

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



**PUCP**

**El goce escópico en el espectador de falsos documentales de terror:  
Película de análisis *V/H/S: Las crónicas del miedo***

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN  
COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL**

**AUTORA**

**TERESA NAVARRO ROMERO**

**ASESOR**

**ELDER ALEJANDRO CUEVAS CALDERON**

Lima, Diciembre, 2018

## **El goce escópico en el espectador de falsos documentales de terror: película de análisis**

*V/H/S: las crónicas del miedo*

### **Resumen**

La presente tesis constituye una aproximación al análisis semiótico y psicoanalítico del falso documental de terror desde el estudio de la película *V/H/S: Las crónicas del miedo*. Se postula que esta película generaría en el espectador un encuentro con el *exceso* y lo *real*, a través del *goce escópico*, el cual lo sumerge en un simulacro de trasgresión y lo somete a la sociedad hipermoderna. Para ello, la metodología se centra en el análisis de los elementos narrativos y audiovisuales presentes en la película. El análisis semiótico estudia la película como un *enunciado* e identifica las estructuras discursivas de la historia, el punto de vista, el accionar del *enunciador* y la respuesta del *enunciatario*. El análisis consiste en la lectura de los *bragues enuncivos* y *enunciativos*. Los datos que arroja el análisis son interpretados con los conceptos de la teoría psicoanalítica presentes en el texto cinematográfico. Estos son: la *mirada*, el *goce escópico*, la *perversión*, la *neurosis*, lo *real traumático* y la *fantasía*. Se elige como representante de este subgénero a la película *V/H/S: Las crónicas del miedo*, debido a su estructura significativa e isotópica, su narrativa de terror y sus diferentes formas de mostrar la mirada. La presente investigación concluye con lo siguiente: la película *V/H/S: Las crónicas del miedo* genera en el espectador un encuentro con el *exceso* y lo *real*, mediante el *goce escópico*, el cual lo sumerge en un simulacro de trasgresión y lo somete a la sociedad hipermoderna. Además, este encuentro con lo real evidencia el accionar *perverso* del *enunciador* y la respuesta *neurótica* del *enunciatario*.

### **PALABRAS CLAVE**

Cine, terror, falso documental, espectador, enunciación, goce escópico.

A mi padre, por creer siempre en mí y estar orgulloso de cada uno de mis logros.

A mi madre, por su gran apoyo en todo momento.

A Brenda, por ayudarme a tener un orden y por ser mi compañera de tesis.

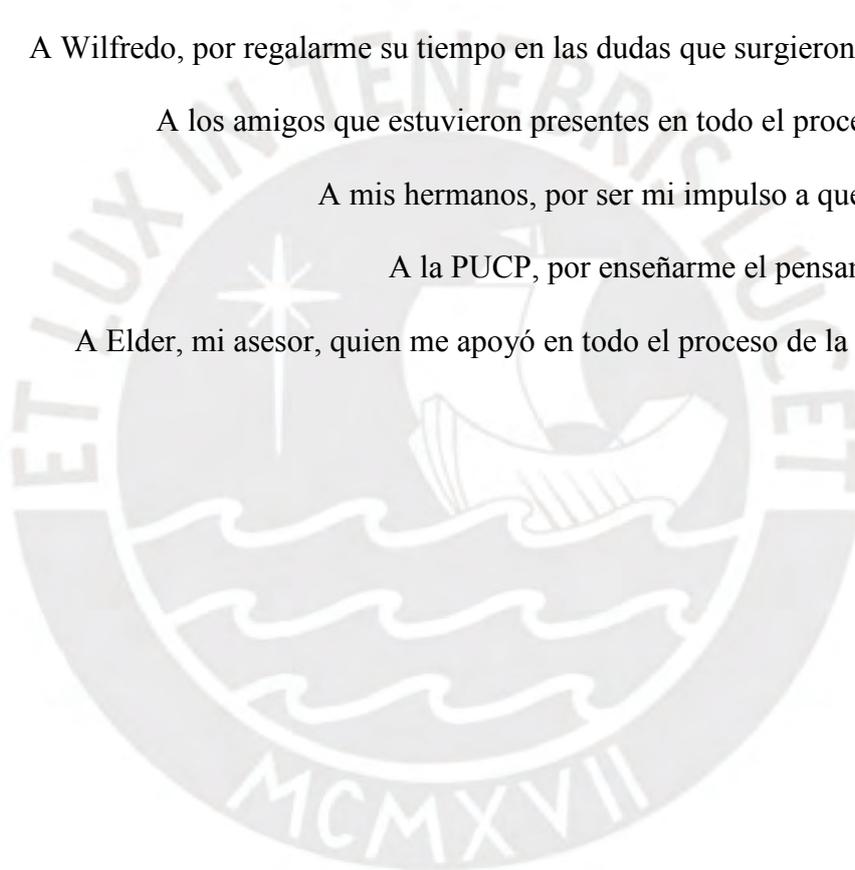
A Wilfredo, por regalarme su tiempo en las dudas que surgieron en el camino.

A los amigos que estuvieron presentes en todo el proceso de la tesis.

A mis hermanos, por ser mi impulso a querer ser mejor.

A la PUCP, por enseñarme el pensamiento crítico.

A Elder, mi asesor, quien me apoyó en todo el proceso de la investigación.



## ÍNDICE

<b>Introducción</b> .....	5
<b>Capítulo 1</b>	
1.1 El espectador.....	12
1.2 La enunciación en el cine.....	13
1.3 Estructura narrativa de <i>V/H/S: Las crónicas del miedo</i> .....	17
1.3.1 Unidades narrativas.....	17
1.3.2 La <i>mirada</i> en sus cuatro formas.....	28
<b>Capítulo 2</b>	
2.1 La <i>mirada</i> y el <i>pequeño objeto a</i> .....	30
2.2 El enunciador como un perverso.....	32
2.3 Perfil del enunciador: mirada y perversión.....	34
<b>Capítulo 3</b>	
3.1 Lo real traumático.....	57
3.2 La violencia en sus dos formas.....	59
3.3 El Neuro – espectador.....	60
3.4 Perfil del espectador: mirada y neurosis.....	61
3.5 Construcción de los niveles de ficción.....	70
3.6 Presencia del exceso y lo real traumático en <i>Noche amateur</i> .....	73
3.7 La fantasía en el espectador.....	82
3.8 Presencia de la fantasía en <i>La extraña cosa que le sucedió a Emily cuando era joven</i> .....	84
<b>Conclusiones</b> .....	94
<b>Referencias</b> .....	103

## Introducción

En 1966, un cazador encontró a tres sujetos de una tribu desconocida en las montañas de South Cotabato. Ellos huyeron asustados y él intentó comunicarse para que entendieran que no les iba a hacer daño. Al final, lograron interactuar por medio de señas y balbuceos. De este modo, fueron descubiertos los tasaday, unos nativos con una civilización similar a la de la Edad de Piedra. Esta tribu fue considerada como una pequeña comunidad endogámica e incomunicada con la civilización occidental, y obtuvo fama mundial debido a que publicaron acerca de ella los más importantes medios, como *National Geographic* y *Daily Mirror*. No obstante, gracias a la intromisión de un grupo de investigadores, se descubrió que todo era una escena montada para producir la imagen de un Estado que protegía a sus ciudadanos al entregarles una reserva protegida para evitar cualquier intruso en su tribu. Fue un engaño con tintes políticos (Fontcuberta, 1997, p. 113-138). Este es un claro ejemplo del poder de la imagen, pues es tomada como prueba de verdad; de este modo, se logró la manipulación al crear una realidad basada en fotos y videos de unos pobladores contratados para simular ser incivilizados.

Vivimos en una sociedad con sobrepresencia de cámaras, pues están instaladas en todas partes y son capaces de producir imágenes ilimitadas. Nosotros mismos las instalamos en nuestros hogares para protegernos de cualquier peligro posible, o simplemente las utilizamos para registrar una experiencia. Hay una búsqueda por ver más allá, en dirección hacia lo macro y lo micro, hacia lo interno y lo externo. Este es un rasgo característico de los tiempos hipermodernos, como lo señala Wajcman (2011, p. 16). El deseo por verlo y controlarlo todo ha llevado a la creación de diversos aparatos electrónicos. Aparece un modo de ver activo propio del sujeto contemporáneo: la *mirada* se ha convertido en eje central de la sociedad contemporánea y la cultura global (McGowan, 2007, p. 19). De este modo, las imágenes llegan a tener un gran valor y el hombre termina siendo reducido a términos visuales, donde las

pruebas de nuestras acciones se miden por fotografías o videos. Lo que no es visto no ha sucedido. La imagen construye una realidad discursiva a través de imágenes, una que ya no es la realidad concreta<sup>1</sup>. De este modo, la imagen se convierte en un elemento influyente y poderoso, en cuanto a que construye una realidad alterna. En el cine, bajo el tópico de “Basado en hechos reales”, la ficción ha buscado presentarse como una realidad. La popularidad de este tipo de imágenes ha llevado al auge del subgénero falso documental. Este subgénero se caracteriza por ser una ficción que se apropia de los códigos y convenciones propios del documental, a modo de simulacro de objetividad (Craig, 2007, p. 176). Su carácter de apropiación y de remitirse a sí mismo genera nuevas posibilidades de creación dentro del género de la no ficción, y nuevas representaciones de la realidad. De este género, surge el falso documental de terror, cuya premisa es mostrar un hecho terrorífico mediante la construcción de una experiencia grabada por un dispositivo de video.

Este subgénero involucra al espectador a través de su narrativa y sus características audiovisuales, y lo tortura mostrándole situaciones de violencia extrema, las cuales pretenden ser testimonio de un hecho real, grabadas en un pasado, sin realmente serlo (Díaz, 2012, p. 153). En la mente del público, se genera la posibilidad de la realidad del acontecimiento mostrado, por la forma en que es producida y vendida la película. En consecuencia, surge una curiosidad por seguir la agonía del protagonista y ser testigo de su muerte con la seguridad de estar detrás de una cámara subjetiva, pues nos coloca en la posición de los ojos del protagonista. Esto nos transmite sus temores y reacciones, y nos convierte en partícipes de los peligros que acechan al protagonista (Craig, 2007, p. 186).

Los estudios sobre el falso documental de terror engloban varios niveles, desde los que explican las características del género hasta los que se centran en una película en particular. Dentro del género de terror y fantástico, aparece el falso documental de terror, definido como

---

<sup>1</sup> La frase “realidad concreta” hace referencia a la realidad en la que vivimos.

historias grabadas con cámara en mano sobre hechos sobrenaturales, o los archivos grabados por cámaras de vigilancia y otros dispositivos electrónicos (Del Castillo, 2017, p. 815). Este subgénero se inaugura con la película *El proyecto de la bruja de Blair* (Daniel Myrick, Eduardo Sánchez, 1999), una película de bajo presupuesto sobre un grupo de estudiantes que se pierde en un bosque al buscar grabar un documental sobre la leyenda de una bruja. Esta cinta tuvo un gran éxito debido a la campaña de publicidad que tuvo en internet, que la enmarcaba como un hecho real sobre la desaparición de unos jóvenes.

La película obtuvo su éxito por las expectativas de los receptores sobre su veracidad (Schreier, 2004, p. 306), pues se generó un diálogo virtual acerca de si la película era real. Margrit Schreier (2004) desarrolló un análisis sobre la recepción de la película basado en el espectador real. Para ello, se utilizaron como muestra 1759 de un total de 27,000 correos con la frase “Blair Witch” (Schreier, 2004, p. 323). Todas las investigaciones sobre el subgénero hacen mención a esta película, por ser la primera y por el debate creado en torno a que buscó parecer real.

El estudio de Schreier es importante porque es el único caso en el que se pudo hacer un estudio de la recepción de la película, mediante los correos electrónicos. Fue tal la confusión que se encontró un porcentaje de correos donde los espectadores dudaban sobre la veracidad de la cinta. Esta confusión se debió a que fue la primera película que buscó simular ser un metraje encontrado, y a que se publicó material en internet sobre la pérdida de los estudiantes y la leyenda de la bruja. Las películas que siguieron encontraron a un espectador ya entrenado para poder leer los códigos del falso documental de terror; es por ello que los siguientes estudios se centran en el contenido y la estética de las películas.

El subgénero se popularizó con la saga de *Paranormal activity* (Oren Peli, 2007); y en adelante la producción de estas películas aumentó, al punto de que se estrenan aproximadamente 5 películas por año (Del Castillo, 2017, p. 816). Para la tesis se ha escogido

a *V/H/S: Las crónicas del miedo* (varios autores, 2012) como película de análisis; se trata de una película que ha sido estudiada desde otros enfoques. Del Castillo (2017) desarrolla un análisis de contenido sobre la película en cuestión, y se centra en “la inclusión de la cámara en la narración, la limitación del campo, y la mala calidad de la imagen” (p. 816). Su investigación provee interesantes reflexiones en cuanto a la imagen. Él hace hincapié en cómo la búsqueda de la artificialidad del video es lo que transmite su inmediatez y que se vea como un producto veraz y ausente de manipulación (montaje).

En cuanto a la limitación del campo, se le da un rol importante en la creación de escenarios de miedo, pues el sonido y lo que está fuera de campo cobran protagonismo cuando el espectador lo imagina en base a sus miedos. Asimismo, la mala calidad de la imagen se ha puesto en relevancia. Si bien estos aspectos son los que saltan a la luz con mayor facilidad, se ha optado por desarrollar el análisis usando la teoría semiótica y el psicoanálisis para responder a las siguientes preguntas: **¿Por qué queremos ver más? ¿Qué experimenta el espectador con ver este tipo de películas? ¿Con qué goza el espectador?** Es en la búsqueda de la recepción del espectador de la película que se hace uso de un enfoque diferente, pues permite analizar la recepción sin necesidad de tener que revisar otros medios, como correos o discusiones publicadas en internet.

Para el análisis correspondiente, se ha elegido como representante de este subgénero a la película *V/H/S: Las crónicas del miedo*, debido a que posee una estructura significativa e isotópica del género que engloba diversos tipos de situaciones, las narrativas del falso documental, los personajes antagonistas recurrentes y las tecnologías audiovisuales. Asimismo, la película cuenta con una metaestructura autoreferencial, pues se narra la historia de unos criminales que graban actos vandálicos a cambio de dinero. Ellos reciben el trabajo de sacar un VHS de una casa por un monto considerable de dinero y se encuentran con decenas de cintas. La película intercala 6 historias, cuya principal es *Cinta 56/Narrativa*. Las otras 5 historias se

encuentran en los VHS que son reproducidos por los ladrones. Estas son *Noche amateur*, *Segunda luna de miel*, *Jueves 17*, *La enfermiza cosa que le sucedió a Emily cuando era joven* y *31/10/98*.

El filme se ordena mediante el componente principal, que es la cámara subjetiva, que guía la historia, los escenarios, el montaje, los personajes y nos lleva al desenlace fatal. *V/H/S: Las crónicas del miedo* conecta con los miedos del espectador vinculados a figuras del imaginario social: demonios, alienígenas, fantasmas o asesinos. El miedo real es el miedo a lo desconocido o a aquello que se encuentra fuera de las categorías culturales. Asimismo, se genera, en nuestras mentes, la posibilidad real de encontrarnos con aquellos monstruos que nos aterran, pues son realidades objetivas, pero no realidades formales<sup>2</sup> (Carroll, 2005, p. 42).

