁴ Fuente: *HeyUGuys*: <http://www.heyuguy.com/tag/dawn-of-the-dead/>

⁵ Fuente: Pantallazo del DVD de *El amanecer de los muertos*.

⁶ Fuente: *Internal Bleeding*: <http://www.internalbleeding.net/2008/07/dawn-of-the-dead-1978/>

El concepto de “fealdad”⁸ juega un papel importante en la nueva era, ya que es lógico que los zombis son más desagradables de lo que solían ser antes, y mucho más amenazantes también. De esta forma, la fealdad se conceptualiza con lo desagradable a los ojos, lo atemorizante y lo impresionante para nuestra época. Mientras más vísceras y sangre de lo acostumbrado, más gore; mientras más gore, más desagradable.

Con esta primera aproximación a los zombis, puedo concluir que su misión fue impresionar y asquear a su público con su aspecto y maneras. En el nuevo siglo, y con la evolución del maquillaje de efectos especiales, y la evolución de las películas de horror en general, era necesario que el gore vaya más allá que sólo sangre y mostrar vísceras de vez en cuando.

El equipo de *Zombi* hizo todo lo que se pudo hacer en esa época para que los zombis fueran lo más reales posibles (incluso la cantidad de extras utilizados es la misma que para *El amanecer de los muertos*, aproximadamente 300) y priorizó la sangre y vísceras por encima de los zombis mismos como principal atractivo. La sangre y las vísceras, al ser su principal medio de mostrar el gore, fueron resaltadas por encima de todo lo demás, optando por una tonalidad “rojo vibrante” que saltaría a la vista de inmediato. Era necesario lograr la atención de la audiencia hacia esos elementos.

Los zombis de Snyder, más detallados en su caracterización, podridos, bañados en sangre y vísceras, definen lo desagradable para el espectador del nuevo siglo. No solo explotan elementos que normalmente no se ve, sino que muestran a un ser humano que deambula por la calle con gore encima, todo el tiempo. Es el sentimiento de desagrado, del miedo a lo desconocido que quisieron explotar en la película original, pero para un público nuevo y menos sensible.

5.2 Heridas, mutilaciones y desmembramientos

Compararemos ahora la caracterización y maquillaje que se les aplicó a los personajes de ambas películas, tanto como para ser zombis como para ser humanos heridos, con el fin de ver el desarrollo de la técnica a lo largo del tiempo.

⁷ Fuente: Pantallazo del DVD de *El amanecer de los muertos*.

⁸ Desarrollo del concepto de “fealdad” en el Capítulo 2, subtítulo 2.4.3 “Belleza y fealdad”

En cuanto al trato que le dan a las heridas, mutilaciones y desmembramientos, se notan dos grandes opuestos. El primero es que las prótesis creadas para la película original intentan imitar los referentes de lo real⁹, pero no lo logran enteramente, se nota claramente que son maniqués por su rigidez y su composición. Sin embargo, mantienen bastante tiempo frente a la cámara y en primeros planos fijos. Como si lo más importante en la historia es que se muestre la mutilación (Figura 26).



Fig. 26: Zombi del machete, en *Zombi*¹⁰.

Podría estipularse que este trato tan especial que se le da a la violencia justifica asegurar que una de las principales razones por la que la película existe es para poder mostrarla. A pesar de que se intentó acercarse bastante a la realidad, también se nota que se exagera en elementos tipo la cantidad de sangre o la viscosidad de los órganos internos.

El segundo es que en el *remake*, las prótesis se ven mucho más realistas, se ha tratado de acercarse más a un referente natural y la evolución que han tenido desde los años 70 ha sido positiva. Se ve en el color que usan para la sangre, en cómo se producen las mutilaciones y en como la carne ha dejado de ser pegajosa para imitar mejor a la de un ser humano (Figura 27). Los zombis son mucho mejor caracterizados y se ha hecho un esfuerzo porque causen la impresión adecuada que un zombi de nuestros tiempos debe causar. El resultado final es el esperado por el público. Sin embargo, el trato que se le da a estas mutilaciones ya no es primordial como en la original, sino que es tratado como algo que debe estar ahí para complacer a la audiencia, y es mostrado como algo común y corriente en la historia.

⁹ Desarrollo del concepto de lo “real” en el Capítulo 2, subtítulo 2.4.2 “Mímesis, realidad y lo “real””

¹⁰ Fuente: *The Grizzly Bomb*: <http://grizzlybomb.com/2011/10/02/30-countdown-to-halloween-dawn-of-the-dead-1978/>



Fig. 27: Mutilación en *El amanecer de los muertos*¹¹.

En general, las prótesis y el maquillaje de efectos especiales han evolucionado para mejor, pero no se le muestra lo suficiente como en el pasado.

5.3 Utilería

Entendida, para los propósitos de esta investigación, principalmente como armas. Se compararán las características del resto de la utilería, pero no se le dará mayor importancia ya que no definen los elementos gore para resaltar los cambios y continuidades en la dirección de arte.

La utilería en general no varía mucho entre las dos películas, su fin sigue siendo complementar el encuadre y rellenar el fondo sin resaltar demasiado, para resaltar aun más los colores primarios. Lo que sí ha variado es la cantidad de utilería que se usa como armas para combatir a los zombis.

En la primera película vemos que se usan armas de fuego ligeras, como pistolas y escopetas para las heridas menos sangrientas (a excepción de un par de cabezas explotando), y también se da un tiempo especial de cámara a las herramientas que causa un daño más profundo en los zombis, ya que se puede mostrar más gore cuando se utilizan. También vemos que se le da tiempo de cámara a momentos en que los zombis usan sus propias manos y dientes como armas y desgarran a los personajes.

En la segunda película varias cosas cambian. Aún tenemos como principal arma las de fuego, ya que después de haberse creado una cultura de zombis en la sociedad, se entiende como las mejores armas para combatirlos (permite matarlos sin tener que acercarse). Sin embargo, ya no se ve tanto la presencia de herramientas, ya que son elementos que obviamente pueden hacer daño, a excepción de una sierra cortándole las

¹¹ Fuente: Pantallazo del DVD de *El amanecer de los muertos*.

piernas a unos zombis. Lo que vemos son un par de fierros que están siendo clavados en cabezas de zombis y algunos otros bañados en gasolina y quemados.

5.4 Vestuario

Al igual que la utilería, el vestuario influye bastante para terminar de definir la personalidad del personaje. Sin embargo, se tomarán sus características como un reflejo del contexto y de la época en la que se está contando la historia, ya que la definición del personaje es una característica narrativa y no le compete a la estética. Se compararán los vestuarios en ambas propuestas.

El vestuario propuesto por la dirección de arte no ha variado entre ambas películas, se mantiene casual. Los colores tampoco han variado, aun tenemos colores claros y neutrales que permiten resaltar la sangre y la suciedad. A la vez, el vestuario se mantiene sobrio, no sugerente y más cómodo (Figuras 28 y 29).



Fig. 28: *Zombi*¹².

¹² Fuente: *John Skeleton*: <http://johnskelton.com/2011/03/22/romero-retrospective-dawn-of-the-dead/>



Fig 29: *El amanecer de los muertos*¹³.

Lo que varía es la forma en que es mostrado en cuanto a la fotografía de la película. El contraste del vestuario en la segunda película es mucho más fuerte que en la primera, pero por la propuesta de fotografía que tiene la segunda película es necesario que sea así. Aparte de este detalle y las naturales tendencias de la moda de ambas épocas, el vestuario se mantiene con las mismas características que cumplen las necesidades de los personajes según el contexto en el que viven en la película.

5.5 Locaciones

Se compararán en características físicas y el ambiente que la dirección de arte creó para la película, ya que las locaciones, a excepción del centro comercial, varían entre películas.

Las locaciones, según la historia que sigue cada película varían, pero la más importante, el centro comercial, se mantiene. Vemos una mayor dedicación y despliegue de producción al crear las escenografías en la segunda película que en la primera, esto también ha evolucionado, y apoya a la idea de que la película se esfuerza por mostrar una historia creíble y bien desarrollada por encima de solamente mostrar violencia.

Al igual que con el vestuario, el principal cambio entre las locaciones de la primera película y el *remake* es el colorido. En este caso, se han buscado locaciones que, una vez que se aplique los colores contrastantes y los colores primarios, ofrezcan las

¹³ Fuente: *SUCKERPUNCHCINEMA*: <http://suckerpunchcinema.com/main/2011/03/dawn-of-the-dead-2004/>

sensaciones apropiadas (Figuras 30 y 31). Por ejemplo, el hospital tiene paredes verdes, que una vez que se le aplica el filtro verde lo hacen ver aun más tóxico.



Fig. 30: Centro comercial de *Zombi*¹⁴.



Fig 31: Centro comercial en *El amanecer de los muertos*¹⁵.

Cada locación tiene detalles en los colores primarios que pueden ser resaltadas y contrastadas en el encuadre (letreros de EXIT en rojo, carteles de neón en azul, rayas de tránsito en la pista en amarillo, etc.). Además, las locaciones mantienen los colores claros, que permiten que los filtros de apoyo le den una tonalidad en particular que se vea exagerada.

¹⁴ Fuente: *Offscreen*: http://www.offscreen.com/index.php/phile/essays/return_of_the_repressed/

¹⁵ Fuente: Pantallazo del DVD de *El amanecer de los muertos*.

5.6 Tratamiento de la imagen

Aquí compararemos el comportamiento que, en la dirección de fotografía, ha tenido la cámara, los encuadres y la iluminación entre ambas películas. También consideraremos el colorido que se le da a cada una, ya que los colores primarios son una característica básica de estas películas e influyen directamente a crear un ambiente en particular.

La principal diferencia entre la fotografía de la original y el *remake* es la saturación de los colores. En la película original, los colores son contrastados pero no se trabaja la imagen más allá de lo que se graba originalmente (Figura 32). En el *remake*, la imagen es bastante saturada, los colores son resaltados y los filtros de colores son usados frecuentemente. Esto produce una sensación más fantasiosa para el *remake*, a diferencia de la sensación realista que la imagen de la primera película crea (Figura 33).



Fig. 32: Exterior en *Zombi*¹⁶.



Fig. 33: Exterior en el *remake*¹⁷.

La segunda diferencia es en los planos, encuadres y movimientos de cámara que se producen en ambas películas. La primera película contiene planos sencillos, siendo el más usado el plano medio y el primer plano para las escenas de violencia. Pero no contiene muchos planos generales. Los movimientos de cámara son escasos, prefiriendo

¹⁶ Fuente: *IMFDB*: [http://www.imfdb.org/wiki/Dawn_of_the_Dead_\(1978\)](http://www.imfdb.org/wiki/Dawn_of_the_Dead_(1978))

¹⁷ Fuente: *Zombies defined*:
http://www.zombiesdefined.com/reviews/dawn_of_the_dead_2004_review.asp

tener un encuadre fijo mientras el movimiento es creado por los actores en escena. Los encuadres son sencillos y se esfuerzan por mantener la violencia en el centro.

En *El amanecer de los muertos* los planos no son fijos ni de larga duración, se le trata como algo que se supone que debe suceder, pero no como lo más importante de la imagen, con movimientos rápidos de cámara que apoyan más la sensación de acción que la sensación grotesca que caracterizaba el cine gore. Se intenta imitar lo natural¹⁸ pero no muestra exactamente como sucedió, valorando más el apoyo que le da a la historia en general que la acción misma. La caracterización y la dirección de fotografía se han actualizado, sin embargo no muestran nada nuevo que colabore con el impacto que el gore debe tener en este tipo de película, como lo hacen con *Zombi*.

En cuanto a las mutilaciones de *El amanecer de los muertos*, aquellas que los zombis hacen con manos y dientes, estas ya no tienen trato preferencial en cámara. Se les muestra rápidamente y el detalle del zombi arrancando un pedazo de piel se pierde, es decir, vemos al zombi mordiendo y al personaje atacado gritando, pero pasando a ver la herida ya producida y no la piel siendo arrancada (Figuras 34 y 35).



Fig. 34: Mordida en *Zombi*¹⁹.

¹⁸ Desarrollo del concepto de lo “real” en el Capítulo 2, subtítulo 2.4.4 “Mímesis, realidad y lo “real””

¹⁹ Fuente: *Film freak central*: <http://filmfreakcentral.net/dvdreviews/dawnofthedead1978.htm>



Fig. 35: Mordida en *El amanecer de los muertos*²⁰.

En este *remake*, los planos son mucho más variados. El primer plano ya no es tan usado para la violencia, sino para mostrar detalles en personajes y objetos que complementen la historia. Además, se aprovecha la temática “apocalíptica” para hacer planos generales que muestren el caos en su totalidad. Los encuadres son más trabajados, combinando objetos y colores de manera que apoyen la idea fantástica que las tonalidades crean.

Finalmente, vemos mucho los movimientos de cámara. La acción y la violencia ya no se muestran detalladamente en primer plano y cámara fija, sino que es combinada con un movimiento de cámara violento y una rápida combinación de planos que ayudan a crear la sensación de caos y desesperación en el público. Pero no apoya a mostrar el gore y lo grotesco que la primera película si priorizó.

5.7 CONCLUSIONES PARCIALES

A continuación presentamos las conclusiones parciales de esta segunda parte del análisis de resultados, la comparación entre las características estéticas de *Zombi* y las de *El amanecer de los muertos*.

5.7.1 Sobre la dirección de arte

En primer lugar, los zombis de *El amanecer de los muertos* son definitivamente mucho mejor elaborados ya que se ha aprovechado el desarrollo del maquillaje FX y las prótesis para crear un zombi mucho más realista y acorde a los tiempos. Sin embargo, estos zombis no tienen muchos primeros planos en cámara y no se les da el trato

²⁰ Fuente: Pantallazo del DVD de *El amanecer de los muertos*.

preferencial que en *Zombi*, sino más bien como un elemento más del contexto que debe mostrarse para crear tensión y no desagrado.

Segundo, las heridas, mutilaciones y desmembramientos tienen una mejor caracterización en *El amanecer de los muertos* al ser más detalladas y más acordes con la realidad. Pero en *Zombi* se les da más tiempo en cámara, para apreciar que la carne está siendo mutilada a diferencia del *remake* en el que en muchos casos el detalle se pierde en movimientos rápidos de cámara o iluminación baja.

En tercer lugar, la utilería, el vestuario y las locaciones se han adaptado a la época que la película muestra. La utilería y las locaciones en el *remake* son más modernas y el vestuario va de acuerdo a la moda actual. Además, se presentan en colores sobrios para resaltar los colores primarios.

5.7.2 Sobre la dirección de fotografía

Finalmente, el tratamiento de la imagen varía en ambas películas, ya que Romero iluminó con claridad y mucha luz sus escenas, y las grabó en muchos casos usando el plano fijo, mientras que Snyder prefirió la combinación de luces y sombras y movimientos rápidos de cámara. Esto resulta en distintas formas de ver el gore, ya que la fotografía de Romero permite ver la violencia claramente, mientras que Snyder sugiere muchas cosas, y en algunos casos, deja elementos gore importantes en las sombras.

VI. CAPÍTULO 6

**Comparación entre los elementos gore
de las películas referenciales**

y la estética de *Zombi* y *El amanecer de los muertos*

En este penúltimo capítulo, se analizan los resultados comparando las unidades de análisis con los principales elementos gore. Se tomaron en cuenta las características del gore inicial como las del gore independiente actual y el gore comercial actual, tomadas de las películas referenciales. Así, por ejemplo, a la variable “Heridas”, en las películas seleccionadas de referencia (las clásicas del gore), le corresponde en la dirección de arte una serie de actividades (prótesis para las amputaciones), mientras que en la dirección de fotografía le corresponde un uso particular de técnicas de representación (uso de filtros, movimientos particulares de cámara, entre otras).

Este capítulo consta de tres sub secciones. En el primer subtítulo se resume las características del gore de los inicios, el gore independiente actual, y el gore comercial actual, ya trabajadas en el presente estudio¹. Esto con el objetivo de tener claras las características principales del gore, que se han mantenido a lo largo de los años, para reconocerlas en el gore actual. De esta manera el estudio se cerciora, con ello, no solo

¹ Desarrollo de las características en el Capítulo 2, subtítulos 2.1.1 y 2.1.2. Aquí se incluyen los factores que priman del género gore en las películas referenciales.

que existen elementos que marcan la continuidad del género sino que este porta un lenguaje reconocible con la simple visualización de las películas.

En el segundo subtítulo se comparan las características estéticas de la película *Zombi* con las características estéticas del gore comercial actual y el gore independiente (también actual), con el objetivo de ver con cuál de estas dos estéticas se identifica más. Esto se hace para confirmar que el gore independiente utiliza las características del gore clásico, mientras que el gore comercial no las utiliza.

Finalmente, en el tercer subtítulo se enfrentan las características del gore de *El amanecer de los muertos* con las características estéticas del gore comercial actual y el gore independiente actual, para mostrar que dicha película contiene características del gore comercial, por encima de las del gore clásico.

6.1 Características primordiales del gore según películas referenciales

En esta primera parte, identificaremos las características primordiales del gore, que han sido tomadas de un análisis de las películas referenciales de dicho cine. Así, por ejemplo, dos hitos que se han analizado de manera complementaria son *The Wizard of Gore* (1970) y *Mártires* (2008)².

Para empezar, debemos tener en cuenta las características primordiales del cine gore, aquellas que se mantienen tanto en sus orígenes como en el gore independiente actual. Para identificar estas características se analizaron, entre otras, las películas referenciales *The Wizard of Gore* de Herschell Gordon-Lewis (1970); *Re-Animator* de Stuart Gordon (1985) y *Braindead* de Peter Jackson (1992)³. Estas películas pertenecen a la generación que marcó un estándar en el cine gore. *Braindead*, en particular, es considerada la película más gore de todos los tiempos.