Esta obsesión por la imagen y por los elementos terroríficos presentes en la película elegida hacen que se postule como hipótesis que el falso documental de terror *V/H/S: Las crónicas del miedo* generaría en el espectador un encuentro con el *exceso* y lo *real*, mediante el *goce escópico*, el cual lo sumerge en un simulacro de trasgresión y lo somete a la sociedad hipermoderna.

El espectador de falsos documentales de terror experimenta un goce escópico al encontrarse con la *mirada* en la película. Se entiende a la *mirada* (*gaze*) como un elemento que el espectador encuentra en la película, que actúa causando el deseo, denominado por Lacan como *pequeño objeto a* (McGowan, 2007, p. 5). Lo que para Wajcman (2011) se conoce como el acto de ver con voluntad y compromiso, se evidencia en la película como el gusto casi médico por observar los asesinatos y mutilaciones de los personajes (p. 17). El espectador, al no poder alcanzar este *pequeño objeto a*, genera un goce que lo convierte en un sujeto deseante y él goza

---

<sup>2</sup> El decir que son realidades objetivas, pero no realidades formales, hace alusión a que puede ser algo de nuestro imaginario que posee elementos reales (colmillos, cabello, cuernos), que combinados forman criaturas que no existen.

con la ausencia. Ese goce experimentado a nivel visual es denominado por McGowan (2007) como goce escópico (p. 6).<sup>3</sup>

El *pequeño objeto a* es el objeto cinematográfico que rasga la completud de la ficción y que sobreviene a la falta cuando uno va al cine. En el caso de los falsos documentales de terror, esa mirada deseante es guiada por las secuencias de violencia o los elementos que irrumpen la película a modo de fallas en las grabaciones de los VHS. Para la presente investigación es importante analizar la *mirada* y el *goce escópico*, ya que es la *mirada* lo que hace que el sujeto sea parte de la narratividad del filme y se sienta implicado en ella. Además, los conceptos mencionados en la hipótesis pertenecen a la teoría psicoanalítica del cine, la cual plantea que es posible estudiar el texto filmico de una película sin tener en cuenta al espectador empírico, y se refiere al espectador que existe en la teoría (McGowan, 2007, p. x). Asimismo, se busca descifrar la relación del espectador con lo *real traumático* y el *exceso* a través del texto filmico.

La investigación se estructura en tres capítulos, en los que utilizan la metodología semiótica y el psicoanálisis como base para el estudio de la película. El primer capítulo (1) desarrolla la metodología y su pertinencia para la película de análisis. El segundo (2) está orientado al desarrollo de los conceptos de *mirada*, *goce escópico* y *perversión*. En esta sección, se desarrollará el accionar del enunciador mediante el análisis de los *bragues*. Un tercer capítulo (3) analiza la respuesta del espectador a la *perversión*. Asimismo, estudia lo *real traumático* y el *exceso* presente en la narrativa y cómo funciona la *fantasía* en la película. En este punto, se espera comprender cómo el espectador se vuelve un sujeto sometido mediante el disfrute de películas de este subgénero.

---

<sup>3</sup> Es necesario precisar que Lacan nunca teorizó sobre el cine, pero algunos teóricos del cine transfirieron su teoría a este ámbito. Entre ellos está MacGowan y su punto de vista es el que se aborda en esta tesis.

Para la presente investigación, la metodología se basó en el análisis de los elementos narrativos y audiovisuales presentes en la película. Por ello, la herramienta utilizada fue la teoría semiótica de análisis de sintaxis discursiva, con la que se analizó el discurso de la película como un *enunciado*. Este proceso permitió identificar las estructuras discursivas de la historia, la manera de narrar de la cámara y la manera de narrar del enunciador. Con este análisis, se descifraron las lecturas que puede tener el espectador y cuál sería la *manipulación enunciativa* de la película o del enunciador. El análisis consistió en la lectura de los cambios o *bragues* en las coordenadas actoral, espacial y temporal de la película. Los datos que arrojó el análisis fueron interpretados con los conceptos de la teoría psicoanalítica del cine.

En resumen, el presente trabajo de investigación busca generar en el lector tres efectos. En primer lugar, se desea comprometer al sujeto con lo que mira para que examine cómo se presenta la ideología en las películas. En segundo lugar, se busca hacer consciente al lector de cómo los procesos de producción y la tecnología pueden ser sistemas de control ideológico. Por último, se quiere revalorizar la semiótica como herramienta de análisis en la teoría psicoanalítica del cine, lo que nos demuestra que es posible estudiar al espectador sin requerir investigación de campo.

## Capítulo 1

### 1.1 El espectador

El presente trabajo estudia *V/H/S: Las crónicas del miedo* para descubrir cómo el *goce escópico* provoca que el espectador se encuentre con el *exceso* y lo *real*, lo que hace que el espectador se sumerja en un simulacro de trasgresión y se someta a la sociedad hipermoderna. En ese sentido, es importante definir que lo que se analizará es la película y sus elementos narrativos y audiovisuales dentro de la teoría psicoanalítica del cine y la semiótica. Cabe precisar que la teoría psicoanalítica del cine<sup>4</sup>, planteada por McGowan (2007, p. x), estudia el texto filmico de una película sin tener en cuenta al espectador empírico y se refiere a un espectador hipotético. Se entiende por hipotético, que es una posición de sujeto, una subjetivación y no el espectador de carne y hueso que asiste al cine. Asimismo, se afirma que el filme posee un desarrollo estético y un contexto, los cuales estructuran al espectador dentro de la propia película (McGowan, 2007, p. x). Esta teoría se acopla con el corte epistemológico de la semiótica, en el cual se inscribe la película como *enunciado*. Esto se presenta con mayor claridad en el esquema de comunicación, en el cual se ha optado por teorizar sobre el mensaje (la película). En el mensaje se desprende el *enunciado*, el *enunciador* y el *enunciatarario*, los que se profundizarán en los siguientes subcapítulos. En este esquema se coloca al *emisor* como el *realizador* de la película y al *receptor* como la audiencia o el *público* que mira la película. Ambos actores no serán estudiados en esta investigación. El siguiente cuadro solo admite los tres elementos mencionados y no se han considerado los otros elementos del esquema comunicativo para no distraer la investigación.



<sup>4</sup> McGowan plantea una teoría psicoanalítica del cine basado en los tratados de Lacan.

Por ello, el análisis se centra en el mensaje (*enunciado*), el *enunciador* y el *enunciatario*. Para su desarrollo, se considerará al *enunciatario* como *espectador*, que sería un espectador virtual en lugar del público. En congruencia con lo que se propone en la metodología de investigación, no es necesario que se analice una muestra de personas, sino que se centrará en el texto filmico, debido a que el *enunciado* en sí es el mensaje (la película).

Por otro lado, la película *V/H/S: Las crónicas del miedo* cuenta con 6 relatos: *Cinta 56/Narrativa*, *Noche amateur*, *Segunda luna de miel*, *Jueves 17*, *La enfermiza cosa que le sucedió a Emily cuando era joven* y *31/10/98*. El análisis de la película se desarrollará en los capítulos ya definidos en la introducción y se analizarán los relatos *Cinta 56/Narrativa*, *Noche amateur* y *La enfermiza cosa que le sucedió a Emily cuando era joven*.

## 1.2 La enunciación en el cine

Para fines de esta investigación, los elementos del estudio son los siguientes: los *niveles de la enunciación*, las *marcas enunciativas*, el *enunciador*, el *enunciatario*. Como se indicó, la película elegida será tomada como *enunciado* y se estudiarán sus propiedades discursivas.

Según Fontanille (2001), la teoría de la enunciación afirma que “la primera unidad de análisis de la semiótica es el campo de ejercicio de la actividad del lenguaje” (p. 222). En ese sentido, se puede afirmar que “mediante la instancia enunciativa, se hace presente alguna cosa” (p. 84) o se produce un *enunciado*. Esto se debe a que, según el mismo autor, el lenguaje es la base de nuestra relación con el mundo, las cosas y los otros (Fontanille, 2001, p. 231). De este modo, se buscará entender el texto filmico y las características del lenguaje cinematográfico inmersas en la estructura de la película. Es necesario precisar que, según la teoría de la enunciación, cuando el sujeto utiliza el lenguaje para relacionarse con su entorno, se vuelve productor de significación y, por lo tanto, sujeto de la *enunciación*. En concordancia con Quezada (1991), es una instancia virtual construida, que no posee existencia en lo real sino

como figura construida por el lenguaje (p. 234) y que se manifiesta en dos posiciones actanciales: el *enunciador* y el *enunciataro* (p. 228).

La instancia de la enunciación posee dos niveles: *nivel enunciativo* (enunciación enunciada) y *nivel enuncivo* (enunciado enunciado). Ambos se basan en un mundo virtual, que existe solo en el lenguaje, en este caso, el lenguaje cinematográfico. El *nivel enunciativo* consiste en la forma de presentar la historia o narrar la película, o más bien, el discurso. En cambio, el *nivel enuncivo* es la historia contada en la película, es decir el relato (Courtés, 1997, p. 355). Para precisar mejor, el *enunciado* es lo que está frente a la cámara y la *enunciación* lo que está detrás (Quezada, 1991, p. 245).

La producción del enunciado produce la instancia de la *enunciación* y la dualidad *enunciador/enunciataro*. Esta instancia designa un conjunto de operaciones y parámetros que definen el discurso sobre lo que se quiere narrar en la película. En un primer momento, el actante de la enunciación se hace presente como un cuerpo, un lugar y momento simulados con una referencia construida por la deixis: */yo-aquí-ahora/*, que sería una posición inicial o el lugar imaginario de la enunciación conocida como *embrague*. Un segundo momento es el *desembrague*, que es el paso de la primera posición a una distinta (Blanco, 2009, p. 58-59), con lo que se origina a los demás actores del *enunciado* y al *enunciado* mismo. Según Quezada (1991), este se construye por la negación de la deixis original en sus tres coordenadas que son la *actorización* (actantes de enunciado), la *espacialización* y la *temporalización* (p. 225). Estas referencias espacio temporales permiten la creación de un programa narrativo que se presupone como posterior (p. 237); es decir, permite la narración de un relato fílmico. Vale añadir que las marcas, cuando se dan en el *nivel enunciativo*, se denominan *deícticos*, y, cuando se dan en el *nivel enuncivo*, se conocen como *anáforicos* (p. 251).

El *enunciador* es una instancia semiolingüística implícita que solo existe porque genera un *enunciado*. Él es responsable de todo lo que está allí y también de los efectos de sentido

dirigidos al *enunciatario*, que no afectan el *enunciado*. Estos efectos se producen por diversas operaciones, de las cuales, para el estudio, solo se observarán el punto de vista, las descripciones de los actores, espacios y momentos de la narración (Blanco, 2009, p. 58). Según Courtés (1997), la predicación es un elemento metadiscursivo que se encarga de señalar lo que se dice del sujeto, del lugar o del tiempo en el relato mediante el uso del lenguaje. El punto de vista en una película se expresa en cómo se articula la enunciación que lo rodea en base a uno de los actores, que sería protagonista (p. 326). También, existen los adjetivos y adverbios, que califican el *enunciado* y son interpretados por el *enunciatario* (p. 393). Otros efectos son los sentimientos, estados de ánimo o afectos que moldean el *enunciado* y su efecto en el *enunciatario* (Blanco, 2009, p. 61).

Todos los efectos de sentido dirigidos al *enunciador* dan como resultado la *intencionalidad* o la *intención textualizada* (Blanco, 2009, p. 62). Esta *intención textualizada* se explica en la película como la propiedad del relato de guiar la interpretación del espectador a completar la información de la narración. Todo relato posee una estructura de inicio, medio y final, que sirve de guía al espectador para completar la lectura. Asimismo, cada imagen proporcionada en el relato completa su sentido por el universo dado en el relato.

El *enunciador*, mediante el desembrague, proyecta otros actores con roles actanciales como el *narrador* (proyección del enunciador), el *narratario* (proyección del enunciatario) u otros actores del relato (Quezada, 1991, p. 237). Asimismo, el *enunciador* puede ceder la palabra al sujeto del *enunciado*, y él puede predicar la seducción, la influencia, la persuasión o el mandato (Blanco, 2009, p. 58). Es necesario precisar que la figura del *enunciatario* solo recibe el *enunciado* y junto con el *enunciador* toman lugar en relación al discurso para construir su significación (Fontanille, 2001, p. 225).

Para leer la teoría psicoanalítica de la mirada en la *enunciación*, es necesario precisar que “la mirada (real) del enunciatario (espectador) coincide con la mirada (ficticia y simulada)

del observador” (Blanco, 2009, p. 65). Según Greimas – Courtés (citado en Quezada, 1991), los modos de presencia del observador en el discurso se presentan de tres maneras. Puede ser implícito, se puede combinar con otro actante (narrador o narratario) o puede ser reconocido por el actante observado por ser una actividad cognitiva (p. 265).

Para fines de este estudio, se tomará la presencia de la cámara cinematográfica como la posición cognoscitiva del *relator* cuya función es ser filtro cognitivo de la lectura que se le asigne al *enunciado*. El *relator* es un tipo de narrador definido como un espectador con rol verbal, cuando el focalizador posee desplazamiento temporal y espacial (Blanco, 2009, p. 66). Se entiende como focalizador a un actante de discursivización (surge de un desembrague actancial), que, en palabras de Fontanille, se encarga de “seleccionar, focalizar, ocultar elementos del campo de presencia del enunciado” (citado en Blanco, 2009, p. 66). En concordancia con Blanco (2009), la cámara siempre se encuentra mirando en tiempo presente y cambia de posición según el plano (p. 65). De esta manera, la mirada de la cámara es equivalente a la del espectador virtual de la película según la teoría psicoanalítica del cine. Esta cámara toma el papel de un narrador, que se encuentra en el discurso como “personaje”, no posee existencia; es decir, es un simulacro (p.62), cuya importancia radica en el punto de vista y la cercanía o proximidad con los actores. Vale añadir que, si un actante es observador, este también se equipararía con el *enunciatario* para aumentar el efecto de realidad del relato (Quezada, 1991, 266-267).

Es importante señalar que se ha elegido la teoría de la enunciación, porque permite utilizar la figura de la cámara subjetiva para identificar las estructuras discursivas, la manera de narrar del *enunciador* de la película, la intencionalidad y la respuesta del espectador. Este elemento permitirá descifrar las lecturas que puede tener el espectador o *enunciatario* del filme y cuál sería la *manipulación enunciativa* de la película o el */hacer hacer/* del *enunciador* hacia el *enunciatario* del filme. La lectura de los cambios o *desembragues* (actoral, espacial,

temporal) permitirá identificar ese actuar del *enunciador*, la respuesta del *enunciario* y cómo se expresa el *goce escópico*, la *perversión*, la *neurosis*, lo *real traumático*, el *exceso* y la *fantasía* en la película.

### **1.3 Estructura narrativa de V/H/S: *Las crónicas del miedo***

La película cuenta con una estructura episódica que engloba 6 relatos grabados en tiempo pasado, siendo el principal *Cinta 56/Narrativa* por ser el nexo entre las demás historias, que son los relatos de las cintas de VHS, que encuentran los ladrones en la casa. Los relatos son: *Noche amateur*, *Segunda luna de miel*, *Jueves 17*, *La enfermiza cosa que le sucedió a Emily cuando era joven* y *31/10/98*. Asimismo, se encuentran dos secuencias<sup>5</sup> independientes en la estructura de *Cinta 56/ Narrativa*, las que son: *Grabación de Zack y su novia* y *Rateros en el estacionamiento*.

Una forma de organizar el análisis de estas historias es por medio de identificar las estructuras narrativas que organizan el discurso cinematográfico y sus unidades narrativas. El método de selección de unidades narrativas es propuesto por Blanco (2003, p. 237) en su ensayo sobre *Pulp Fiction*. Esta separación de unidades permitirá seleccionar las unidades a analizar y poder observar cómo se entrelazan las seis historias.

A continuación, se presentarán las unidades narrativas según la sucesión de estas.

#### **1.3.1 Unidades narrativas.**

- A. *Cinta 56/Narrativa*
- B. *Grabación de Zack y su novia*

---

<sup>5</sup> Se ha determinado que *Grabación de Zack y su novia* y *Rateros en el estacionamiento* son secuencias y no relatos porque no cuentan una historia completa. Asimismo, se les ha puesto nombre para poder analizarlos.

A.1. { *Rateros en el estacionamiento*: Cuatro delincuentes, con los rostros cubiertos, se dirigen a un estacionamiento con dos cámaras a bordo de un carro. Dos de los sujetos se bajan y los otros dos buscan sitio para estacionarse. Ambos se acercan a la chica y le levantan la ropa para filmar sus senos. Luego, ellos huyen. }

A.2. { Los cuatro rateros destruyen una casa rompiendo puertas y pintando grafitis. Zack le pregunta a uno de ellos por la cinta que usa. }

B. *Grabación de Zack y su novia*

A.3. { Los chicos se apuran en salir de la casa. Luego, ellos reproducen lo que grabaron en el estacionamiento y Gary les propone un nuevo negocio para ganar más dinero. Brad explica lo que siempre hacen, pero Gary insiste con su negocio y destroza el televisor. Ellos se dirigen por la autopista mientras hablan del negocio, que consiste en entrar a una casa y robar una cinta de VHS. }

B. *Grabación de Zack y su novia*

A.4. { Los ladrones ingresan a la casa con cuidado para no despertar al viejo que vive ahí. Brad y el otro ladrón suben a revisar el segundo piso, mientras Gary con Zack revisan el primero. En el piso de arriba encuentran al viejo en una habitación con varios televisores y VHS. Brad llama a Gary y se dividen la tarea de encontrar la cinta. Gary y Zack bajan al sótano, mientras el compañero de Brad le pide que revise las cintas y lo deja. Brad pone play y se sienta a ver el vídeo. Se reproduce la cinta. }

C. *Noche amateur*

A.5. { En la habitación del viejo, la cámara se encuentra en el piso volteada y Brad ha desaparecido. Su compañero entra y recoge la cámara. }

B. *Grabación de Zack y su novia*

A.6. { En el sótano, Gary y Zack encuentran varios VHS. Gary le pide a Zack que busque una bolsa para poner las cintas. Zack se cruza con un hombre desnudo, pero Gary no le cree cuando se lo dice. Ambos guardan los VHS. En el cuarto, el ladrón pone otra cinta en la lectora de VHS. La cinta se reproduce. }

D. *Segunda luna de miel.*

A.7. { El ladrón coloca otra cinta, el viejo ha desaparecido del sofá. En el sótano Gary y Zack están guardando los VHS. }

E. *Jueves 17.*

A.8. { Gary y Zack regresan a la habitación y solo encuentran al viejo. Gary le pide a Zack quedarse revisando las cintas mientras él busca a los demás. Zack deja su cámara y coloca otra cinta en el reproductor. }

F. *La enfermiza cosa que le sucedió a Emily cuando era joven.*

A.9. { Gary vuelve a la habitación y no hay nadie, ni el viejo. Escucha un ruido en el piso de arriba y sube pensando que es una broma. Ve a uno de sus compañeros decapitado y aparece el viejo convertido en una especie de zombie. Gary huye por las escaleras, pero se cae. El viejo se lanza sobre él. En la habitación se reproduce una cinta. }

G. *31/10/98.*

La secuencia *Grabación de Zack y su novia* es conformada por las siguientes unidades:

B. *Grabación de Zack y su novia*

B.1. { Zack enciende su cámara para grabarse en una habitación y coloca una chompa para cubrirla. }

B.2. { En la habitación Zack y su novia se besan, él le saca el brasier. }

B.3. { La novia de Zack descubre la cámara y le reclama. }

B.4. { La novia de Zack se viste y se va de la habitación. }

Los relatos en las cintas encontradas son:

C. *Noche amateur*

C.1. { Shane, Patrick, y Clint se prueban unos videolentes. Ellos convencen a Clint de usarlos y grabar la aventura de esa noche. }

C.2. { Los tres amigos salen en busca de chicas, entran a una discoteca y luego a otra. Allí conocen a Lisa y se emborrachan con ella. Luego conocen a una chica misteriosa, Lily. Clint se va al baño a acomodarse los lentes y, luego, los botan de la discoteca por ebrios. }

C.3. { Ellos se llevan a Lily y a Lisa, y las drogan en el camino. Después, las suben a la habitación de un hotel. }

C.4. { Clint se acomoda los lentes en el baño de la habitación y, luego, se acerca a Lily, mientras Shane está seduciendo a Lisa. Patrick se ríe y Lily se comporta extraño. Lisa se queda dormida y Shane seduce a Lily. Clint los graba, Shane desnuda a Lily y se ven sus pies deformes. Lily le baja el pantalón a Clint y luego Lily se altera cuando Patrick se desviste. Clint se va al baño. }

C.5. { Clint se deprime en el baño y mira a Lily con sus dos amigos. Patrick entra al baño, porque Lily le mordió la mano. Patrick y Clint salen a advertir a Shane, pero Lily grita con el rostro transformado y, en seguida, le destroza el pecho con las uñas a Shane. Patrick y Clint corren a esconderse al baño; se asoman a la habitación y ven a Lily ahogando a Shane. Los dos se esconden nuevamente y, cuando se vuelven a asomar, ven a Shane morir. Vuelven al baño y sacan el tubo de la ducha para defenderse. En la habitación, ven a Lily en una posición extraña, mientras Lisa sigue dormida. Lily mata a Patrick, y Clint sale de la habitación. }

C.6. { Clint corre por las escaleras, se cae y se encuentra con Lily. Ella intenta seducirlo, pero él está horrorizado. Lily llora por el rechazo de Clint. Él sale de las escaleras y pide ayuda en una tienda, pero no le hacen caso. Se encuentra con unos chicos, pero es alcanzado y elevado por Lisa, quien lo lanza desde la altura. Clint muere. }

D. *Segunda luna de miel.*

D.1. { Stephanie enciende su *handycam* y se graba diciendo que está de luna de miel con Sam y que quiere grabar sus recuerdos. En su recorrido por la autopista, ven un auto baleado. }

D.2. { Ambos llegan a un pueblo, Sam se cubre del sol y Stephanie acaricia un burro. Continúan su recorrido. Los dos se instalan en un hotel sucio y Stephanie revisa las sábanas. }

D.3. { Ellos salen a pasear al pueblo y se detienen frente a una tienda de artículos de vaqueros. Llegan a un parque de diversiones y se leen el futuro en una máquina donde hay un muñeco de vaquero. Stephanie recibe una extraña predicción de que pronto se reunirá con un ser querido. }

D.4. { Durante la noche, en la habitación del hotel, Sam graba a Stephanie en ropa interior, pero ella se incomoda y se viste. Una persona toca la puerta de la habitación y Sam sale a atenderle. Stephanie observa desde la habitación. }

D.5. { Stephanie le pregunta a Sam por la persona que tocó. Él le comenta que era una chica extraña que pedía un aventón y que lo dejó asustado. Stephanie observa por la ventana y ya no está la chica. Ambos deciden no llamar a la policía y se duermen. }

D.6. { Durante la noche, una persona entra y enciende la cámara para observar a la pareja. La persona intrusa saca un cuchillo y amenaza a Stephanie, mientras duerme. Luego, se roba el dinero de la billetera Sam y mete su cepillo al inodoro y lo devuelve, dejando ver su reflejo en el espejo. Posee una capucha y una máscara. }

D.7. { Al día siguiente, ambos salen por la autopista. Sam descubre la falta de dinero, culpa a Stephanie y le reclama por una antigua mentira. Los dos visitan unas ruinas y Sam va más allá de las estructuras de piedra. Ellos le piden a una persona que los grabe frente al paisaje. }

D.8. { En el hotel, ambos conversan sobre lo que continúa en el viaje y Sam le propone pasar por Las Vegas. Luego, apagan la luz para dormir. La persona intrusa vuelve a entrar a la habitación. Graba a Sam durmiendo y le clava el cuchillo en el cuello. La grabación se intercala con una grabación en la autopista. Luego, la persona intrusa se saca la máscara y se ve que es una mujer. Ella se besa con Stephanie, mientras se graban. En la autopista, Stephanie pregunta si borró la grabación. }

E. *Jueves 17.*

E.1. { Pantalla azul. Joey enciende su cámara y Wendy le pide que no la grabe. Spider y Samantha le preguntan por su viaje de campo. Luego, se burlan de un peatón y hacen bromas sobre el viaje. }

E.2. Ellos se detienen en un grifo y compran cosas para comer. Cuando regresan al auto, Samantha y Joey descubren que Wendy les mintió sobre el viaje y le reclaman, pero Spider está tranquilo. Spider persigue a un venado, y luego filma a Joey comiendo una barracuda. Joey filma a Spider y le pregunta para qué vino al viaje. Spider le responde que la razón es Samantha y le pide su cámara, pero Joey se niega a dársela. Samantha le hace una broma a Spider. Luego, Joey se burla de él señalando una rama.

E.3. Samantha, muy preocupada, le pregunta a Wendy por qué dan tantas vueltas. Wendy le pide a Joey que grabe un muro. La imagen de la cámara aparece pixelada y se ve una persona muerta. Wendy se enoja y le lanza barro a la cámara. Joey y Spider limpian la cámara. En el camino, encuentran unas costillas con tripas y Spider se burla. Wendy se para junto al lago y la imagen de la cámara aparece pixelada nuevamente y se ve a un hombre ahogado. Él no ve el cadáver, pero se da cuenta de que su cámara falla. Ellos encuentran un tronco lleno de hongos y Wendy les dice que todos morirán ahí.

E.4. El grupo se detiene en un lago y fuman marihuana. Spider se asusta de que ellos fumen y los demás se burlan. Samantha y Wendy le ofrecen la marihuana y él se atora, mientras Joey lo graba. Spider sostiene la cámara y Joey interroga a Wendy acerca de que ella les dijo que morirían, y ella les cuenta una historia sobre un asesino, riéndose. Joey se mete al lago desnudo y se hace el ahogado para asustarlos. Samantha se levanta y Spider la acompaña.

E.5. Samantha orina detrás de un árbol mientras Spider la graba. La cámara empieza a fallar y Samantha hace una maniobra de baile. Spider voltea y ve una figura humana borrosa que mata a Samantha y luego a él. La cámara cae al piso y él es arrastrado por ese asesino. La cámara se normaliza y Wendy la encuentra.

E.6. { Ella regresa donde Joey y le propone tener relaciones sexuales. Joey le habla sobre el asesinato. La cámara empieza a fallar y ella le cuenta que lo trajo como carnada. El asesino, que aparece pixelado en la cámara, se acerca a Joey. Joey le dice que se vaya con los demás, pero Wendy le responde que ya están muertos. El asesino le corta el cuello a Joey, y luego persigue a Wendy. Ella se cae y la cámara se normaliza. }

E.7. { La cámara vuelve a fallar y Wendy guía al asesino a una trampa de clavos y, después, a una trampa para osos. Ella se acerca al asesino para verlo con claridad, pero no puede y él le hace un corte en la mano. La cámara se normaliza y ella le pierde el rastro. }

E.8. { Wendy deambula por el bosque y graba una advertencia sobre los peligros del lugar. Luego, se encuentra con Joey, agonizando, caminando en círculos. La cámara vuelve a fallar y el asesino aparece. Él cae en otra trampa y Wendy se acerca. Ella voltea por un ruido y el asesino se libera. Él se lanza hacia ella y la mata con la cámara. Luego, le saca las vísceras e infecta su cuerpo. }

F. *La enfermiza cosa que le sucedió a Emily cuando era joven.*

F.1. { Aparece la pantalla del computador de James donde se ve su llamada por *webcam* con Emily. Ella le comenta que le ha ido bien en este tiempo y que le duele una especie de bulto en su brazo. Ella le pide que la revise, porque él es doctor. James le dice que no hay problema si es que lo convence, y Emily le muestra sus senos. }

F.2. { Por *webcam*, Emily le enseña su departamento; luego, le comenta que ha escuchado pasos. Ambos quedan en conectarse la próxima vez que ella escuche pasos. }

- F.3. { Durante la noche, Emily nuevamente llama por *webcam* a James y se escucha el ruido de pasos. Ella abre la puerta de su habitación y no se ve nada en el pasillo. Ella le cuenta que esa sensación le recuerda a cuando ella tenía 12 años y se accidentó. Una especie de niño fosforescente pasa por la puerta y la azota. Emily se horroriza. }
- F.4. { Al día siguiente, ellos conversan por *webcam*. Emily está molesta, pues James no ha grabado lo de la noche anterior y le comenta que le preguntará a su casero si ha muerto algún niño ahí. Emily se queja del bulto de su brazo. }
- F.5. { Durante la noche, en su llamada de *webcam*, se escucha el ruido de nuevo. James le dice que use algo como defensa y ella coge unas tijeras. Emily coge una cámara para iluminar la sala con el *flash*, y sale de la habitación. En la sala, aparece el niño fosforescente. Ella corre a su cuarto y le pregunta a James si grabó. Él contesta que no y Emily se enoja, pero le pide que la acompañe. }
- F.6. { Al día siguiente, por *webcam*, Emily le cuenta a James que habló con el casero y que no han muerto niños en el lugar. Luego, ella muestra que se ha cortado el brazo para sacar el bulto que le molesta. James se enoja y le pide que se detenga. }
- F.7. { Durante la noche, en su videollamada, Emily le pide ayuda a James para comunicarse con esa especie de niño. Emily sale de su habitación con los ojos cerrados y le pregunta a James si ve algo. Aparecen tres niños fosforescentes y una luz ciega la cámara. Emily cae inconsciente y la cámara sigue grabando. James ingresa a su apartamento y le hace un corte en la espalda, de donde saca una especie de bebé. Él conversa con los niños, que son una especie de extraterrestres, sobre el feto y el dispositivo. Luego, James golpea a Emily para simular un accidente. }

F.8. { Al día siguiente, ellos conversan por *webcam* sobre el diagnóstico de Emily. Ella luce golpeada y con un cabestrillo. Ella le agradece la recomendación de la doctora y le explica que su diagnóstico es una enfermedad mental y que por eso se olvida cosas. Emily se quiebra y le dice a James que no merece ser su novia. Él le asegura que la ama. Se despiden. }