² La lista completa de películas que se han analizado de manera complementaria, incluye, además de las ya mencionadas, *The Re-Animator* (1985), *Braindead* (1992), *Hostel* (2005), *IchitheKiller* (2001), *Land of the dead* (2005) y *Saw3D* (2010). Dicho análisis complementario puede consultarse en el marco teórico, Capítulo 2, sección 2.1.1 y sección 2.1.2. La forma como aparece este análisis es a modo de una exposición descriptiva que se ha logrado a través de consultar a fuentes secundarias y visionando las películas.

³ El desarrollo completo de las características de estas películas se encuentra en el Capítulo 2, sección 2.1.2.

En primer lugar, el uso de los colores primarios. El azul, rojo y amarillo está presente en casi todas las películas consultadas, tanto como para crear atmósfera como para resaltar detalles dentro del encuadre. El uso del color rojo en estas películas es básico para resaltar la sangre y vísceras. Por ejemplo, en *Braindead*, para las escenas de noche, se usaron fuertes filtros azules (Figura 36).



Fig. 36: Noche azul en *Braindead*⁴.

Segundo, el exceso de violencia física y psicológica. El maltrato a otros seres humanos está presente en todas las películas, ya sea por defensa propia o con intención de torturar. Como resultado, tenemos escenas con elementos gore. Ejemplos de esto se pueden ver en *The Wizard of Gore*, en donde se muestra primeros planos de una mujer sufriendo mientras el mago incrusta un taladro industrial en su estómago (Figura 37).



Fig. 37: *The Wizard of Gore*⁵.

En tercer lugar, la sangre, que está presente en todas las películas. La sangre es infaltable y se representa en grandes cantidades. En *Braindead*, durante la escena de

⁴ Fuente: *Tumblr*:<http://fraternodraconsaccis.tumblr.com/post/2717354211/zombie-fuck-braindead-1992>

⁵ Fuente: Pantallazo del DVD de *The Wizard of Gore*.

mutilación masiva de zombies, el suelo y las paredes son cubiertas por completo de sangre, tanto que los zombies resbalan al avanzar (Figura 38).



Fig.38: Mutilación de zombies en *Braindead*⁶.

Finalmente, las vísceras. Estas obtienen tiempo en cámara por su relación con lo grotesco. Ejemplos de esto se ven en la escena de *Braindead* de mutilación de zombies antes mencionada, en donde el bebé zombie parte la cara de una víctima en dos. (Figura 39).



Fig. 39: Bebé de *Braindead*⁷.

⁶ Fuente: *ProjectionBooth*: <http://projectionbooth.blogspot.com/2007/10/31-days-of-zombie-day-18-braindead.html>

⁷ Fuente: *Zona Freak*: <http://www.zonafreak.net/2011/09/braindead-de-peter-jackson.html>

6.1.1 Representaciones visuales de las características del gore clásico en el gore independiente actual

Para el gore independiente actual, se usaron como muestras las películas *Ichi the Killer*, de Takashi Miike (2001); y *Mártires*, de Pascal Laugier (2008). Estas películas utilizan elementos gore del cine clásico y los han adaptado a una audiencia moderna⁸. Además, fueron producidas y distribuidas por productoras independientes y su alcance fue reducido.

Habiendo expuesto las características generales del gore, describimos ahora como son representadas en el gore independiente actual.

En cuanto al color, aún se siguen usando los colores primarios, pero ahora se combinan más con colores sobrios y texturas, para darle una imagen más real. Sin embargo, de tanto en tanto se puede ver el uso exagerado de una tonalidad en particular para crear atmósfera en un sitio o momento. Ejemplo de esto se ve en *Ichi the Killer*, donde para mostrar la crudeza del barrio donde suceden los hechos, se usa un filtro rojo en todo el encuadre (Figura 40).



Fig. 40: Filtro rojo en *Ichi the Killer*⁹.

El exceso de violencia física y psicológica se mantiene, y se intenta hacerla a mayor escala. Se trata no solo de centrar la violencia en un solo personajes o una sola línea narrativa, sino tener varias oportunidades de ser violentos. Ejemplos de esto se ven en

⁸ El desarrollo completo de las características de estas películas se encuentra en el Capítulo 2, sección 2.1.2. En este caso, se seleccionaron estas películas por su reconocimiento dentro del género y su cualidad de ser producidas de manera independiente.

⁹ Fuente: *Kaskus.us*: <http://www.kaskus.us/showthread.php?t=7538488&page=113>

Mártires, donde una de las formas de tortura que se le aplica al personaje principal es arrancándole toda la piel hasta dejarlo a carne expuesta (Figura 41).



Fig. 41: Sin piel en *Mártires*¹⁰.

El uso de la sangre continúa siendo abundante, pero se intenta imitar con más detalle los referentes naturales de la misma y sigue siendo una presencia imponente en el encuadre. Para crear escenas en donde la sangre abunda de manera exagerada, se suele crear más violencia y más cuerpos (que la sangre sea proporcional a la violencia). Se puede ver esto en la primera escena de *Mártires*, donde se asesina a una familia a escopetazos. La casa donde están y la vestimenta que usan son de colores claros, lo cual permite que la sangre que sale de ellos resalte. Además, la herida producida por la escopeta es grande y deja las entrañas a la vista, lo cual permite que se desangren más (Figura 42).



Fig. 42: Asesinato en *Mártires*¹¹.

¹⁰ Fuente: *Praise Horror*: <http://praisehorror.com/2011/09/19/top-10-scenes-that-will-make-you-crige/>

¹¹ Fuente: *Worldpress*: <http://daveandhis criticisms.wordpress.com/2011/03/31/movies-that-make-you-go-holy-shit-martyrs-2008/>

Finalmente, las vísceras, las heridas, mutilaciones y desmembramientos aún son considerados momentos importantes en la película y se les da tiempo de cámara. La creación de las prótesis ha evolucionado, ahora se ven mucho más detalladas y se hace un esfuerzo por mantener el gore y el realismo. Un ejemplo sencillo de esto lo encontramos en *Ichi the Killer*. Ésta película tiene muchas escenas en las que la gente es cortada en varios pedazos (un hombre es cortado verticalmente por la mitad), pero uno de los más memorables es cuando uno de los personajes se corta su propia lengua con una cuchilla (Figura 43).



Fig. 43: Lengua siendo cortada, en *Ichi the Killer*¹².

6.1.2 Representación visual de las características del gore clásico en el gore comercial actual

Para el gore comercial actual se tomaron en cuenta tres películas con clara influencia gore, que fueron producidas y distribuidas por grandes estudios de Hollywood: *Hostal* de Eli Roth (2005); *Land of the dead* de George Romero (2005) y *Saw 3D* de Kevin Greutert (2010)¹³. Su producción fue costosa y su distribución fue mundial.

Land of the dead es un caso particular. Es una película comercial con claros elementos gore, y fue creada por el autor gore de los años 70, George Romero. Es la única película

¹² Fuente: *Tumblr*: <http://terrorameianoite.tumblr.com/post/8306003271>

¹³ El desarrollo completo de las características de estas películas se encuentra en el Capítulo 2, sección 2.1.2. Estas películas fueron seleccionadas por su reconocimiento como películas comerciales, su nombramiento no oficial de torture porn (en *Saw 3D* y *Hostal*), y por su alcance mundial.

del grupo que logra ser comercial y tener elementos del gore clásico adaptados al nuevo siglo. Lamentablemente, es la minoría en el caso de las películas de horror comerciales.

Ahora veamos como son representadas en el gore comercial actual estas características.

En cuanto al color, se mantiene el uso de colores primarios y las texturas para crear ambiente y sensaciones. En *Hostal*, vemos este uso cuando los chicos exploran la ciudad y llegan a un prostíbulo que usa fuertes tonalidades de azul (Figura 44).



Fig. 44: Prostíbulo en *Hostal*¹⁴.

En el exceso de violencia física y psicológica, se prioriza la violencia psicológica por encima de la física. Es decir, vemos más escenas de personas reaccionando en sufrimiento o terror por escenas violentas que la violencia en sí. El elemento que se usa recurrentemente a falta de entrañas y otros elementos grotescos, es la sangre. En *Hostal*, la escena donde uno de los personajes es torturado con un taladro, podemos ver su rostro y escuchar sus gritos, pero no vemos todo el daño que le produce el taladro (Figura 45).



Fig. 45: Taladro en *Hostal*¹⁵.

¹⁴ Fuente: *Popstar*: <http://www.popstar.com/Movies/2005/Hostel/Pictures/Photo/10>

La cantidad de sangre usada ha aumentado con el tiempo, pero debido a que se usa en exceso a falta de mostrar vísceras y tortura en primer plano. La sangre es un elemento que se usa para demostrar violencia aunque se muestre en un plano general. En *Saw 3D* vemos un ejemplo de esto cuando una de las mujeres está atada a una máquina que poco a poco le insertará tubos en el cuello (Figura 46). El personaje principal debe jalar de una cuerda que sale de su boca y que está atada a una llave en su estómago. Mientras jala, podemos ver el sufrimiento de la mujer y la sangre que sale de su boca. Sabemos que la llave le está destrozando el interior, pero no lo vemos directamente, la sangre nos lo indica.



Fig. 46: Mujer en *Saw 3D*¹⁶.

Las vísceras ya no son un elemento recurrente a lo largo de la película, sino que se reservan para momentos en particular y no tienen mucho tiempo en cámara. Aunque son mejor fabricadas, pierden su cualidad de primordiales en la escena y son usadas muy pocas veces. Se prefiere sugerir desmembramientos y mutilaciones con reacciones de los actores y sonidos, que mostrarlas repetidas veces. En *Saw 3D* podemos ver un ejemplo de esto en la primera escena, donde tres personas están atadas a sierras eléctricas y el momento en que empiezan a herirse, grandes cantidades de sangre brotan como señal primordial, pero no vemos entrañas en ningún momento (Figura 47).

¹⁵Fuente: *Jesse Film Reviews*: <http://jessefilmreviews.blogspot.com/2011/11/just-keep-saying-its-only-movie-hostel.html>

¹⁶ Fuente: *Blogspot*: <http://watchesaw3donline.blogspot.com/>



Fig. 47: Sierra en *Saw 3D*¹⁷.

6.2. Comparación de las unidades de análisis con el gore independiente y comercial del nuevo siglo

En esta segunda parte, compararemos las unidades de análisis (*Zombi* y *El amanecer de los muertos*), con las características del gore independiente actual y el gore comercial actual. Esto con la finalidad de ver el tipo de cine al que pertenecen dichas unidades de análisis.

6.2.1 Comparación y análisis de los elementos primordiales del gore en *Zombi*, con los del gore independiente actual y el gore comercial actual

Se confronta los elementos gore de la película *Zombi* con los del cine independiente actual y el cine comercial y puede notarse que el cine independiente actual conserva las características del gore inicial¹⁸. Mientras que el cine comercial actual pierde ciertas actitudes que se buscan en el gore original (como la importancia de darle preferencia y tiempo de cámara a las escenas de violencia, ser más grotescos en cuanto a imagen y elaboración de heridas y mutilaciones, entre otros), el cine independiente logra tomar las características originales y darles un trato primordial en sus films, aprovechando las nuevas tecnologías y el desarrollo de la dirección de arte y la dirección de fotografía.

¹⁷Fuente: Slant Magazine: <http://www.slantmagazine.com/film/review/saw-3d/5129>

¹⁸ Cuadro de medición utilizado para la comparación puede encontrarse en los Anexos, "Anexo 6". Se miden las características del gore independiente actual y se comparan con el gore clásico, encontrándose diversas similitudes y mejoramientos.

Ejemplo de esto es en el detalle que se aplica en el maquillaje de cuerpo completo en carne expuesta de *Mártires* (Figura 48).



Fig. 48: Carne expuesta en *Mártires*¹⁹.

La película *Zombi*, junto con las películas que se tomaron como referenciales, logra crear un modelo a seguir en lo que respecta al gore. Presenta las características necesarias a futuras generaciones y deja claro que lo que importa es crear violencia. El gore independiente actual, aunque ha evolucionado en cada una de sus áreas de realización (dirección, producción, sonido, etc.) ha logrado capturar la esencia del gore y transmitirlo de forma que cree las mismas sensaciones en un público nuevo. Ejemplo de esto lo vemos en la escena de *Ichi the Killer*, donde una mujer es atacada y golpeada violentamente, y luego vemos como su atacante es cortado en dos (Figuras 49 y 50).



Fig. 49: Mujer en *Ichi the Killer*²⁰.

¹⁹ Fuente: *FantastiqueArts*: <http://www.fantastique-arts.com/en/nb1076-movie-martyrs.html>



Fig. 50: Mutilación en *Ichi the Killer*²¹.

Sin embargo, aunque estas características son tomadas en cuenta en el cine comercial, no se desarrollan de la forma original. Están presentes, pero no se muestran, y en la mayoría de veces el gore es sugerido, pasado rápidamente como para demostrar que está ahí. La violencia es exhibida, pero no es posible visualizarla en detalle.

6.2.2 Comparación y análisis de los elementos primordiales del gore en *El amanecer de los muertos*, con los del gore independiente actual y el gore comercial actual.

En esta sección confrontaremos las características principales de la estética de *El amanecer de los muertos* con las características del gore comercial y el gore independiente en nuestros tiempos²². Esto nos permitirá saber si las características de *El amanecer de los muertos* cumplen los requisitos del gore independiente o el gore comercial, y por ende, si se inclinan a ser más comerciales o a crear una estética apropiada del gore.

6.2.2.1 En la dirección de arte

Comparando las características de *El amanecer de los muertos* con las del gore independiente actual y las del gore comercial actual, se puede decir que dicha película

²⁰ Fuente: *Revista Cinefagia*: <http://www.revistacinefagia.com/2009/12/ichi-el-asesino-koroshiya-1-ichi-the-killer/>

²¹ Fuente: *Wordpress*: <http://subtitledhell.wordpress.com/tag/takashi-miike/>

²² Cuadro de medición utilizado para la comparación puede encontrarse en los Anexos, "Anexo 7".

se acerca más al cine comercial no solo por su distribución, sino también debido a la poca importancia que se le da a los momentos más violentos, importancia que si se le dio en la original. Así, podemos ver heridas, mutilaciones y desmembramientos pero el impacto no es el mismo ya que no le dan el suficiente tiempo en pantalla como para que cause la impresión que el gore original pretende dar. Ejemplo de eso se ve en la mordida que sufre una mujer, que en este caso es uno de los personajes principales. El zombi la ataca y nunca vemos que la muerde (a tal punto que asumimos que no lo hizo), cuando era factible incluir una toma de su piel siendo arrancada (Figura 51). Luego entendemos que fue mordida porque se la muestra a un compañero.



Fig. 51: Mordida en *El amanecer de los muertos*²³.

Se puede argumentar que esto es porque las nuevas generaciones están acostumbradas a este tipo de violencia. Sin embargo, si tomamos en cuenta las películas de gore independiente actuales, vemos que estas sí son capaces de producir las sensaciones que el gore original pretende a una generación acostumbrada al cine de horror.

6.2.2.2 En la dirección de fotografía

Uno de los factores más importantes que influye en la estética de las películas gore del nuevo siglo es la dirección de fotografía. Gracias a su desarrollo, ahora tenemos una variedad de encuadres, planos y movimientos de cámara para mostrar una escena. En sus orígenes, la cámara fija era el aliado ideal para mostrar el gore y las escenas violentas, ya que los movimientos de cámara hacían que se perdiera el foco en los elementos importantes del encuadre y no era posible ver el gore con claridad.

²³ Fuente: Pantallazo del DVD de *El amanecer de los muertos*.

Sin embargo, hoy en día la tecnología ha progresado tanto que esto ya no es un impedimento y el horror ha aprovechado los movimientos de cámara para enriquecer sus imágenes y crear la tensión y caos necesario para sus películas. Pero en películas comerciales, se aprovecha esta característica para lo opuesto que el gore original pretendía. Los movimientos de cámara ayudan a películas comerciales a mostrar violencia sin ser tan explícitos, a no detenerse a ver los detalles. En cambio, las películas gore independientes no tienen reparo en mostrarse grotescas, como en sus inicios. Ejemplo de esto es como en *El amanecer de los muertos* se ve una escena en la que un zombi devora los intestinos de su víctima, y se ve en plano general, y rápidamente. No se detiene en la acción ni se acerca para ver los detalles (Figura 52).



Fig. 52: Zombi comiendo a víctima en *El amanecer de los muertos*²⁴.

6.2.2.3 Tomando en cuenta *Land of the dead*, de George Romero

Finalmente, tomemos en cuenta el caso de *Land of the dead*, de Romero. Se ha considerado en esta investigación como una película comercial ya que para ella Romero consiguió apoyo financiero y una distribución de Universal Pictures, lo cual permitió que sea vista en salas de cine alrededor del mundo. Sin embargo, esto no influyó en su planteamiento y las características estéticas de esta película se asemejan más a un gore independiente, que sigue la influencia del gore original, y aprovecha el desarrollo de las nuevas tecnologías para mostrar de manera más realista el gore y la violencia en sus películas, sin dejar de hacerlas atractivas al público. La escena más memorable de *Land*

²⁴ Fuente: Pantallazo del DVD de *El amanecer de los muertos*.

of the dead, es cuando se muestra una docena de zombis devorando hambrientamente a sus víctimas (Figuras 52, 53 y 54). El movimiento de cámara es tranquilo, y se toma su tiempo para mostrar la escena en detalle.



Fig. 52: Zombicomienzo en *Land of the dead*²⁵.



Fig. 53: Zombi comiendo en *Land of the dead*²⁶.



Fig. 54: Zombi muerde a víctima en *Land of the dead*²⁷.

²⁵Fuente: *Homepage of the dead*: <http://www.homepageofthedeath.com/baps/landdiffs.html>

²⁶Fuente: *Homepage of the dead*: <http://www.homepageofthedeath.com/baps/landdiffs.html>

Esto, finalmente, es lo que diferencia a *El amanecer de los muertos* de una película gore bien desarrollada, ya que Romero desarrolló una película gore en el mismo contexto y utilizando las mismas herramientas, y logró hacerla comercial, mientras que Snyder no llegó al nivel de gore que su versión original logró para su audiencia, cuando pudo haberlo hecho.