F.9. { James comienza una nueva conversación por *webcam* con otra chica, quien también tiene un bulto en su brazo. Ella le muestra sus senos y le dice que lo extraña. }

G. 31/10/98

G.1. { Matt graba una parrilla entre sus amigos; ellos se ríen haciendo bromas sobre las salchichas. }

G.2. { En la noche de Halloween, Matt, frente a su espejo, se acomoda una cámara sobre la cabeza de su disfraz de oso. Suena el claxon y baja por las escaleras. }

G.3. { En el carro, Matt se encuentra con sus amigos y van rumbo a la fiesta. Ambos conversan sobre la fiesta y la dirección. Se detienen para que pase el tren y luego continúan su camino. En el lugar, se reparten cervezas e intentan entrar por la puerta principal; como está cerrada, entran por la puerta trasera. }

G.4. { En el interior de la casa, ellos buscan a alguien mientras las luces parpadean. Pasan por la sala y los pasillos de la casa, donde se oyen ruidos extraños. En el reloj, se refleja el fantasma de una vieja; en la escalera, se ve un fantasma de mujer que se desvanece. Los otros amigos salen de una habitación riendo y deciden subir las escaleras. }

- G.5. El grupo revisa las habitaciones del segundo piso. Matt entra a una de las habitaciones y donde no hay nadie ve el reflejo de una chica sentada. La luz se apaga y Matt sale de la habitación. Allí, se encuentra con su amigo que se disfrazó de perro, y van a asustar a otros dos, que se habían disfrazado de pirata y de militar, respectivamente. Se escuchan ruidos; los amigos ingresan a una habitación, donde hay una escalera que va al ático. Los ruidos aumentan.
- G.6. En el ático, se encuentran con un grupo de hombres haciendo una especie de ritual satánico con una chica. La cámara empieza a fallar. Los hombres los echan y empiezan a ser elevados por un fenómeno paranormal. El grupo de amigos corre hacia la puerta, pero se detienen al escuchar los gritos de auxilio de la chica atada.
- G.7. El grupo regresa al ático por la chica y la encuentran siendo apuñalada. Los otros hombres se elevan y ellos desatan a la chica. Los amigos salen del ático cargando a la joven y se cruzan con puertas que se mueven, cuervos negros, huellas y otros fenómenos paranormales. En el primer piso, las puertas se sellan y los objetos flotan. Ellos se meten al sótano y logran salir, antes de ser agarrados por unas manos que salen de las paredes.
- G.8. El grupo sale de la casa y sube a la chica al auto para llevarla a un hospital. La cámara sigue fallando. Ellos no saben dónde están, y el auto se detiene solo. La chica desaparece y se presenta frente al carro como un demonio. Ellos escuchan un tren, y se dan cuenta de que están en el medio de las vías y este se dirige a ellos. Intentan salir sin éxito y son colisionados por el tren.

Es importante la organización de los relatos en unidades narrativas para poder seleccionar las secuencias a analizar y entender cómo adquieren sentido los finales trágicos y las muertes de los ladrones. Con esta estructura, se podrán desarrollar a profundidad los

conceptos presentes en la hipótesis y llegar a una conclusión sobre el enunciador, el espectador y el subgénero estudiado.

Las unidades narrativas que se analizarán son las que pertenecen a los relatos *Noche amateur* (C) y *La enfermiza cosa que le ocurrió a Emily cuando era joven* (F), pues obedecen a los objetivos de la investigación

### **1.3.2 La mirada en sus cuatro formas.**

En la película analizada, es importante analizar el comportamiento del *espectador*. Para ello, es preciso definir el actuar del *enunciador* como responsable del filme. Como se indicó anteriormente, el *enunciador* se encarga de desarrollar los diferentes efectos de sentido dirigidos al *enunciatario*. Así, desarrolla una intencionalidad textualizada y una manipulación. Esta consiste en adherir al espectador al discurso mediante dos acciones */hacer hacer/* y */hacer no hacer/*. Para ser más exactos, consiste en */hacerle ver/* y */hacerle no ver/*. Estas dos acciones se alternan en la película en el cambio de planos y la información que muestra cada uno, siendo complementarias. La selección de los elementos visibles y los no visibles genera una intencionalidad y un sentido, debido a los valores temáticos que posee. La acción cognitiva que busca el enunciador de la película es */hacer creer/* al espectador, de manera que el espectador bien cree o no cree (Courtés, 1997) lo que se muestra en el enunciado.

Para efectos de esta investigación, el *enunciador* (S1) y *enunciatario* (S2) serán analizados en base a su interacción con la *mirada*, la cuál va del *exhibicionismo* al *voyerismo*, pasando por la *repugnancia* y la *ostentación*. Para ello, se ha elaborado el siguiente cuadrado semiótico, basado en la teoría de Landowski (1993). Él desarrolla un diagrama de contradicciones, en el cual coloca estas cuatro relaciones.

### Cuadrado semiótico 1

S1: dejar ver	<b>Exhibicionismo</b>	<b>Voyerismo</b>	S1: dejar no ver
S2: querer no ver	(de parte del S1)	(de parte del S2)	S2: querer ver
			
S1: no dejar no ver	<b>Repugnancia</b>	<b>Ostentación</b>	S1: no dejar ver
S2: no querer ver	(de parte del S2)	(de parte del S1)	S2 no querer no ver

En el diagrama, se propone la relación escópica entre dos sujetos: el *enunciador* (S1) y el *enunciatario* (S2), como el que */deja ver/* y el que */ve/*, respectivamente. El diagrama mostrado permite hacer evidente las situaciones en las que el */ver/* y el */dejar ver/* promueven conflictos (132) entre el *enunciador* y el *enunciatario*, al mostrar relaciones contradictorias. La relación escópica que se crea provee a ambos sujetos de un *hacer emisor* (S1) y un *hacer receptor* (S2) propiamente.

El *voyerismo* y la *ostentación* se asemejan en que en ambas aluden a la curiosidad del *enunciatario* sobre las imágenes que se muestran. En el primero, él tiene el */querer ver/* y en el segundo se tiene el */no querer no ver/*. En cambio, el *exhibicionismo* y la *repugnancia* se asemejan en que es el *enunciador* el que muestra las imágenes, y que el *enunciatario* es quien lo recibe (Landowski, 1993, p. 132). Entre estas dos formas límites de la mirada, el *exhibicionismo* y el *voyerismo*, se mueve la mirada. Este cuadro permitirá analizar la cámara subjetiva y los cambios en la mirada del espectador, producto del desplazamiento entre los cuatro términos propuestos

## Capítulo 2

### 2.1 La mirada y el pequeño objeto a

Como se explicó en la introducción, la película estudiada es *V/H/S: Las crónicas del miedo* por ser sintomática del subgénero, por envolver al espectador dentro de una narrativa de terror en la que los personajes son asesinados por entes amenazantes. El filme se ordena mediante el componente principal que es la cámara subjetiva, que guía la historia, el montaje, los escenarios, los personajes y nos lleva al desenlace fatal. La película conecta con los miedos del espectador vinculado a figuras del imaginario social: demonios, alienígenas, fantasmas o asesinos. El miedo real es el miedo a lo desconocido y, de allí, se genera en nuestras mentes la posibilidad de la realidad del acontecimiento mostrado.

Este falso documental muestra la mirada sostenida en los 6 cortometrajes, donde los personajes participan de una situación inicialmente cotidiana con el uso de un aparato de video, con el cual buscan registrar lo más importante de su experiencia. Puede ser el deseo de producir un producto vandálico comercializable, una aventura sexual, la intimidad de una pareja, el registro de un viaje o una fiesta inolvidable. Si bien los personajes buscan grabar sus vivencias mediante el uso de cámaras, el espectador de este tipo de películas tiene un papel importante. Está incluido en la realización de la película, porque es el punto de vista de la primera persona desde donde se construyen los relatos. De este modo, el espectador interpreta los falsos documentales desde su propia experiencia, lo que genera una fantasía sobre lo que ve y una identificación con lo contado.

El tratamiento de esta película busca simular ser un metraje encontrado e introducir al espectador en su dinámica. Todo tipo de imagen es manipulada para mostrar un mensaje y posee un contexto. Desde el punto de vista de la imagen, existe información que se muestra e información que no. Es así que el enunciador propone una lectura del filme que busca poseer verosimilitud. Esta lógica es propia de los falsos documentales de terror.

En *V/H/S: Las crónicas del miedo*, se busca generar esa credibilidad mediante diversos elementos. Están los inicios de los relatos en los que los protagonistas cuentan que han adquirido o que poseen una cámara para registrar un problema en el lugar donde viven, una aventura, alguna situación extraña o cotidiana. Vale añadir que esas situaciones se salen de control y terminan en la muerte de los protagonistas. Asimismo, la filmación suele poseer características particulares propias de algún tipo de cámara casera, los que pueden ser fechas, horas, calidad de imagen, etc., y el montaje simula ser ininterrumpido para mostrar que los hechos se suceden en un tiempo real en lugar de uno ficticio.

Estas características, que buscan generar un simulacro de realidad, atrapan la mirada del espectador, porque, mediante su combinación, generan una progresión de vivencia en los relatos. De esta manera, la mirada del espectador se compromete con lo que ve y, por lo tanto, es sometido al deseo de mirarlo todo, porque mirar es gozar de ver y de lo que se ve. Por ello, se habla de un goce de la *mirada* o de un *goce escópico*. La necesidad de ver todo o del todo ver presente en la sociedad contemporánea y nuestro deseo por ver más allá (Wajcman, 2011, p. 274).

Asimismo, desde la aproximación lacaniana del cine, la mirada es una función del imaginario social del sujeto. Esta es ilusoria, visual y suele proveer una ilusión de plenitud, un sentido y un orden simbólico (McGowan, 2007, p. 3). En los falsos documentales de terror, esa mirada se apoya en la combinación entre ficción y documental. Los elementos visuales del filme entregan al espectador el retrato de un simulacro de realidad.

En la teoría psicoanalítica, la mirada activa nuestro deseo de ver más allá e intentar alcanzar al *pequeño objeto a*. Este objeto es la causa del deseo, la brecha y lo perdido por el sujeto deseante: un elemento irrepresentable, inalcanzable y desconocido por el espectador, que lo involucra en este tipo de películas (McGowan, 2007, p. 6). Es el objeto cinematográfico que los espectadores esperan ver cada vez que van al cine. Por ello, es importante analizar la

relación de la mirada con el *pequeño objeto a* en el cine. Es la *mirada* lo que hace que el sujeto sea parte de la narratividad de la película y se sienta implicado en ella. En el caso de los falsos documentales de terror, esa mirada deseante es guiada por las secuencias de violencia o los elementos que irrumpen la película a modo de fallas en las grabaciones de los VHS.

En el acto de mirar, se encuentra inmersa la voluntad y, por ende, nos comprometemos con lo que vemos. Es en esa mirada interesada donde se encuentra el *goce*. Este se experimenta cuando nos acercamos al *pequeño objeto a* y no logramos encontrarlo; entonces, nos convertimos en sujetos deseantes. El goce puede experimentarse a nivel visual y es denominado por McGowan (2007, p. 6) como *goce escópico*. En la película, este se evidencia en el gusto casi médico por observar a los personajes de la película con los miembros eviscerados, degollados o destrozados. Los sujetos son reducidos a su imagen y es en la necropsia cuando se puede ver al sujeto (Wajcman, 2011, p. 199). En el cortometraje *La extraña cosa que le sucedió a Emily cuando era joven*, se nos hace partícipes del experimento alienígena del que ella es víctima cuando vemos a su novio extraerle de la espalda una especie de bebé alienígena luego de cortarla.

En *V/H/S: Las crónicas del miedo*, el lugar del espectador está bien demarcado, porque se le coloca en los pies del personaje principal y es el espectador quien termina siguiendo la historia en primera persona y siendo obligado a ver la violencia excesiva. Asimismo, la narración se desarrolla *in crescendo* para mostrar paso a paso a los personajes siendo acechados por un peligro inminente, y las dudas y temores que surgen en ellos.

## **2.2 El enunciador como un perverso**

Este tipo de películas contiene violencia explícita en el montaje y en la estética de los asesinatos. Si estas imágenes agreden al espectador y lo atacan directamente, entonces, ¿Por qué el espectador experimenta un *goce escópico* mediante la violencia de este tipo de películas?

Un concepto que se acerca a responder aquello es la *perversión* como característica del enunciador del filme. Bruce Fink (2009) y Juan Carlos Ubilluz (2010), dibujan el concepto de *perversión* como la voluntad de goce del sujeto.

Existen modos existenciales, los cuales son puntos de partida de cómo se relaciona el sujeto con la ley y cuál convicción posee. Una de estos en la *perversión*. Fink (2009, p. 206) la desarrolla, en términos clínicos, como la voluntad de goce según la relación del niño con la limitación de su deseo mediante la obediencia a la ley del padre y su identificación con el objeto imaginario de deseo de la madre, mientras que Ubilluz (2010) analiza el tema de la *perversión* con un enfoque social. Para él, la postmodernidad es una época perversa debido a la relación del sujeto con la ley superyoica que comanda el goce del sujeto por sobre todo (como un mandato moral). El objeto ha dividido y vencido al sujeto, y lo ha convertido en objeto e instrumento de la voluntad del goce del Otro (amo que ordena a gozar) (p. 33).

Dentro del falso documental de terror, el enunciador asume el rol de *perverso*, pues intuye el goce del otro y, con ese conocimiento, proporciona una fórmula de goce que entrega al espectador. De este modo, lo divide para encontrar su demanda y hace que este se cuestione el goce. Asimismo, el enunciador no siente culpabilidad al dividir al espectador mostrándole el fantasma obscuro del filme y, por ello, es un cínico.

El enunciador busca demostrarnos que estamos sujetos ante el fantasma obscuro presente en la película mediante la provocación y el mostrar o no mostrar. De este modo, se puede ubicar en el **cuadrado semiótico 1** como se divide el *enunciador* entre los que *dejan ver*, *dejan no ver*, *no dejan no ver* y *no dejan ver* lo que ofrece la película. Así, el *enunciador* pasa por las siguientes actancialidades, según la narrativa del filme: Cuando el enunciatario que *quiere ver* y el enunciador *deja no ver*, el enunciatario es un *voyerista*. Cuando el espectador *no quiere ver* y el enunciador *no deja no ver*, el enunciador es un *repugnante*. Cuando el enunciador *deja ver* y el espectador *quiere no ver*, el enunciador es un *exhibicionista*.

Cuando el enunciador que *no deja ver* y el espectador *no quiere no ver*, el enunciador es un *ostentador*.

Se colocan las actancialidades del *enunciador*, debido a que es el gestor del filme, y el que formula el tipo de goce que se imprime en el espectador. Vale añadir que la recepción no es un proceso pasivo y que el espectador sigue viendo el filme porque encuentra ahí algo que lo atrapa, una mirada, y genera una respuesta. Los movimientos entre las actancialidades del cuadro de la mirada serán rastreados mediante el análisis de la enunciación en el uso de la cámara subjetiva en el nivel *enuncivo* y *enunciativo*.