Se podría estipular que se decidió filmar *El amanecer de los muertos* con características comerciales para hacerla más atractiva a las audiencias, pero también se puede considerar que la propuesta de autor de Snyder se haya basado en mostrar un *remake* menos gore que la original. A mi entender, que no se haya considerado hacer un *remake* de películas de la década de 1970 con más elementos gore, y que se le haya disminuido el gore al *remake* que sí se hizo podría significar que se intenta hacerla más comercial.

Lo que sí se puede concluir de esta investigación es que el *remake* *El amanecer de los muertos* no llega a cumplir con los requisitos de cine gore con los que su original *Zombi* sí cumple, y pone en riesgo las características del gore actual para priorizar un estilo más moderno y parecido al cine comercial.

6.3 CONCLUSIONES PARCIALES

A continuación se presentarán las conclusiones parciales de esta última sección del análisis de los resultados.

6.3.1 El gore clásico en la estética de *Zombi*

Zombi, siendo una de las primeras películas gore, cumple con los requisitos que se esperaba del gore en la década de 1970. Muestra la violencia en primeros planos y no deja que el espectador se distraiga de los hechos con más efectos que no sean los del gore. Los elementos básicos del gore están tan bien explotados que sirven como referencia para las películas gore que se realizaron a partir de su lanzamiento.

²⁷ Fuente:

SMH:<http://www.smh.com.au/news/film/musteatbrains/2005/07/28/1122143950368.html>

6.3.2 El gore clásico en la estética de *El amanecer de los muertos*

La película *El amanecer de los muertos* se aproxima más al cine comercial no solo por su distribución, sino también por la poca importancia que se le da a los momentos violentos y a los elementos gore. Sus elementos son creados a detalle, para lograr una apariencia natural al público y satisfacer su necesidad de violencia auténtica. Sin embargo, no se muestran lo suficiente como para ser considerados extremadamente sangrientos y violentos, y por ende, gore.

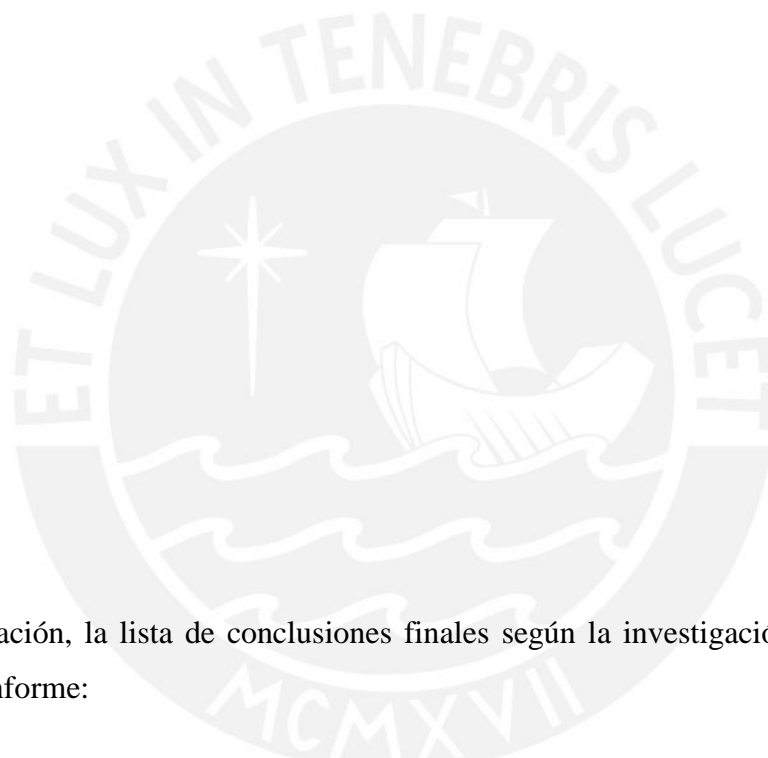
La dirección de fotografía fue un elemento decisivo al momento de hacer esta película, ya que como indicador que permite mostrar o sugerir la violencia, se inclinó más por apoyar una narrativa de acción (con rápidos movimientos de cámara y efectos) que una estética gore.

Finalmente, *El amanecer de los muertos* no llega a cumplir con los requisitos del gore auténtico, por la poca importancia que le da a sus escenas violentas y por la falta de exposición de la crudeza de un ataque zombi.

6.3.3 El gore clásico en la estética de *Land of the dead*

Es posible hacer un cine comercial con elementos gore, ya que Romero lo logró cuando lanzó *Land of the dead*, que contenía elementos gore claramente explícitos, usando una estética parecida a la de Snyder, sin embargo Snyder no logró hacerlo con su película.





A continuación, la lista de conclusiones finales según la investigación realizada en el presente informe:

7.1 Primera conclusión final: sobre la estética del cine gore

7.1.1 Las características del gore

Las características principales del gore clásico no han cambiado comparadas con las actuales, sino que se ha buscado desarrollarlas tecnológicamente para hacerlas en lo posible lo más cercanas a la realidad y adaptarlas a un público cada vez menos sensible. Aún se prioriza la violencia en escena, el uso de colores primarios y un tratamiento de cámara que ayuda a que el gore sea identificado.

El gore actual y sus características han logrado trascender su origen en el género de horror para buscar otros como el de la comedia (*Zombieland*, 2009) y de la acción

(*Saving Private Ryan*, 1998), por ejemplo. Por esta razón, debería hablarse de una estética gore y del gore como un conjunto de elementos que pueden ser descritos.

7.1.2 La dirección de arte y la dirección de fotografía

Se ha aprovechado el desarrollo de la dirección de arte desde la década de 1970 hasta hoy para crear maquillaje de FX y utilería y lograr más detalle en el gore. A la vez, el tratamiento de cámara ya no usa tantos planos fijos, sino que se esfuerza por crear encuadres más interesantes, pero siempre manteniendo el gore a la vista.

La dirección de fotografía se explota más en el cine gore actual que en el cine gore de la década de 1970, pero en el caso de *El amanecer de los muertos*, no contribuye a mostrar el gore como se planteó mostrarlo en sus orígenes.

La estética del gore comercial no trabaja de la mano para crear un gore clásico, ya que logra desarrollar a detalle la dirección de arte gore, pero la dirección de fotografía opta por mostrarla en planos no favorables.

7.2 Segunda conclusión final: sobre el gore comercial actual

El cine gore comercial ha evolucionado dejando de usar elementos gore como lo climático de la película. Sólo los utiliza como elementos recurrentes y en muchos casos sugeridos, como parte de una historia más profunda.

Es posible crear un cine gore que sea comercial cumpliendo con los requisitos del cine gore original, ya que Romero lo logró con *Land of the dead* en el 2005.

7.3 Tercera conclusión final: sobre *Zombi* de George Romero

La película *Zombi* de George Romero se puede considerar gore clásico debido a la importancia que le da a la violencia del film y la forma en que la muestra, la cual es compartida con otros films gore de la época, creando así una estética del gore clásico. Esta película logró ser gore en su época y sus continuaciones creadas por Romero (como *Land of the dead*) ejemplifican un gore que ha evolucionado para las nuevas generaciones.

7.4 Cuarta conclusión final: sobre *El amanecer de los muertos* de Zack Snyder

El amanecer de los muertos se puede considerar una película comercial no sólo por la producción y distribución que tuvo, sino por las características que comparte con las películas comerciales referenciales que se seleccionó para esta investigación.

Esta película no llega a cumplir todos los requisitos que pudo haber cumplido para ser considerada gore, tomando en cuenta el desarrollo de la dirección de arte y la dirección de la fotografía la ausencia de los elementos gore y la violencia explícita que debería haber mostrado.

Además, es menos violenta para la generación actual que lo que lo fue *Zombi* para la generación de la década de 1970, si tomamos en cuenta que Romero logró hacer una película más violenta, en el mismo contexto que Snyder, pero aprovechando mejor el desarrollo de las técnicas modernas a favor del gore.

Entonces, *El amanecer de los muertos* ha presentado una estética menos grotesca de lo que *Zombi* fue y es identificada como comercial. Se puede afirmar que ha sido “suavizada”, de la misma forma que otras películas gore comerciales. Sin embargo, se necesitaría un análisis más amplio que incluya la narrativa y el impacto social de las películas gore para saber que demandas comerciales son las que afectan esta estética. Se espera que esto se desarrolle en una futura investigación.



VIII. Capítulo 8
BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES

8.1 Fuentes secundarias

- ANDREW, Ortony, CLORE, Gerald y COLLINS, Allan
1990 *The Cognitive Structure of Emotions*. New York: Cambridge University Press, pp.59
- BARNWELL, Jane
2009 *Fundamentos de la creación cinematográfica*. Barcelona: Parramón Ediciones S.A.
- BORDWELL, David
1996 *La narración en el cine de ficción*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- COSTA, Jordi
1991 “El cine gore. La mutilación es el mensaje”. *Revista de cine*; número 197, pp.60- 68
- DEL VALLE, Augusto
2009 *Indicios para una estética en las comunicaciones*. Texto guía del curso, ciclo 2011-1. 2009 Lima. Pontificia Universidad Católica del Perú.
- DELEYTO, Celestino
2003 *Ángeles y demonios: Representación e ideología en el cine contemporáneo de Hollywood*. Barcelona: Editoriales Paidós Ibérica.
- DIRKS, Tim
2003 Comentario de Mayo de 2003 a “The Top 50 Cult Movies”. *Entertainment Weekly*. Consulta: 09 de Enero de 2012 <http://www.filmsite.org/cultfilmsew.html>
- EBERT, Roger
1979 “Dawn of the Dead” *Chicago Sun-Times*. 4 de mayo.
- ECO, Umberto.
2007 “Lo feo hoy” en: *Historia de la fealdad*. Barcelona: Editorial Lumen.
- 2004 *Historia de la belleza*. Barcelona: Editorial Lumen.
- ETTEDGUI, Peter
2001 *Diseño de producción y dirección artística*. Barcelona: editorial Océano

- GUIRAUD, Pierre
1956 *La estilística*. Buenos Aires: Editorial Nova.
- HAMBLEY, John
1979 Artículo sobre Buckland “The Art of Hollywood” *Film reference*
Consulta el 02 de Marzo de 2012
<http://www.filmreference.com/Writers-and-Production-Artists-Bo-Ce/Buckland-Wilfred.html#b>
- HAND, Richard J and WILSON Michael
2002 *The Grand: Guignol: The French Theatre of Horror*. Chicago: University of Exeter Press- Exeter Performance Studies
- MALTBY, Richard
1995 *Hollywood Cinema*. UK: Blackwell Publishers.
- MARTINEZ ABADIA, José y SERRA FLORES, Jordi
2000 *Manual básico de técnica cinematográfica y dirección de fotografía*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica S.A.
- MERCADO, Gustavo
2011 *La visión del cineasta: Las reglas de la composición cinematográfica y como romperlas*. Madrid: Ediciones Anaya Multimedia.
- MORENO Alfredo
2008 “Maestro de la edad dorada: William Cameron Menzies”. *Blog de Wordpress 39 escalones*. Zaragoza, 31 de Marzo de 2008. Consulta: 03 de Marzo de 2012
<http://39escalones.wordpress.com/2008/03/31/maestro-de-la-edad-dorada-william-cameron-menzies/>
- NAADOOLMAN LANDI, Deborah
2004 *Diseñadores de vestuario*. Barcelona: Editorial Océano.
- NIEPCE, Nicéphore. FOX TALBOT, William Henry, BALDUS, Edouard, SORIA, Martine, ROMERO Alfredo
1996 *Pioneros de la fotografía: J. Nicéphore Niépce (1765-1833), W. Henry Fox Talbot (1800 -1877), Edouard-Denis Baldus (1813-1882)*. Zaragoza (Provincia): Diputación Provincial

- PALMER Randy, GORDON LEWIS Herschell, FRIEDMAN David
2006 *Herschell Gordon Lewis, Godfather of Gore: The Films.* Jefferson,
North Carolina: McFarland & Company,
- RIZZO, Michael
2007 *Manual de dirección artística cinematográfica.* Barcelona: Ediciones
Omega
- ROSENBAUM, Jonathan
2008 *Las guerras del cine: como Hollywood y los medios conspiran para
limitar las películas que podemos ver.* Santiago de Chile: Uqbar: Festival
Internacional de cine de Valdivia.
- TASHIRO, Charles Shiro
1998 *Pretty Pictures.* Texas: Universidad de Texas Press
- TATARKIEWICZ, Wladislaw
1986 *Historia de seis ideas. Arte, belleza, forma, creatividad, mimesis,
experiencia estética.* Madrid: Editorial Tecnos.
- VALENCIA, Manuel y GUILLOT, Eduardo
1996 *Sangre, sudor y vísceras: la historia del cine gore.* Valencia: Ediciones
La Máscara.
- XIRAU, Ramón y SOBREVILLA, David
2003 *Estética.* Madrid: Editorial Trotta.

8.2 Fuentes primarias

- AMENÁBAR, Alejandro; CROWE, Cameron; GIL, Mateo (guionistas)
2001 *Vanilla Sky.* Filme cinematográfico. Cameron Crowe (director). Estados
Unidos: Paramount Pictures.
- DICK, Kirby; PATTERSON, Matt; SCHMIDT, Eddie (guionistas)
2006 *This film is not yet rated.* Filme cinematográfico. Kirby Dick (director).
Estados Unidos: IFC Films, BBC Films.
- DUNSTAN, Marcus; MELTON, Patrick
2010 *Saw 3D.* Filme cinematográfico. Kevin Greutert (director). Estados
Unidos, Canadá: Twisted Pictures, Lionsgate.
- GORDON, Stuart; NORRIS, William; PAOLI, Dennis (guionistas)

- 1985 *Re-Animator*. Filme cinematográfico. Stuart Gordon (director). Estados Unidos: Empire Pictures.
- GUNN, James (guionista)
- 2004 *El amanecer de los muertos*. Filme cinematográfico. Zack Snyder (director). Estados Unidos: Universal Pictures
- JACKSON, Peter; SINCLAIR, Stephen, WALSH, Fran
- 1992 *Braindead*. Filme cinematográfico. Peter Jackson (director). Nueva Zelanda: Trimark Pictures, Nerigan Entertainment.
- KAHN, Allen
- 1970 *The Wizard of Gore*. Filme cinematográfico. Herschell Gordon Lewis (director). Estados Unidos: MayflowerPictures.
- LAUGIER, Pascal
- 2008 *Mártires*. Filme cinematográfico. Pascal Laugier (director). Francia: Canal Horizons, The Weinstein Company (USA, directo a video).
- ROMERO, George A. (guionista)
- 1978 *Zombi*. Filme cinematográfico. George A. Romero (director). Estados Unidos: Laurel Group United Film Distribution Company.
- 2005 *Land of the dead*. Filme cinematográfico. George A. Romero (director). Estados Unidos, Canadá y Francia: Atmosphere Entertainment, Universal Pictures
- ROTH, Eli (guionista)
- 2005 *Hostal*. Filme cinematográfico. Eli Roth (director). Estados Unidos: Raw Nerve, Next Entertainment, International Production Company.
- SATO, Sakichi (guionista)
- 2001 *Ichi the Killer*. Filme cinematográfico. Takashi Miike (director). Japón: Media Blasters (USA).



En la presente sección se ubican las herramientas de medición elaboradas por la investigadora para el recojo de la información y comparación, tanto de las películas referenciales como de las unidades de análisis (*Zombi* y *El amanecer de los muertos*). Contiene siete anexos.

El anexo 1 es la guía de observación de las variables estéticas a analizar (de la dirección de arte y la dirección de fotografía), que se utilizó para recoger la información de las unidades de análisis. Los anexos 2 y 3 son cuadros comparativos, para reconocer la información recogida de las unidades de análisis, y la información recogida de las películas referenciales, respectivamente. El anexo 4 es el desarrollo y descripción de las variables recogidas de las unidades de análisis, mientras que el anexo 5 es el desarrollo de la comparación de estas variables. Estos dos cuadros fueron elaborados según la información recogida en los cuadros 1 y 2. Finalmente el anexo 6 sirvió para comparar las características de *Zombi* con las del gore independiente y comercial, y el anexo 7 se utilizó para comparar las características de *El amanecer de los muertos* con las del gore independiente y el gore comercial.

ANEXO 1

 GUIA DE OBSERVACION PARA EL ANALISIS DE LA ESTETICA
DE LAS UNIDADES DE ANALISIS

I- DESCRIPCION DE LA DIRECCION DE ARTE

1. Variable Personajes: Zombi	Indicadores Operacionales	<i>Zombi</i>	<i>El Amanecer de los muertos</i>
1.1 Creación de zombis	<ul style="list-style-type: none"> • Fascie • Desmembramiento de partes del cuerpo • Heridas • Cortes • Quemaduras • Sangre • Efluvios • Quietos • Activos • Torpes • Devoradores • Actitud de ataque • Actitud de escape 		
1.2 Tipos de zombis	<ul style="list-style-type: none"> • Zombis recién transformados: 1 a 2 días • Zombis transformados: 3 a 7 días • Zombis de más de 7 días de transformados 		
1.3 Elaboración de prótesis	<ul style="list-style-type: none"> • Yeso • Látex • Arcilla • Plástico • Hule • Otro 		
1.4 Aplicación de prótesis	<ul style="list-style-type: none"> • Cabeza • Tronco • Extremidades superiores • Extremidades inferiores 		

ANEXO 2

**GUIA DE OBSERVACION PARA DESCRIBIR COMPARATIVAMENTE
LOS CAMBIOS Y CONTINUIDADES ENTRE LAS PELICULAS
ZOMBI (1978) Y EL AMANECER DE LOS MUERTOS (2004)**

Variables Dirección de Arte	<i>Zombi</i>	<i>El Amanecer de los Muertos</i>
1- Personajes: Zombi		
2- Heridas/Mutilaciones/ Desmembramientos		
3- Utilería		
4- Vestuario		
5-Locaciones		

Variables Dirección de Fotografía	<i>Zombi</i>	<i>El Amanecer de los Muertos</i>
Tratamiento de la imagen		