### **2.3 Perfil del *enunciador*: *mirada* y *perversión***

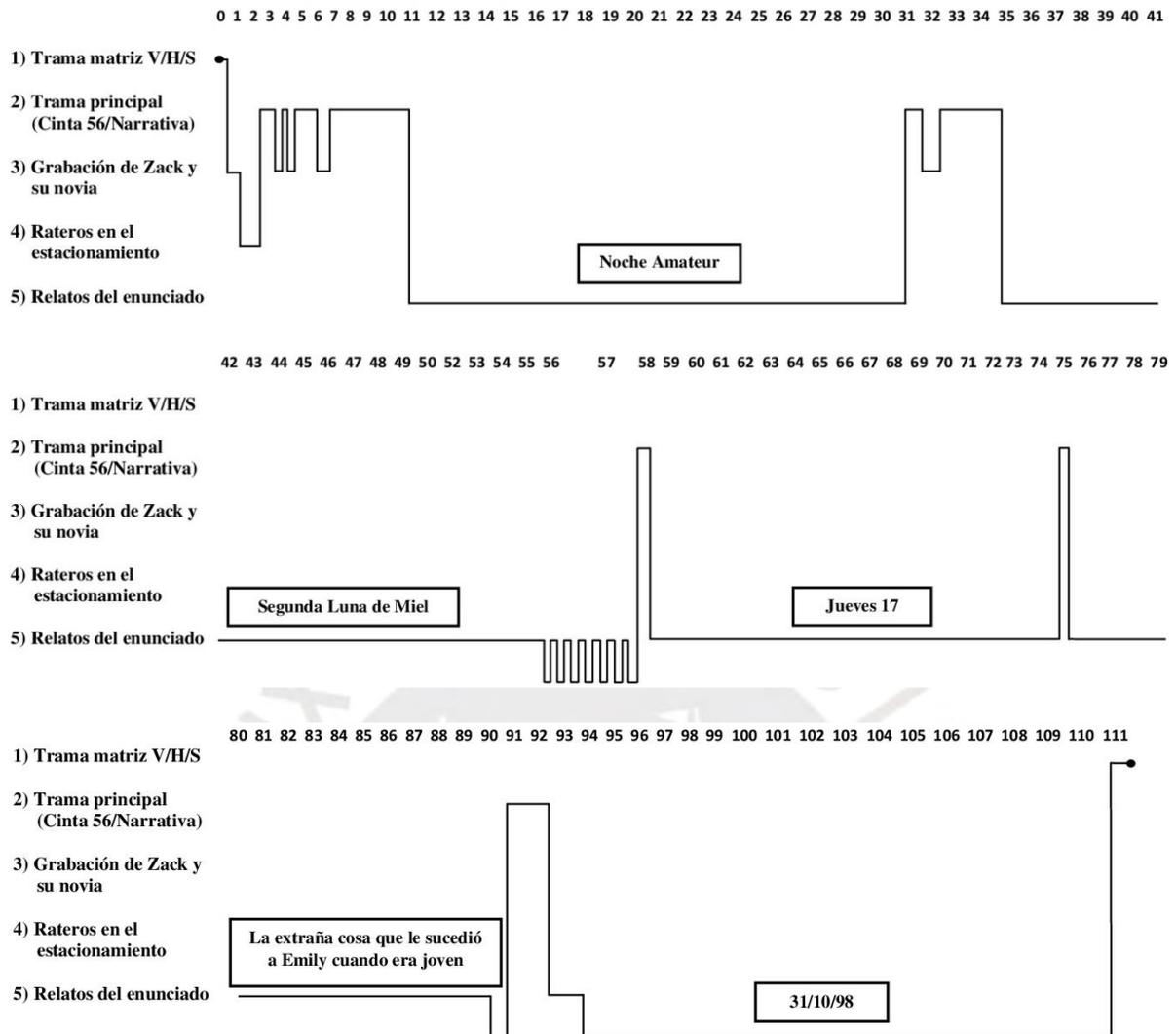
Esta película tiene su propia lógica narrativa, que remite a la instancia enunciativa, mediante la cual el relato adopta una estructura episódica en donde se muestran 6 cortometrajes que han sido grabados en un tiempo pasado, siendo el principal *Cinta 56/Narrativa* por ser el nexo entre las demás historias. La película se compone de varios niveles de ficción. Entre ellos se encuentran la trama matriz (el soporte de la cinta) y la trama principal, que es *Cinta 56/Narrativa*. Asimismo, debido a que la película ha sido desarrollada como una antología, se encuentran los relatos de las cintas de VHS, los que son: *Noche amateur*, *Segunda luna de miel*, *Jueves 17*, *La enfermiza cosa que le sucedió a Emily cuando era joven* y *31/10/98*. Vale añadir, que hay dos secuencias independientes que son: *Grabación de Zack y su novia* y *Rateros en el estacionamiento*.

Asimismo, la película se compone por un enunciador principal, que se encarga de construir la trama matriz, la trama principal y la secuencia *Rateros en el estacionamiento* y 6 relatores en la secuencia *Grabación de Zack y su novia* y los relatos de las cintas de VHS (*Noche amateur*, *Segunda luna de miel*, *Jueves 17*, *La enfermiza cosa que le sucedió a Emily cuando era joven* y *31/10/98*). La trama principal (*Cinta 56/Narrativa*) incluye a los demás

relatos dentro de su lógica, en cuanto a que son vídeos que miran los ladrones o grabaciones previas de ellos (*Grabación de Zack y su novia* y *Rateros en el estacionamiento*). Las tramas presentes en las cintas de vídeo que encuentran los actores de la película poseen una lógica independiente, pues no son grabadas por los ladrones, sino encontradas por ellos.

Se ha propuesto esta diferencia entre el enunciador principal y los relatores teniendo en cuenta que la trama principal, *Cinta 56/Narrativa*, está compuesta por la edición de dos cámaras distintas, que poseen los ladrones, lo que mostraría una huella enunciativa. La narrativa visual de *Cinta 56/Narrativa* y *Rateros en el estacionamiento* poseen un ritmo de montaje y una propuesta visual diferente a los otros relatos, porque son grabadas por los mismos ladrones. La secuencia *Grabación de Zack y su novia* y los relatos de los VHS poseen relatores, porque su narrativa está construida en base a un protagonista que utiliza una cámara como proyección de su mirada para contar una historia (Blanco, 2009, p. 66). A pesar de que haya distintos relatos, la enunciación se hace desde un mismo actante, el cual se caracteriza por su actuar perverso.

Para graficar esto, se ha hecho uso del diagrama de niveles de ficción, similar al de narradores propuesto por Blanco (2003, p. 317), en su análisis de *Ciudadano Kane*, que permite desarrollar un esquema que correlaciona la ubicación de cada nivel de ficción de la película. El tránsito entre niveles de ficción se produce por una serie de *bragues enuncivos* y *enunciativos* puestos como vértices. Los números que se colocan arriba son los minutos de la película y se han colocado para ordenarla en una línea de tiempo. Al lado izquierdo, se han colocado los niveles de ficción 1), 2), 3), 4) y 5). Adicionalmente, se han colocado los nombres de los relatos que reproducen los ladrones en el nivel de relatos del enunciado.

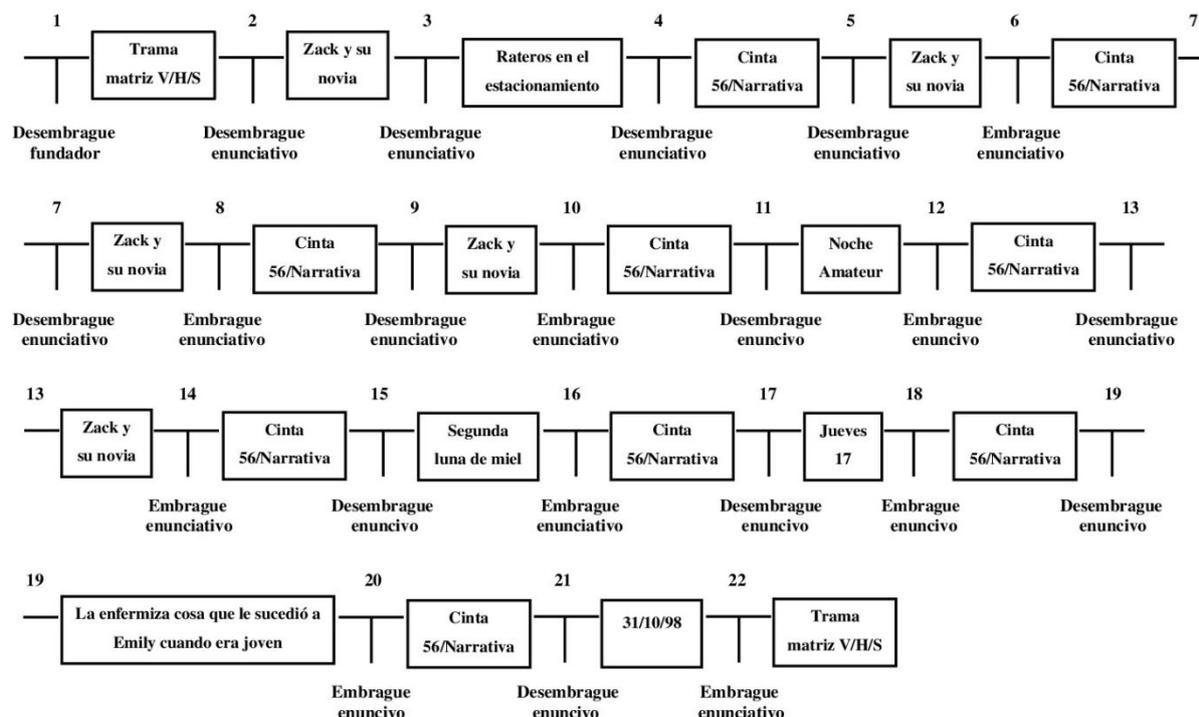


**Figura 1. Diagrama de niveles de ficción**

Adaptado de *Semiótica del texto fílmico*. Universidad de Lima. Fondo de Desarrollo Editorial. (Blanco, 2003, p. 317).

Luego de graficar este diagrama de niveles de ficción, es necesario determinar qué *bragues* son *enuncivos* y *enunciativos*, y qué efectos busca producir el *enunciador* en el *enunciatario* del filme. Todos los actores de los relatos de la película actúan en un simulacro constante de */yo-aquí-ahora/*, que busca generar veracidad en los relatos, como metrajes encontrados. Los protagonistas utilizan soportes para registrar sus vivencias y relatar los hechos siniestros, de los que son víctimas.

Para identificar los *embragues* y *desembragues*, se ha desarrollado el diagrama de embragues y desembragues propuesto por Blanco (2003, p. 319). Se ha decidido enumerar los embragues y desembragues de la película para poder analizarlos uno a uno.



**Figura 2. Diagrama de embragues y desembragues**

Adaptado de *Semiótica del texto fílmico*. Universidad de Lima. Fondo de Desarrollo Editorial. (Blanco, 2003, p. 319).

Como se muestra en el diagrama de niveles de ficción, y en el de embragues y desembragues, hay 22 *bragues* en la película. En este capítulo, se buscará revisar cómo se desarrolla el *enunciador* de esta película y cómo se hace visible a través de estos *bragues enunciativos* o *enunciativos*. Es importante empezar el análisis con el *enunciador*, porque el ojo del *enunciador* trabaja desde una postura *perversa*, que busca dividir la voluntad del espectador. Esto es lo que se busca comprobar mediante el análisis de los *bragues* presentes en la película.

El siguiente cuadro busca exponer las imágenes de la película presentes en cada *brague*, acompañado de una pequeña descripción. Vale añadir que cada *desembrague* produce un *enunciado* nuevo que se inscribe dentro del primero. Así, al revisar el paso de un relato a otro,

se ha optado por colocar la imagen final de uno y la inicial de la siguiente en cada uno de los *bragues* ya definidos en el cuadro anterior.

**Tabla 1. Desarrollo de bragues con imágenes de *V/H/S: Las crónicas del miedo***

1 Desembrague fundador paso a <i>Trama matriz V/H/S</i> , inicio de la enunciación	
	
Foto 1.2 Pantalla azul con letras blancas (PLAY) y fallas.	
2 Desembrague enunciativo de <i>Trama matriz V/H/S</i> a <i>Grabación de Zack y su novia</i>	
	
Foto 1.2 Fallas.	Foto 2.1 Zoom out de plano detalle de la cama a plano conjunto de la habitación.
3 Desembrague enunciativo de <i>Grabación de Zack y su novia</i> a <i>Rateros en el estacionamiento</i>	
	
Foto 3.1 Plano conjunto de Zack sentado en la cama mirando a la cámara.	Foto 3.2 Primer plano <i>tilt down</i> del techo del estacionamiento a la cara de un ladrón.

4 Desembrague enunciativo de *Rateros en el estacionamiento a Cinta 56/Narrativa*



Foto 4.1  
Plano conjunto en movimiento de los ladrones acosando a una mujer y corriendo.



Foto 4.2  
Plano conjunto de los ladrones en la nieve, jugando con bates de béisbol y dañando una propiedad.

5 Desembrague enunciativo de *Cinta 56/Narrativa a Grabación de Zack y su novia*

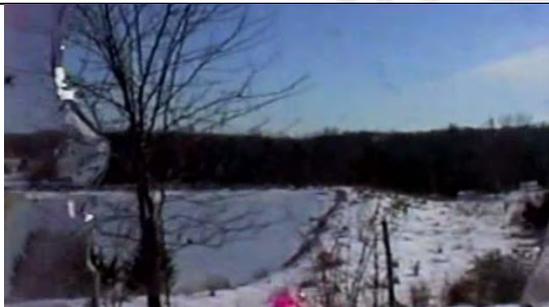


Foto 5.1  
Plano conjunto desde dentro de la casa dañada hacia la nieve.



Foto 5.2  
Plano conjunto de la habitación de Zack; él se besa con una mujer y le quita la ropa.

6 Embrague enunciativo de *Grabación de Zack y su novia a Cinta 56/Narrativa*



Foto 6.1  
Plano conjunto de la habitación, donde Zack está desnudando a la mujer.



Foto 6.2  
Plano medio en movimiento; uno de los ladrones destroza un cuadro con garabatos.

7 Desembrague enunciativo de *Cinta 56/Narrativa* a *Grabación de Zack y su novia*



Foto 7.1  
Primer plano de Zack preguntando por la cinta en la que graban.



Foto 7.2  
Plano conjunto de la habitación de Zack, donde se encuentra desnudo con una mujer.

8 Embrague enunciativo de *Grabación de Zack y su novia* a *Cinta 56/Narrativa*



Foto 8.1  
Plano conjunto de Zack sacándole el brasier a la mujer.



Foto 8.2  
Primer plano de Zack preguntando por la cinta.

9 Desembrague enunciativo de *Cinta 56/Narrativa* a *Grabación de Zack y su novia*



Foto 9.1  
Primer plano de Gary (el jefe), quien empuja la cámara, mientras quien lo graba se burla de su bigote.



Foto 9.2  
Plano conjunto de Zack dejando a la chica diciendo: “Si tú quieres, lo haré”.

10 Embrague enunciativo de *Grabación de Zack y su novia* a *Cinta 56/Narrativa*



Foto 10.1  
Plano conjunto de la habitación; la chica nota la cámara y reclama el hecho de que la cámara esté grabando.