FUENTE: Sistematización realizada por la investigadora

ANEXO 3

**GUIA DE OBSERVACION PARA COMPARAR LOS ELEMENTOS
PRINCIPALES GORE EN EL GORE INICIAL Y EL ACTUAL**

Elementos principales del gore	Características del gore inicial	Características del gore independiente actual	Características del gore comercial actual
Colores	Uso de colores primarios azul, rojo y amarillo	Uso de colores primarios combinados con tonalidades sobrias	Uso de colores primarios azul, rojo y amarillo. Uso de contrastes
Violencia	Exceso de violencia física y psicológica	Violencia física y psicológica en mayor escala	Predomina la violencia psicológica, frente a la física
Sangre	Sangre en grandes cantidades, como elemento primordial	Sangre abundante, elemento primordial	Sangre en mayor cantidad, sin mostrarla en primeros planos
Vísceras	Vísceras mostradas en detalle, que se mantienen en cámara, elemento primordial	Se mantiene el detalle de las vísceras. Prótesis más elaboradas. Esfuerzos por ser realistas	Vísceras, escasas. No se muestra el detalle, sólo la acción

FUENTE: Sistematización realizada por la investigadora

ANEXO 4

**IDENTIFICACION Y DESCRIPCION DE LAS VARIABLES
EN ZOMBI (1978) Y EL AMANECER DE LOS MUERTOS (2004)**

Variables Dirección de Arte	<i>Zombi</i>	<i>El Amanecer de los Muertos</i>
1- Personaje: Zombi	<p>Los zombi son civiles muertos y reanimados, creados como zombis promedio: piel podrida, heridas profundas, miembros mutilados, maquillaje gris y limitado a la cara para zombis recién creados y maquillaje azul en cara, cuello y extremidades para zombis de mayor tiempo de creados. La sangre es de color rojo encendido y espesa</p>	<p>Zombis muy elaborados, rápidos, descontrolados, con daños corporales y entrañas colgantes. Presenta 3 tipos de zombis: Fase 1: heridas frescas, hechas de látex y adheridas al cuerpo. Vestuario y peinado simples. Fase 2: piel pálida, heridas secas y ennegrecidas; los extras tienen aplicaciones de látex y yeso, con sangre espesa y pegajosa de color oscuro más salpicaduras de sangre fresca. Vestuario destruido. Fase 3: zombis mutilados, piel estirada y hundida hasta los huesos, acentuación de heridas secas; órganos adheridos al cuerpo que se chorrean, usan máscaras de látex que incluyen piel podrida, desgaste corporal. Usan lentes de contacto blancos o amarillos y dientes desgastados. Sangre más real que no busca resaltar</p>
2- Heridas / Mutilaciones / Desmembramientos	<p>Heridas escasas. Son heridas de bala, utilizan maniqués y prótesis de yeso. Presentan extras con heridas en cabeza.</p> <p>Mutilaciones consecuencia de mordidas y del uso de las manos como armas.</p> <p>Desmembramientos sólo en zombis con cierto tiempo de creados. Usaron prótesis endurecidas</p>	<p>Hechas de látex, bañadas con sangre.</p> <p>Heridas de bala en la cabeza</p> <p>Mutilaciones que imitan muy bien el esqueleto, músculos y órganos reales.</p> <p>Desmembramientos escasos, sólo al final de la película. Usaron prótesis y maniqués; la cámara no se detiene para ver los detalles</p>

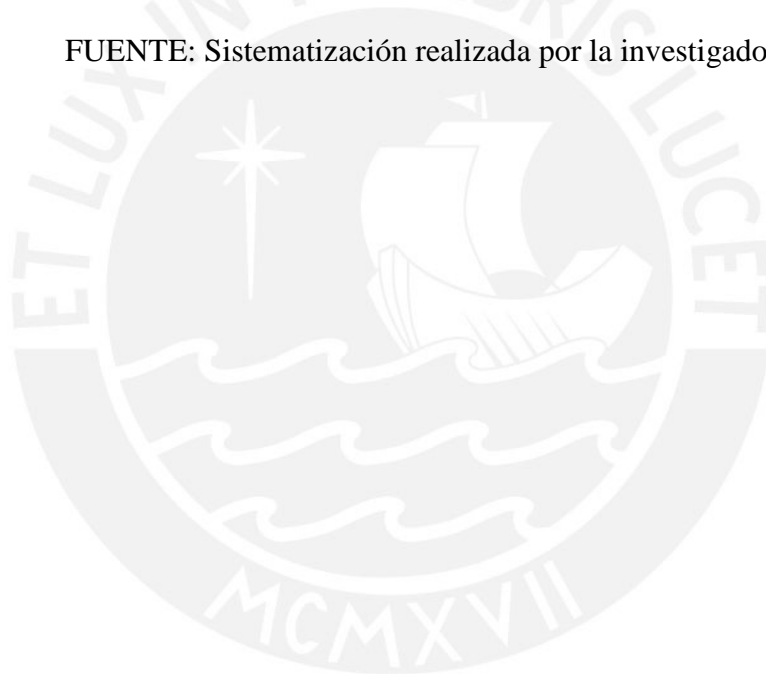
ANEXO 5

**CAMBIOS Y CONTINUIDADES ENTRE LAS PELÍCULAS
 ZOMBI (1978) Y EL AMANECER DE LOS MUERTOS (2004)**

Variables Dirección de Arte	<i>Zombi</i>	<i>El Amanecer de los Muertos</i>
1- Personajes: Zombi	Como muertos vivientes, con maquillaje suficiente para reconocerlo como zombi, son lentos. Resalta la abundancia de sangre y la mutilación de vísceras. Cantidad aproximada 300	Más desagradables y amenazante, con maquillaje para provocar temor. Se prioriza al personaje, más que la sangre y las vísceras. Cantidad aproximada: 300
2- Heridas/Mutilaciones/ Desmembramientos	No son tan realistas al mostrar mutilaciones y heridas. Usan maniqués y las escenas las mantienen mucho tiempo en cámara y en primer plano. Es notoria la exageración en el uso de sangre y en la viscosidad de las vísceras, que parece las consideran primordiales	Las prótesis para mostrar mutilaciones y heridas se ven más realistas. No mantienen la escena mucho tiempo en cámara, no muestran el detalle. No priorizan heridas ni mutilaciones, las muestras como elemento rutinario
3- Variable Utilería	Uso de armas de fuego. Otras herramientas como palos fierros. Uso de manos y dientes para mutilar y mostrando los detalles en primer plano	Usan armas de fuego. Poco uso de otras herramientas. No muestran el detalle del daño.
4- Vestuario	Casual. Ropa de colores tenues. Buscan el contraste	Casual. Ropa de colores tenues. El contraste es mucho más intenso
4- Locaciones	La principal locación, el centro comercial de colores tenues	El centro comercial mejor presentado, resalta el colorido y el contraste que provoca sensaciones acordes a la situación.

Variables Dirección de Fotografía	<i>Zombi</i>	<i>El Amaneces de los muertos</i>
Tratamiento de la imagen	Colores contrastados. Sensación realista. Planos sencillos, sobre todo el plano medio y el primer plano para mostrar con detalle la violencia, no hay planos generales; escasos movimientos de cámara, encuadre fijo	Imagen saturada. Sensación fantástica. Planos variados, muestran planos generales, el primer plano no es para mostrar violencia, sino detalles de personajes y objetos. Mejor trabajo en los encuadres y más movimiento de cámara

FUENTE: Sistematización realizada por la investigadora



ANEXO 6

**COMPARACION ENTRE LOS ELEMENTOS GORE EN ZOMBI Y LOS
ELEMENTOS GORE DEL CINE ACTUAL INDEPENDIENTE Y
COMERCIAL**

Elementos gore en “Zombi”	Elementos gore en el cine independiente actual	Elementos gore en el cine comercial actual
Uso de colores primarios	Uso de colores primarios combinados con tonalidades sobrias	Uso de colores primarios azul, rojo y amarillo. Uso de contrastes
Violencia física y psicológica mostrada en detalle	Violencia física y psicológica en mayor escala	Predomina la violencia psicológica, frente a la física
Sangre en abundancia, como elemento primordial	Sangre abundante, elemento primordial	Sangre en mayor cantidad, sin mostrarla en primeros planos
Vísceras mostradas de manera grotesca y en primer plano	Se mantiene el detalle de las vísceras. Prótesis más elaboradas. Esfuerzos por ser realistas	Vísceras, escasas. No se muestra el detalle, sólo la acción

FUENTE: Sistematización realizada por la investigadora

ANEXO 7

COMPARACION ENTRE LOS ELEMENTOS GORE EN *EL AMANECER DE LOS MUERTOS* Y LOS ELEMENTOS GORE DEL CINE ACTUAL INDEPENDIENTE Y COMERCIAL