Foto 10.2  
Plano conjunto de los ladrones acercándose a la casa.

11 Desembrague enunciativo de *Cinta 56/Narrativa* a *Noche Amateur*



Foto 11.1  
Plano medio de uno de los ladrones sentándose a ver la cinta en la habitación; detrás de él está el viejo muerto.



Foto 11.2  
Plano conjunto de los amigos de Clint, burlándose de él y de cómo le quedan los videolentes.

12 Embrague enunciativo de *Noche Amateur* a *Cinta 56/Narrativa*



Foto 12.1  
Movimiento de luces de los lentes cayendo desde una gran altura; estos se estrellan en el pavimento.



Foto 12.2  
Plano conjunto de la habitación de costado desde el piso; se ve al viejo sentado y el ladrón ha desaparecido.

13 Desembrague enunciativo de *Cinta 56/Narrativa* a *Grabación de Zack y su novia*



Foto 13.1  
Plano en movimiento dentro de la habitación. Otro de los ladrones recoge la cámara y la apaga.



Foto 13.2  
Plano conjunto de la habitación; la mujer señala a la cámara mientras Zack le dice que no está grabando.

14 Embrague enunciativo de *Grabación de Zack y su novia* a *Cinta 56/Narrativa*



Foto 14.1  
Plano conjunto de ellos dos; la mujer se viste y se va disgustada.



Foto 14.2  
Plano medio de Gary bajando al sótano.

15 Desembrague enunciativo de *Cinta 56/Narrativa* a *Segunda luna de miel*



Foto 16.1  
Plano conjunto de la habitación de los televisores; otro de los ladrones coloca una cinta y se queda viendo. El viejo está en el sofá.



Foto 16.2  
Primer plano de Stephanie en el carro, saludando a la cámara y contando que grabará su viaje.

16 Embrague enuncivo de *Segunda luna de miel* a *Cinta 56/Narrativa*



Foto 16.1  
Primer plano de Stephanie manejando el carro, preguntando a su amante si borró la grabación.



Foto 16.2  
Plano medio del segundo ladrón en la habitación sorprendido por el vídeo; el viejo ya no está en el sillón.

17 Desembrague enuncivo de *Cinta 56/Narrativa* a *Jueves 17*



Foto 17.1  
Plano conjunto; Gary se encuentra guardando las cintas y diciendo sus motivos de copiarlas



Foto 17.2  
Primer plano de Wendy pidiendo que no la graben mientras maneja.

18 Embrague enuncivo de *Jueves 17* a *Cinta 56/Narrativa*



Foto 18.1  
Plano entero de Wendy muerta, pixeleada, con su cuerpo todavía temblando.



Foto 18.2  
Plano conjunto de la habitación, el viejo está sentado y el ladrón ya no está.

19 Desembrague enuncivo de *Cinta 56/Narrativa* a *La enfermiza cosa que le sucedió a Emily cuando era joven*



Foto 19.1  
Plano medio de Zack en la habitación de los televisores colocando un VHS, con el viejo detrás sentado.



Foto 19.2  
Plano medio de Emily en su habitación, en una videollamada con James.

20 Embrague enuncivo de *La enfermiza cosa que le sucedió a Emily cuando era joven* a *Cinta 56/Narrativa*



Foto 20.1  
Plano medio de otra chica desnuda en una videollamada con James.



Foto 20.2  
Plano conjunto de la habitación de los televisores; no se encuentra nadie.

21 Desembrague enuncivo de *Cinta 56/Narrativa* a 31/10/98



Foto 21.1  
Plano conjunto de la habitación de los televisores; no se encuentra nadie y se escucha reproducirse otro VHS.



Foto 21.2  
Plano conjunto de un amigo de Matt, que lo llama. Matt se dirige hacia sus otros amigos en una parrillada.

22 Embrague enunciativo de 31/10/98 a trama matriz V/H/S



Foto 22.1  
Plano medio de la ventana del carro, previo a la colisión con el tren.

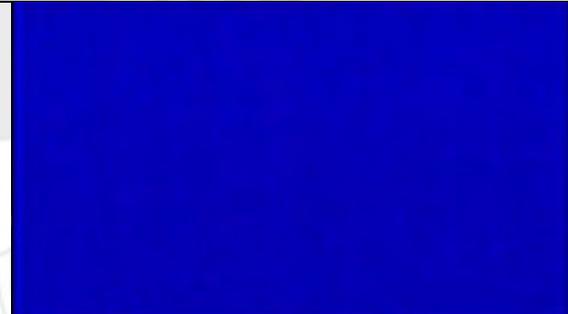


Foto 22.2  
Pantalla azul.

La película inicia con el *desembrague fundador* (1) que lleva a una pantalla azul que dice PLAY, acompañado del sonido de un VHS siendo colocado en un reproductor. Este es el nivel de la *trama matriz*, en donde se plantea que lo que ve el espectador es una cinta de VHS encontrada. Luego, por medio de un *desembrague enunciativo* (2), se pasa a la *Grabación de Zack y su novia*, en la que Zack es el relator que enciende su cámara y encuadra la cama de una habitación, mientras espera a una mujer. Este relato plantea el hecho de que Zack esconde su cámara y la deja encendida para grabarse teniendo relaciones sexuales con una mujer sin que ella lo consienta o lo sepa. De este modo, esa cámara es una proyección de lo que quiere registrar Zack en la narrativa desarrollada.

La película salta por *desembrague enunciativo* (3) a *Rateros en el estacionamiento*. Allí, se observa a los vándalos dentro de un carro acechando a una mujer a quien acosan para grabar sus senos. Esta secuencia es parte de la trama principal *Cinta 56/Narrativa*, pero se encuentra en otro nivel de ficción, porque más adelante se le colocará en una televisión, mientras los ladrones hablan de negocios. Esta cinta es producto de un montaje enunciativo, como se indicó anteriormente, por el paso de una a otra cámara de los ladrones, sin que sean ellos los que apagan las cámaras, como en el caso de los protagonistas relatores de los relatos de las cintas de VHS encontradas en la casa.

Después, se pasa por *desembrague enunciativo* (4) a la trama principal *Cinta 56/Narrativa*. Este es el nivel de ficción que engloba a los demás niveles y posee rasgos de la trama matriz en los cambios mediante pantallas azules, estática o ruidos característicos de las fallas en una cinta. Es el relato que enlaza todos los demás relatos y en dónde se observa un montaje, por la alternancia de las cámaras de los ladrones, como si las cámaras fueran un nosotros, un subjetivo de la colectividad de los ladrones y el espectador. Después del robo, se pasa a un plano de la nieve, donde se encuentran los ladrones preparados para hacer destrozos dentro de una casa.

Los siguientes bragues forman una alternancia entre *Cinta 56/Narrativa* y *Grabación de Zack y su novia*. Estos son el *desembrague enunciativo* (5), *embrague enunciativo* (6), *desembrague enunciativo* (7), *embrague enunciativo* (8), *desembrague enunciativo* (9), *embrague enunciativo* (10) hasta regresar a *Cinta 56/Narrativa*. Estos cortes desarrollan la secuencia de *Grabación de Zack y su novia*. Ella se saca la ropa, junto a Zack, sin percatarse de la cámara, que se encuentra como un observador pasivo de la escena sexual. El *enunciador* coloca al espectador en una posición cómplice de la cámara y participe de la escena sexual, en la cual se vulneran los derechos de la mujer a la que graban, pues Zack no le ha preguntado por su consentimiento y ha escondido la cámara. El *enunciador* se inscribe como un *exhibicionista*,

que introduce al espectador en un espacio privado e íntimo, una habitación, donde exhibe a la mujer desnudándose y siendo grabada sin su consentimiento. El enunciador le */deja ver/*, mientras que el espectador */quiere no ver/* el registro de algo que no debería, porque, según el relato, pertenece a la intimidad de la mujer. El hacer del enunciador es dividir al espectador al mostrar a la mujer desnuda. Divide al sujeto entre la lógica de quedarse mirando o dejar de mirar. Si se queda mirando, es un espectador que */quiere no ver/*, porque está siendo perturbado y si deja de mirar es un espectador ausente.

De este modo, en la figura de la cámara, se encuentra un programa narrativo mediante el cual el espectador se constituye como sujeto de estado y el enunciador como sujeto operador de la transformación del exhibicionismo del enunciador.

F/Exhibicionismo/ [ S1/enunciador/ → (S2/enunciario/∧ O/Querer no ver/]

F/Exhibicionista/ [ S1/enunciador/ → (S1/enunciador/∧ O/Dejar ver/]

El */querer no ver/* es una competencia del espectador como el que es afectado por un exhibicionismo y del enunciador el */dejar ver/* como *exhibicionista*, concedor del goce del espectador. Por ello, el enunciador pone en conjunción al espectador con el */querer no ver/* y el posible */querer ver/*. El caso se repite en la secuencia *Rateros en el estacionamiento*, donde de igual manera que Zack, los ladrones usan la cámara como medio para invadir la privacidad de la mujer, a quien atacan. Ellos la sujetan y muestran sus senos a la cámara, lo que crea un material comercializable.

El enunciador deja claro, mediante la narrativa, que lo que se muestra es la violación a la intimidad de estas dos mujeres, con lo que provoca el deseo de */querer ver/* y */querer no ver/* del espectador. Asimismo, provoca cierta complicidad entre el espectador y las cámaras, por no apartar la vista de las mujeres. Ellas son colocadas ahí como objeto de deseo del espectador y cuerpo que incita a su mirada. La escenografía de la habitación de Zack busca crear un universo verosímil y simple, colocando una habitación con una cama en el medio, sin

elementos distractores, para centrar la mirada del espectador en la mujer, y en el estacionamiento, el acercamiento de los ladrones con sus cámaras es envolvente, lo que centra a la mujer como objeto de deseo.

De esta manera el enunciador empieza a perfilarse como *perverso* en la construcción de la película. Él juega con el *ver* y *no ver* del espectador, dividiendo su voluntad de ver y seleccionando la consecución de imágenes. Paralelamente a la *Grabación de Zack y su novia*, en *Cinta 56/Narrativa*, se desarrolla la historia de los vándalos, en donde se busca crear una narrativa que incluye al espectador como uno más de los ladrones. El espectador se une a la dinámica de ellos y los acompaña en la búsqueda de conseguir más dinero mediante la comercialización de registros de actos vandálicos. Los ladrones se graban destruyendo una casa en medio de la nieve, que es propiedad privada. Ellos rompen las ventanas, pintan las paredes y garabatean los cuadros y, luego, se reúnen en una habitación a planear sus siguientes actos. Allí, reproducen la grabación del ataque a la mujer en el estacionamiento, lo que muestra su agrado a repetir grabaciones como esa. Gary, el jefe, los convence de un nuevo negocio, que les dará más dinero y ellos deciden seguirlo, para lo cual se dirigen a una casa a robar una cinta de vídeo. La trama principal provee al espectador de un simulacro de transgresión, porque le permite identificarse con los ladrones y seguir los actos vandálicos contra la mujer y la casa, sin ninguna culpa. De cierta forma, los ladrones cumplen los deseos más bajos del sujeto que mira, sin ningún peligro o culpa.

De esta manera, el ojo participa como un *voyerista*, que disfruta de lo que le muestran los ladrones o de la idea de la trasgresión que le transmiten ellos. El enunciador le da la libertad de */dejar no ver/*, mientras que el espectador */quiere ver/* las actividades delictivas de los ladrones. Se postula esto, siguiendo la lógica del falso documental, de ser un vídeo encontrado y de que lo que se ha encontrado en la cinta simula ser real. De este modo, en la figura de la

cámara, se encuentra un programa narrativo mediante el cual el espectador se constituye como sujeto de estado y el enunciador como sujeto operador de la transformación del *voyerismo*.

F/Voyerismo/ [ S1/enunciador/→(S2/enunciatario/∧ O/Querer ver/]

F/Voyerista/ [ S1/enunciador/→(S1/enunciador/∧ O/Dejar no ver/]

El */querer ver/* es una actancialidad del espectador como el que desea acceder a ver lo que sucede en la trama y del enunciador como quien propicia el *voyerismo*, conocedor del goce del espectador. Por ello, el enunciador pone en conjunción al espectador con el */querer ver/*. Hay una complicidad en la mirada voyerista del espectador con la narración de la cámara y la búsqueda de transgresión de los ladrones. Es posible observar la actancialidad *perversa* del enunciador cuando inscribe al espectador en una narrativa *voyerista* y lo enfrenta con su deseo de ver más al hacer que se identifique con los rateros y sus actos delictivos.

El relato continúa con los ladrones en el interior de la casa, dónde encuentran un viejo aparentemente muerto frente a una televisión y varias cintas de VHS. Ellos le encargan a uno de los ladrones que se quede ahí revisando las cintas. El ladrón coloca la cinta en la televisión y mediante un *desembrague enuncivo* (11) se coloca el primer video *Noche amateur*. Este desembrague es enuncivo, porque es lo que reproduce el ladrón en la televisión. Este relato inicia con los amigos de Clint burlándose de los videolentes que él se está probando. Este vídeo es mostrado desde la perspectiva de Clint, desde la que se ve la habitación de hotel y a los amigos entusiasmados con la aventura que grabarán esa noche. Hay una correspondencia entre el plano de *Cinta 56/Narrativa* y *Noche amateur*. En ambos planos, los protagonistas miran a la cámara, el del ladrón mirando a la televisión mientras coloca el VHS y el del amigo de Clint acercándose a este y señalando sus lentes. Hay una comunicación entre ambos planos y entre el espectador por la mirada a la cámara, en la que se busca una conexión.

El relato *Noche amateur* termina con los videolentes estrellándose en el piso, los cuales han caído al revés, y regresa a la habitación de *Cinta 56/Narrativa* mediante un *embrague*

*enuncivo* (12). El plano en la habitación está inclinado y en el piso, lo que busca indicar que algo ha sucedido en la habitación, porque el ladrón que se quedó mirando la cinta ha desaparecido, el viejo sigue sentado y la cámara parece haberse caído. En este brague, también hay una comunicación y correspondencia entre los planos por la caída de ambos dispositivos. Los cortes en la trama principal, producto de la reproducción de las cintas encontradas, dibujan el paso del tiempo en *Cinta 56/Narrativa*, porque no continua desde dónde se quedó al momento de colocar la cinta, sino que incluye el tiempo transcurrido por los relatos de las cintas. Este cambio temporal, se refleja en los cambios en el metarrelato *Cinta 56/Narrativa*. La correspondencia entre planos colindantes de los bragues los hace correspondientes o similares. En el (11), son dos personas mirando al espectador y, en (12), ya no se ven a estos personajes, sino a las cámaras caídas en el piso (videolentes y cámara filmadora).

El segundo ladrón ingresa a la habitación, recoge la cámara y se cambia a *Grabación de Zack y su novia* mediante el *desembrague enunciativo* (13). La supuesta novia de Zack le reclama el hecho de grabarla y se retira de la habitación. Se regresa a *Cinta 56/Narrativa* mediante un *embrague enunciativo* (14), por el cual seguimos a Gary y otro ladrón en su descenso al sótano, donde encuentran muchas cintas. Gary decide que se llevarán todo y el otro ladrón busca una caja o algo para guardarlos, pero se cruza con un hombre desnudo y se asusta. Cuando le cuenta a Gary, él no le cree. En la habitación, el compañero del ladrón que desapareció coge otra cinta y la coloca en el reproductor de VHS, acomodando la cámara frente a él. Detrás sigue el viejo sentado.

El pase a *Segunda luna de miel* se produce cuando el ladrón coloca otra cinta mediante un *desembrague enuncivo* (15). Este relato inicia con Stephanie contándole a la cámara sobre su luna de miel. Ella señala que su marido ha salido a orinar y que ambos están en medio de la nada. Este relato termina con ella mirando a la cámara preguntándole a su amante si borró todo lo que grabaron, luego de haber matado a su marido en el hospedaje. Se regresa a *Cinta*

56/Narrativa por *embrague enuncivo* (16), donde se encuentra el mismo ladrón mirando la televisión, pero el viejo ha desaparecido, lo que da señales de que no está muerto. En estos *bragues*, también se ve una correspondencia en (13) y (14), porque ambos miran a la cámara y, en (15) y (16), porque el ladrón y Stephanie siguen vivos, pero ella ha matado a su marido y en la habitación de los VHS el viejo ha desaparecido.

El mismo ladrón coloca otra cinta y espera a que se reproduzca. Por corte, se pasa a Gary y el otro ladrón en el sótano, ellos cargan las cintas para llevárselas. La cinta reproduce el relato *Jueves 17* por *desembrague enuncivo* (17), donde Wendy pide a Joey que no la grabe mientras conduce. Ella ha invitado a Joey y dos amigos a un paseo campestre, el cual tendrá un final trágico. Todos los amigos de Wendy mueren y ella termina siendo asesinada por un asesino sobrehumano, quien la golpea con la cámara y la destripa en medio del bosque. Este relato regresa a *Cinta 56/Narrativa por embrague enuncivo* (18). El último plano de *Jueves 17* es el de Wendy con las vísceras fuera de su cuerpo temblando en un plano pixeleado. El plano de *Cinta 56/Narrativa* es la habitación, donde el viejo reaparece sentado, pero ya no se encuentra el ladrón que colocó la cinta. Hasta ese momento, ya han desaparecido dos de los cuatro ladrones, lo que indicaría que algo sucede con el viejo. Los *bragues* (17) y (18) son correspondientes, porque en (17) se ve a Gary y Wendy dialogar sin mirar a la cámara, y se encuentran más concentrados en la actividad que realizan. En (18), los planos muestran a dos entes sobrehumanos. Se observa el cuerpo de Wendy, luego de haber sido asesinada, mientras tiembla, como si fuera a convertirse en un ente sobrehumano como el que la mató, y el cuerpo del viejo sentado, quien parece involucrado en las desapariciones de los ladrones.

Gary y Zack regresan a la habitación y se sorprenden de que no esté ninguno de los dos ladrones que se quedaron revisando las cintas. Gary le pide a Zack que se quede viendo los VHS mientras él busca a los demás. Zack coloca una cinta y por *desembrague enuncivo* (19) se pasa al relato *La enfermiza cosa que le sucedió a Emily cuando era joven*. Esta cinta inicia

con Emily saludando a su novio James mediante una videollamada. La grabación se ve desde la pantalla del computador de James, donde se observan algunas carpetas. Esta historia trata de Emily y James. Ella cree que hay fantasmas en su casa, pero lo que sucede ahí es algo mucho peor y su novio también está involucrado. El relato termina con la misma escena, pero con una diferente chica. Si bien Emily no murió, fue víctima de un ataque y se insinúa que la nueva mujer también será atacada.

Se pasa por *embrague enuncivo* (20) a *Cinta 56/Narrativa*, en la habitación de los televisores, donde ahora no están ni Zack ni el viejo. En ese momento, entra Gary y al no encontrar a nadie sube a buscar a sus compañeros. Se encuentra con el viejo y es asesinado por él, quien es una especie de zombie. El relato regresa a la habitación de los televisores y se reproduce la siguiente cinta en la televisión, sin que nadie la coloque, lo que indica que algo paranormal sucede en esa casa y en ese reproductor de VHS. La cinta se reproduce por *desembrague enuncivo* (21) y pasa al relato *31/10/98*, que inicia con una parrillada entre amigos grabada por Matt. El relato desarrolla la aventura de Matt y sus amigos en una noche de Halloween. Ellos se equivocan de casa y asisten a un ritual satánico, en donde acuchillan a una mujer. Ellos intentan salvarla, pero terminan atorados dentro del carro en las vías del tren a punto de ser colisionados por este. Cuando el tren colisiona el vehículo, se pasa por *embrague enunciativo* (22) a la pantalla azul, que es parte de la trama matriz. Esta es la instancia de la cinta de VHS, una instancia de soporte de la ficción que se hace presente en toda la película, con las pantallas azules, estática y cortes.

La trama principal se construye, en una primera mitad, intercalando las aventuras de los ladrones con la *Grabación de Zack y su novia*, lo que involucra al espectador en la trama de planificación de los ladrones y de su modus operante. La segunda mitad es desde que los ladrones colocan las cintas de VHS en la televisión, las que reproducen cinco historias. Mientras se reproducen las cintas, se evidencia el paso del tiempo con la desaparición de los

ladrones que colocan los VHS y se plantea el misterio del viejo, quien aparentemente está muerto. El enunciador juega con la imaginación del espectador y le proporciona una serie de pistas, que son el que los ladrones desaparezcan uno a uno, que la cámara aparezca en el piso y que el viejo desaparezca. Este misterio se esclarece al final, cuando se ve que el viejo es un zombie, el cual ha matado a todos los ladrones y mata al último de los ladrones, Gary. Los protagonistas de los relatos de los VHS mueren mientras registran sus experiencias y los ladrones mueren mientras visualizan esas vivencias. ¿Será acaso un castigo a la mirada de estos ladrones? ¿Nosotros seremos castigados por mirar esta cinta? Hay una relación muy estrecha entre el uso de las cámaras y la muerte de los que las usan dentro de la narrativa de la película.

El intercambio de niveles de ficción es un juego del enunciador, que busca generar tensión en el espectador. Él le entrega los relatos en pequeñas dosis, invitando a su curiosidad y le da el tiempo suficiente para que no se percate de las trasgresiones y las disfrute. Este montaje evita que se forme un juicio moral en el espectador y, en lugar de eso, se forma una complicidad entre los relatores y el espectador. Asimismo, el enunciador ha planificado los cortes de la película para que todos los relatos posean como característica principal el haber sido articulados de modo que construyen un permanente contracampo, en el cual se encuentra el protagonista (relator) de las diferentes historias y, también, el espectador.

Asimismo, se podría afirmar que hay tres características que envuelven a los niveles de ficción planteados en el diagrama presentado. Primero, la trama principal se caracterizaría por un nivel de *planificación*, porque aparecen los ladrones, coordinando la realización y grabación de sus actos vandálicos, y se involucra al espectador como un delincuente más. Segundo, se caracterizaría por la *trasgresión*, porque muestra la violación a la intimidad de dos mujeres, la del estacionamiento y la supuesta novia de Zack. Por último, el tercer nivel se caracterizaría por la *muerte*, porque se ven todos los relatos de las cintas de VHS, dónde ocurren eventos

paranormales, diabólicos y totalmente fantásticos, donde los protagonistas pierden la vida de formas catastróficas.

Después de revisar los niveles de ficción y los *bragues* de la película, se puede concluir que se busca lograr un efecto de sentido verosímil para el espectador y, por ello, se tiene especial cuidado en las transiciones, los efectos de sobregrabado y la calidad estándar de la imagen, en lugar de HD. La película se muestra como un vídeo de uso selectivo, por sus aires de marginalidad y misterio. Se presenta como un material no para consumo masivo y al que no todas las personas tienen acceso, lo que lo tiñe de un carácter prohibido y peligroso. En cuanto al género, la película busca ser similar a un *snuff*, debido a que la grabación de la trama principal parece haber sido elaborada por un victimario, que se ha tomado el trabajo de compilar una serie de vídeos para mostrar las muertes de los protagonistas de las cintas y las muertes de los ladrones al interior de la casa.

Este victimario o enunciador de la película, habla desde la posición de un enunciador perverso<sup>6</sup>, que busca mostrar y no mostrar lo *real* en la película, y, para ello, desarrolla una narración que alterna los testimonios de víctimas, protagonistas de las distintas historias presentes en la película. Estas historias terminan siendo testimonios de asesinados, y forman parte de la intimidad de ellos. Siguiendo la lógica de los relatos, ellos se grabaron sin saber que dejarían un testimonio de su muerte y eso genera su carácter íntimo, y casi pornográfico, por lo explícito de los asesinatos. De este modo, el filme se presenta como la reproducción de una cinta prohibida, que nos incluye en su lógica perversa, conectándonos directamente al monitor y obligándonos a ver, aunque no queramos. El *enunciador* es perverso, porque conoce la demanda del espectador y lo divide haciéndole experimentar el *voyerismo* y el *exhibicionismo*. A modo de protección, el espectador se vuelve cínico y resalta el aspecto ficcional para escapar

---

<sup>6</sup> El término enunciador perverso es una licencia interpretativa. Si bien se utiliza la teoría semiótica de Desiderio sobre la enunciación plantea que es una instancia semiolingüística responsable de todo lo que está en el enunciado, se agregara el concepto de perversión, a modo de instancia ideológica. Esta no es una inviabilidad teoría, sino más bien una licencia de interpretación en la que se coloca al enunciador como instancia ideológica.

de la mirada, se fija en los efectos especiales exagerados y las actuaciones, en lugar de involucrarse con la narrativa y sucumbir a la mirada, siguiendo la verosimilitud del relato.

Este *enunciador perverso* se hace evidente en toda la narrativa de *Cinta 56/Narrativa*, pues juega en dos posiciones, como *exhibicionista* y como incitador del *voyerismo* del espectador. En el primer caso, el enunciador entra en conjunción con el */dejar ver/* y, en el segundo, con el */dejar no ver/*, mientras que el enunciador se debate entre */querer no ver/* y */querer ver/*. La fórmula que usa el enunciador se basa en mostrar secuencias privadas, que harán que el espectador tenga curiosidad y continúe el relato, y, a su vez, mostrar secuencias de transgresión y violación de derechos, que generen aversión en el espectador. Se crea un constante mostrar y no mostrar la violencia, para atraerlo y luego provocar su rechazo. Esto se generará mediante el corte, las interrupciones y la intercalación de relatos. Más allá de la narrativa y del guion, hay una crítica sobre el *voyerismo* y el *exhibicionismo*. Los ladrones se dedican a vender la intimidad ajena, trasgredir cuerpos y propiedades ajenas y ellos mismos venden su propia intimidad sin reparo alguno, como en el caso de Zack. El espectador se deja cautivar por el material mostrado y se convierte *voyerista*.



El espectador es reclamado como actante de la enunciación, mediante el uso de la cámara subjetiva en todos los relatos. Él asume el movimiento corporal de los actantes que usan la cámara, dependiendo del relato. De este modo, el espectador se pone en los pies del relator, mientras la mirada lo involucra y se somete a una narrativa violenta, que puede llegar a disfrutar. El espectador termina siendo protagonista del filme y como sujeto de estado en el ámbito de la narratividad enunciativa entra en conjunción con la interacción de la mirada en todos los relatos. De cierto modo, la mirada lo castiga, lo vuelve un sujeto deseante bajo la promesa del goce de ver más, pero, al mismo tiempo, este tipo de historias le permite al

espectador experimentar una muerte sin dolor (ficticia). La película invita al espectador a mirar la intimidad de los personajes y encontrarse con lo real, que provoca su goce o encontrarse a ellos mismos husmeando en el diario de alguien. Es tal la intimidad de los actores, que el espectador termina mirando dentro de sus cuerpos, sus vísceras.



## Capítulo 3

### 3.1 Lo real traumático

Para Metz (citado en McGowan, 2007), el cine es un proceso de ensoñación porque permite al espectador verse desde la trama. El sujeto puede reconocer que está en un sueño y lo que se ve no es real, pero no despierta y después sigue soñando. Es un círculo en el que se percibe dentro pero no puede escapar de la trama. Él hace una comparación entre el sueño y el cine cuando plantea que el espectador (soñador) está sentado en la butaca de su propio sueño y al mirar la película es como si viera los sueños pasar (p. 12). A diferencia de Metz, McGowan (2007) propone que el cine no ofrece un confort sino una variación y una salida o alternativa de salida, lo que es complejo de manejar y se convierte muchas veces en un escenario del exceso de control que tiene uno sobre los sueños. El cine manifiesta entonces un exceso del control de la ensoñación en la que aparecen escenificaciones complejas de asociar o trabajar (p. 12). De esta manera, el cine muestra lo que en el orden de lo social no se puede entender y propone ver aquello que el sentido común no ve.

El espectador del falso documental de terror *V/H/S: Las crónicas del miedo* se encuentra con la mirada en los puntos de ruptura de la película. De la teoría psicoanalítica del cine, se revisarán estos puntos por la presencia de la mirada en ellos y por el goce y/o la perturbación que producen en el espectador (McGowan, 2007, p. 15). Por las características de la narración fílmica, el espectador se encuentra con lo *real traumático* a medida que ingresa en la narrativa de la película. Este sobreviene cuando el *objeto a* se vuelve imposible de simbolizar, es decir, cuando el sujeto no logra resemantizarlo y se vuelve una molestia. El espectador se encuentra con lo *real* al estar en relación con lo traumático. Este *real* no ofrece fórmula de simbolización. Solo ofrece un elemento imposible de simbolizar, un *pequeño objeto a* que constantemente se niega y que el sujeto intenta procesar sin éxito; por eso, es *real y traumático*.

En el falso documental de terror, el espectador se encuentra con lo *real traumático*. *V/H/S: Las crónicas del miedo* muestra secuencias con las que el espectador no puede lidiar, y de las que busca salir por no poder resolverlas. Se crea en el sujeto una reticencia a seguir viendo o una negación. Cuando el espectador se sumerge en la película se encuentra con la *mirada* y la interrupción, debe interpretar su relación con esta después de lo *real* y de lo *traumático*. Pero, para tener esa experiencia, es necesario seguir la lógica de la película que mira (McGowan, 2007, p. 14). La película se compone de 6 historias. Estas inician como escenas cotidianas y cercanas al espectador, sea un encuentro sexual en una habitación, una salida nocturna, una llamada de videochat, un viaje de pareja, una parrillada familiar u otros. La combinación de estas escenas de la vida cotidiana trae consigo lo *real traumático* en el momento en el que algo en el orden de lo cotidiano excede. La cotidianidad se transforma en un robo, un asesinato, una violación, un encuentro paranormal o un ataque zombie. Por la construcción filmica, estas historias parecieran ser videos caseros o familiares, pero suceden cosas que exceden lo cotidiano. En estas secuencias, se ofrece el *objeto a* y lo *traumático* al espectador; a pesar de que esto lo sobrepasa, el espectador sigue mirando. El espectador no puede ir conscientemente a un encuentro con lo *real*; sin embargo, en este tipo de películas, él continúa viendo.