Elementos gore en <i>El amanecer de los muertos</i>	Elementos gore en el cine independiente actual	Elementos gore en el cine comercial actual
Usa colores primarios muy resaltantes	Uso de colores primarios combinados con tonalidades sobrias	Uso de colores primarios azul, rojo y amarillo. Uso de contrastes
No se muestra violencia física	Violencia física y psicológica en mayor escala	Predomina la violencia psicológica, frente a la física
Sangre abundante, pero no como elemento primordial	Sangre abundante, elemento primordial	Sangre en mayor cantidad, sin mostrarla en primeros planos
No se muestra el detalle de las mutilaciones, poco tiempo en pantalla	Se mantiene el detalle de las vísceras. Prótesis más elaboradas. Esfuerzos por ser realistas	Vísceras, escasas. No se muestra el detalle, sólo la acción

FUENTE: Sistematización realizada por la investigadora



1.5 Maquillaje	<ul style="list-style-type: none"> • De refuerzo • Social • Fantástico 		
1.6 Sangre	<ul style="list-style-type: none"> • Rojo brillante • Rojo oscuro • Sangre recién derramada • Sangre antigua • Espesa • Acuosa • Coágulos • Volumen menor de 300 ml • Volumen: 300 ml • Volumen mayor de 300 ml 		
1.7 Comportamiento	<ul style="list-style-type: none"> • Lentos • Rápidos • Movimientos coordinados • Movimientos incoordinados • Se arrastran • Se retuercen • Ensimismados • Muerden • Gruñen • Voz tenebrosa • Voz enérgica • Olfatean • Responden a ruidos 		
1.8 Cantidad	<ul style="list-style-type: none"> • Menos de 300 • Más de 300 		

2. Variable Heridas/Mutilaciones/ Desmembramientos	Indicadores Operacionales	Zombi	El Amanecer de los muertos
2.1 Cantidad	<ul style="list-style-type: none"> • Menos de 10 • De 10 a 30 • Más de 30 		
2.2 Profundidad	<ul style="list-style-type: none"> • Superficiales (sólo piel y células subcutáneo) • Profundas: Músculo, hueso 		
2.3 Forma	<ul style="list-style-type: none"> • Lineal • Orificial • Mordida 		
2.4 Meticulosidad	<ul style="list-style-type: none"> • Muy elaboradas • Poco elaboradas 		
2.5 Tamaño	<ul style="list-style-type: none"> • Grandes: más de 5 cms • Medianas: de 1 a 5 cms • Pequeñas: menos de 1 cm 		
2.6 Materiales	<ul style="list-style-type: none"> • Látex • Arcilla • Yeso • Maquillaje • Pintura • Carne • Comida • Aplicaciones • Maniqués • Prótesis • FX 		
2.7 Resultado final	<ul style="list-style-type: none"> • Apropiado • Poco apropiado • Inapropiado 		

3. Variable Utilería	Indicadores Operacionales	<i>Zombi</i>	<i>El Amanecer de los muertos</i>
3.1 Armas	<ul style="list-style-type: none"> • Arma blanca • Arma de fuego 		
3.2 Objetos utilizados como armas	<ul style="list-style-type: none"> • Piedras • Palos • Fierros 		
3.3 Mobiliario	<ul style="list-style-type: none"> • Muebles • Mesas • Sillas • Camas 		
3.4 Acceso a la locación	<ul style="list-style-type: none"> • Puertas • Ventanas • Escaleras • Sótanos • Techos 		
3.5 Antigüedad	<ul style="list-style-type: none"> • Siglo XIX • Siglo XX • Siglo XXI 		
3.6 Estilo arquitectónico	<ul style="list-style-type: none"> • Moderno • Barroco • Minimalista 		

4. Variable Vestuario	Indicadores Operacionales	<i>Zombi</i>	<i>El Amanecer de los muertos</i>
4.1 Estilo	<ul style="list-style-type: none"> • Moda de la época • Casual • Acorde con su profesión 		
4.2 Color	<ul style="list-style-type: none"> • Rojo • Azul • Verde • Amarillo • Marrón • Negro • Blanco • Suaves • Coloridos • Pasteles • Tierra 		
4.3 Apariencia general	<ul style="list-style-type: none"> • Atractiva • Sensual • Sofisticada • Profesional • Juvenil • Sencilla • Estereotipada 		
4.4 Apariencia que refleja el personaje	<ul style="list-style-type: none"> • Acorde con el personaje • Poco acorde con el personaje • No acorde con el personaje 		

5. Variable Locaciones	Indicadores Operacionales	<i>Zombi</i>	<i>El Amanecer de los muertos</i>
5.1 Locaciones arquitectónicas	<ul style="list-style-type: none"> • Locaciones a campo abierto • Construcciones cerradas • Construcción en un estudio 		
5.2 Locaciones no arquitectónicas	<ul style="list-style-type: none"> • Vehículos • Nubes • Fuego • Viento 		
5.3 Adecuación de exteriores	<ul style="list-style-type: none"> • Calles: Apropriadas / No apropiadas • Casas: Apropriadas / No apropiadas • Edificios: Apropriados / No apropiados • Centro Comercial. Apropriado / No apropiado • Estacionamiento: Apropriado / No apropiado 		
5.4 Adecuación de interiores	<ul style="list-style-type: none"> • Hospital: Apropriado / No apropiado • Estudio de TV: Apropriado / No apropiado • Casas: Apropriado / No apropiado • Centro comercial: Apropriado / No apropiado • Tienda de armas: Apropriado / No apropiada • Desagüe: Apropriado / No apropiado 		

II- DESCRIPCIÓN DE LA DIRECCION DE FOTOGRAFIA

1.Variable: Tratamiento de la imagen	Indicadores Operacionales	<i>Zombi</i>	<i>El Amanecer de los muertos</i>
1.1 Tipos de encuadres	<ul style="list-style-type: none"> • Primerísimo primer plano (PPP) • Primer plano (PP) • Plano medio corto (PMC) • Plano medio (PM) • Plano americano (PML) • Plano general medio (PGM) • Plano general (PG) • Escorzo • Two shot • Punto de vista • Picado • Contrapicado • Plano holandés 		
1.2 Composición	<ul style="list-style-type: none"> • Las proporciones del aspecto • Los ejes del encuadre • La regla de tercios • La regla de Hitchcock • Composiciones equilibradas y descompensadas • Planos picados y contrapicados • Marcas visuales • Encuadres cerrados y encuadres abiertos • Puntos focales Regla de los 180 		
1.3 Colores y tonalidades	Colores primarios en: <ul style="list-style-type: none"> • Imagen • Decorado • Vestuario • Tonalidades de sangre Combinación de colores en: <ul style="list-style-type: none"> • Imagen • Decorado • Vestuario • Tonalidades de sangre 		
1.4 Post producción de imagen	<ul style="list-style-type: none"> • Se agregaron • No se agregaron 		

1.5 Iluminación	<ul style="list-style-type: none">• Cálida• Fría		
1.6 Clave	<ul style="list-style-type: none">• Clave baja• Clave alta• Predominancia de blancos• Predominancia de negros• Visualización de los detalles• No visualización de los detalles		

FUENTE: Sistematización realizada por la investigadora



1- Utilería	<p>Sencilla, usan colores primarios de tonalidades bajas.</p> <p>Armas usadas: pistolas y rifles</p> <p>Herramientas: machete, martillo, destornillador</p>	<p>Armas de fuego: pistolas, revólveres y escopetas.</p> <p>En los ambientes numerosos objetos sin resaltar, sólo para complementar el fondo.</p>
2- Vestuario	<p>Los S.W.A.T. de color azul marino, sobrio</p> <p>Reportero y piloto: de colores blanco, beige y marrón</p> <p>Las vestimentas sugieren el vestuario de trabajo.</p>	<p>Policía y guardias: de color azul marino.</p> <p>Resto de personajes con ropa casual , cómoda, prendas que contrastan</p>
3- Locaciones	<ul style="list-style-type: none"> • Estudio de Televisión: se ve parcialmente, luce sencillo y real • Edificio de departamentos: Pasillos de color crema claro, y departamentos con colores pasteles; ambos muy bien iluminados que permiten que los zombis resalten. • Centro comercial: locación real, amplia con varios ambientes, colores claros y tenues, muy bien iluminado. Escenografía recargada. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hospital: pasillos de color verde, con sensación de toxicidad • Vecindario/casa: colores intensos, filtros cálidos. Exteriores muy contrastados. Resaltan el verde, azul, rojo y amarillo. • Casa con decoración acogedora de colores blanco, crema y marrón suaves que contrastan con la sangre. • Centro comercial: muy moderno en estilo y contenido. Resalta el tono verde, excepto en el pasillo que tiene filtro azul. Estructura metálica que causa brillos constantes.

Variable Dirección de Fotografía	<i>Zombi</i>	<i>El Amanecer de los Muertos</i>
Tratamiento de la imagen	<p>Colores primarios</p> <p>Fotografía de alto contraste</p> <p>Clave baja</p> <p>Cámara fija, escasos movimientos de cámara</p>	<p>Tonalidades base. Protagonistas: Rojo, azul y amarillo. Imagen saturada, se siente “ruido”.</p> <p>Usa filtro de tonalidad verde en toda la película. El aura del zombi tiene un toque fantástico.</p> <p>La imagen es limpia, moderna, colorida y bastante artística.</p>

FUENTE: Sistematización realizada por la investigadora