Lo *real traumático* se presenta como el *exceso* de la *mirada*. Esta intenta simbolizar el *objeto a*, y cuando no lo logra, aparece una figura que se cuestiona. Este *exceso* es aquello que no tiene lugar. Lo que podría haber estado en un lugar pero que al haberse rebalsado ya no tiene lugar, es decir, un elemento sin sentido que se revela a sí mismo como excesivo. La forma en que se muestra el *exceso* es lo que determina la significancia que adquiere. En ocasiones, el *exceso* se presenta irreductible y evita cualquier interpretación. Es ahí cuando se le señala de modo crítico (McGowan, 2007, p. 27).

La teoría expuesta por McGowan (2007) hace una comparación entre el cine y el sueño, porque ambos dirigen al sujeto hacia una narración de la cual no puede escapar. Esto provoca que el espectador interprete su relación con la mirada, al seguir la lógica de la película. Uno de los principales motivos de que el espectador vaya al cine es la dimensión fantasmática del cine, que permite un encuentro con el exceso a través de la distorsión (p. 26). Asimismo, el encuentro con lo *real traumático* en el cine puede producir dos efectos: que sea insertado en la ideología que trabaja dentro de la narrativa o que la cuestione.

### 3.2 La violencia en sus dos formas

En este punto es necesario identificar el tipo de transgresión que se presenta en la película; para ello, se definirá el concepto de *violencia* en Zizek (2009). Él define dos tipos de violencia: la *violencia subjetiva* y la *violencia objetiva*. La primera es la violencia visible y practicada por un agente externo, mientras que la segunda es la normalizada y aceptada por la sociedad, que se hace presente en nuestra cotidianidad. Esta segunda justifica la primera, porque presenta las características sociales sobre las cuales surge la *violencia subjetiva*. Si a simple vista se le ve como un acto aislado e irracional, esta teoría explica que es el resultado del funcionamiento del sistema. En la *violencia objetiva* se encuentra la violencia simbólica (lenguaje y sus formas) y la violencia sistémica (consecuencia del funcionamiento del sistema) (p. 10).

En la película *V/H/S: Las crónicas del miedo*, se encuentran estos dos tipos de violencia. En las secuencias de violaciones a los derechos de las mujeres y los asesinatos se observa la *violencia subjetiva* de la narración, mientras que dentro de las realidades que se presentan en los relatos se teje la *violencia objetiva* y se naturalizan los actos vandálicos. Lo más importante es ahondar en cómo llega el espectador a lo *traumático* en la película y en cómo el *exceso*

aparece en la trama. Asimismo, se logra ver los patrones que rigen la construcción de la narrativa filmica y la normalización o aceptación de las muertes.

### 3.3 El neuro-espectador

El presente análisis tiene como objetivo determinar los efectos de la enunciación en el *espectador*. Esto hace referencia al *enunciatorio* y no al público como se precisó anteriormente. Se busca entender por qué el espectador sigue mirando la película. **¿Por qué queremos ver más?** Para responder a esto será necesario darle una segunda mirada al concepto de *perversión* y analizar cómo responde el espectador. Asimismo, será necesario definir al neurótico en términos de Bruce Fink (2009) y Juan Carlos Ubilluz (2010).

La *perversión* fue definida, anteriormente, como la voluntad de goce según la relación del niño con la limitación de su deseo, mediante la obediencia a la ley del padre y su identificación con el objeto imaginario de deseo de la madre. En cambio, la *neurosis* es definida por Fink (2009) como la instauración definitiva de la ley (del padre) (p. 206). El *neurótico* es un sujeto insatisfecho que tiene un goce infructuoso. Su mandato le dice que el otro no debe gozar de él, mientras el perverso goza limitando este goce (p. 240). El neurótico duda sobre lo que quiere y lo que le hace gozar, y busca evitar el goce y no satisfacer su deseo en cambio; el perverso tiene total certeza sobre el goce del otro.

El sujeto *neurótico* de la sociedad postmoderna se dedica al goce inmediato, prefiere disfrutar primero y después medir las consecuencias. No hay una coalición entre su goce individual y su goce ciudadano, debido a que el sujeto se pone a sí mismo por encima de los demás. Además, se culpa por no responder a los ideales perversos del goce y desea ser un perverso, porque cree que él goza más. Ubilluz (2010) lo define como un sujeto insatisfecho que no responde a su deseo, que se culpa por no gozar lo suficiente y que no se siente representado por el orden social (p. 33). Mientras que el *perverso* busca provocar el goce en el

otro, el *neurótico* desarrolla su goce en función al otro y preguntándose qué quiere él otro de él (Ubilluz, 2010, p. 32). Cuando el *neurótico* observa la película es consciente de que las imágenes no son reales, pero a pesar de ello siente culpabilidad por lo que se muestra ahí. Si lo que se muestra en la película fuera un *snuff* (película de muertes reales), el espectador no sería un neurótico, sino un perverso.

Serge André (citado en Ubilluz, 2010) argumenta que el *perverso* revela su fantasma obsceno al sujeto, para demostrarle que está sometido a dicho fantasma desde que lo escucha, quiera o no (p. 89). “Es decir, el perverso goza dividiendo a su víctima a través de sus actos, pero, sobre todo, en “su misma palabra” “(citado en Ubilluz, 2010, p. 89).

El enunciador *perverso* no busca un goce ni un placer inmediato y se rige bajo el deber de trasgredir. El enunciador goza corrompiendo al espectador. Ofreciéndole diversos escenarios, provoca que este se encuentre con la *mirada*. De este modo, el espectador es dividido entre la ley y la transgresión al encontrar imágenes que le producen un dilema ético por el contenido. Este enunciatario fórmula la pregunta **¿qué quiere el otro de mí?** (Ubilluz, 2010, p. 32), y es el enunciador quien responde al entregarle imágenes que le producirán un *gocce escópico*. Asimismo, el actuar del enunciador como perverso se basa en la repetición y, por ello, busca mostrar elementos que generen una familiaridad en el espectador, unos indicios o unos patrones dentro de la narrativa que sirven para identificar la cercanía a las muertes o a las transgresiones mostradas. Con ello, el enunciador provoca al espectador, le da aviso de lo que va a suceder y lo entretiene.

### **3.4 Perfil del espectador: mirada y neurosis**

En el capítulo anterior se comprobó que el enunciador tiene un accionar *perverso*. Por lo tanto, en el presente, se analizará al espectador de la película y en cómo recibe el mensaje. Se propone revisar los efectos del enunciado sobre el espectador y se postula que este se perfila

como un *neurótico*. Para ello, se recogerán las conclusiones alcanzadas en el capítulo anterior y la correspondiente respuesta del espectador y se hará uso de la **Tabla 1**.

La película se desarrolla en un simulacro constante de */yo-aquí-ahora/* que permite al espectador observar la película desde una butaca privilegiada. Esta es la del protagonista, pues el relato se cuenta de modo subjetivo. El espectador se mete en los zapatos de los diversos relatores, los cuales con ayuda de una cámara casera graban sus últimos momentos de vida. Como ya se vio anteriormente en la **Tabla 1**, la película se compone por 22 *bragues*, que intercalan la trama principal (*Cinta 56/Narrativa*) y las demás tramas.

El espectador recibe la cinta y con el *desembrague fundador* (1), de la **Tabla 1**, se encuentra con el sonido del VHS cuando se inicia su reproducción. Esto hace que el espectador sea testigo de la matriz principal donde coloca el VHS con toda la película. Esto produce que la responsabilidad de acción (visualizar la cinta) recaiga en el espectador, quien es el actor principal de la película y quien coloca el VHS.

Los siguientes *bragues* (1,2,3,4,5,6,7,8,9,10), de la **Tabla 1**, forman una composición que alterna el relato *Grabación de Zack y su novia*, y *Cinta 56/Narrativa*. En las secuencias de Zack, el enunciador compromete la mirada del espectador y coloca la cámara en una posición frontal a la cama donde se desnuda la mujer. Esto genera que el espectador se fusione con la cámara y la inmovilidad de esta. El espectador continúa sentado frente a la mujer engañada. La posición de la cámara, como objeto inamovible, hace que el espectador no pueda huir y se comprometa con las imágenes de la mujer desnudándose sin su consentimiento a ser grabada. El enunciatario responde al exhibicionismo del enunciador a través de su división entre la culpa y el disfrute. La imagen de la mujer le perturba y */quiere no ver/*, pero sigue mirando. Esto es lo que lo convierte en un *espectador neurótico*, porque a pesar de sentir culpabilidad moral, goza de la trasgresión del acto de grabar a la novia de Zack y a la mujer del estacionamiento.

El espectador goza de no poder procesar esas secuencias. Se normaliza la situación de la mujer desnudándose con su “novio” como una pareja preparándose para el acto sexual, solo que ella no ha dado su autorización para que la graben. De igual manera, en la secuencia de los vándalos acosando a una mujer en el estacionamiento, el uso de cámaras coloca al espectador no solo en una posición de cómplice, sino también de participante. Hay una alternancia entre dos cámaras y dos puntos de vista sobre la misma mujer, que es desvestida sin su consentimiento. El ataque es más directo y se observa una violencia subjetiva de parte de los vándalos. Ambos actos de violencia ponen a la mujer como mercancía y objeto de exhibición del goce masculino. Ambas son violentadas de diversos modos para capitalizar una cinta de video que pueda ser vendida y consumida. El enunciatario así se perfila como un neurótico consumidor de este tipo de mercancía. Él siente culpabilidad por mirar este tipo de actos transgresores, pero, a la vez, sigue mirando, ya que es consciente de que lo que ocurre es una ficción.

En la secuencia de los ladrones destruyendo la casa y planeando su siguiente acto vandálico, el espectador se encuentra en una posición segura desde donde puede ver realizados todos sus deseos de destruir y se familiariza con la narrativa violenta de la película. Por ello, decide seguir viendo pues se despierta en él la curiosidad por la misión de los vándalos, tanto que termina convirtiéndose en uno más de ellos. Se encamina en la aventura por conseguir la cinta que les dará una gran cantidad de dinero y se convierte en un voyerista.

A partir del *brague* (11) hasta el (22) de la **Tabla 1**, se generan correspondencias entre los ladrones y las cintas colocadas por ellos. Ellos se quedan mirando las pantallas (que están junto a la cámara) y los protagonistas de las cintas miran a la cámara. Esto produce una correspondencia de planos y situaciones como ya se indicó anteriormente en el **capítulo 2**. En estos *bragues*, se produce un diálogo con el espectador porque es a quien le hablan los ladrones y los protagonistas del relato, es quien está en la posición de tú. Por ello, hay una comunicación

directa con el espectador, pues siempre se habla a un tú y la mirada se dirige hacia la posición de la cámara.

*Noche amateur* inicia con Clint probándose unos videolentes. El espectador es colocado en los pies de este personaje y es sorprendido con la noticia de que todo lo que harán esa noche será grabado por sus lentes. Los amigos de Clint le comentan sus planes

y convierten al espectador en cómplice. Ellos aclaran que quieren una aventura extrema, y por la habitación que han alquilado se intuye que quieren grabar una situación (delictiva, ilegal o en contra de la intimidad de otra persona) provechosa para ellos. Ellos salen de fiesta a buscar chicas y grabar una experiencia sexual, para lo cual han rentado una habitación doble. Lo que se verá más adelante es que llevan a dos mujeres para grabarse teniendo relaciones con ellas. Una de ellas se queda dormida, efecto del alcohol y las drogas, y la otra, Lily, se convierte en un demonio femenino.

El espectador experimenta un voyerismo y una complicidad con el acto de violar la privacidad de estas mujeres. Ellas, si bien accedieron a ir con los chicos, no han sido informadas de la grabación ni de los fines de esta. Lily tiene relaciones con uno de los amigos y otro se acerca a pesar de la negativa de ella, por lo que se transforma en un súcubo<sup>7</sup> y elimina a los dos amigos de Clint. Este último huye, pero Lily lo alcanza y le hace una felación, esperando una correspondencia. Clint se horroriza y ella se ofende. Él huye y es alzado por los aires y lanzado a pavimento por Lily. Los lentes graban hasta el momento del impacto en el pavimento. Este plano volteado hace el pase por el *embrague enuncivo* (12), de la **Tabla 1**, a *Cinta 56/Narrativa*, donde la cámara se encuentra echada en el suelo como si hubiera habido un enfrentamiento.

---

<sup>7</sup> Adj. Dicho de un espíritu, diablo o demonio: Que, según la superstición vulgar, tiene comercio carnal con un varón, bajo la apariencia de mujer (RAE)

En el *brague* (15) de la **Tabla 1**, se pasa al relato *Segunda luna de miel*, que inicia con Stephanie hablando a la cámara sobre su luna de miel. El relato es cíclico, pues inicia con ella en medio de la carretera y sus impresiones sobre ese viaje, y acaba de igual manera, pero luego de matar a su marido. Ella muestra cierta incomodidad, sopor y aburrimiento sobre su pareja y el viaje. En ambos personajes se nota una gran diferencia de personalidades. Stephanie es más independiente y liberal, mientras que Sam es más dependiente e introvertido. Ella anda molesta por la habitación que consiguieron, por lo que se graba mientras retira las sábanas sucias.

Ellos salen a pasear y Sam compra un sombrero vaquero. Llegan a un parque de diversiones donde Stephanie lee su futuro en una máquina que predice que tendrá un reencuentro con su amado. En el hotel, Sam busca intimar con Stephanie, pero ella se niega. Una mujer los interrumpe tocando la puerta para pedirles un aventón al día siguiente. A partir de ese momento, inician los cambios en el viaje, porque una persona se mete por la noche a la habitación y le roba dinero a Sam. Más adelante, vuelve a ingresar y lo acuchilla. Stephanie se levanta y se va con la asesina, preguntándole si borró la cinta. La huida de las amantes presenta el asesinato de Sam como premeditado por Stephanie. Este cortometraje provoca que el espectador sea cómplice de la mujer, en su desquite con el esposo, quien es descrito de manera sosa y aburrida, en comparación con ella. La narrativa es lenta y muestra secuencias cotidianas y personajes normales. Stephanie y su amante castigan la mirada de Sam por el hecho de que él quiera hacer las cosas a su manera y cumplir sus fantasías. Ella se libera de él y huye con su amante. De esta manera, se cumple la profecía del juego de la suerte.

El siguiente relato es *Jueves 17*, una historia que relata el viaje de aventura de dos chicos y una chica invitados por Wendy a un bosque apartado. Ellos han sido engañados para ir. Wendy tiene actitudes raras y le pide a Joey, uno de los chicos, que grabe con su cámara un muro y, luego, el lago, en donde la cámara percibe a una mujer con la cabeza despedazada y un hombre flotando. Joey no se da cuenta, y solo afirma que su cámara está fallando. Los

amigos se quedan frente al lago y fuman marihuana mientras escuchan la historia de Wendy de un asesino que mato a un grupo de jóvenes en ese lugar hace un año. Luego, Spider acompaña a la otra chica al baño y aparece un asesino que solo se refleja pixelado en la cámara, quien los mata. Wendy encuentra la cámara y se va con Joey, le propone tener relaciones y luego le confiesa que necesitaba una carnada para atraer al asesino, a quien nunca atraparon. El asesino mata a Joey y luego Wendy intenta vengarse. Ella logra que el asesino la persiga y lo hace caer en dos trampas, pero este se libera y la mata golpeándola con la cámara. Ella asume la forma del asesino y aparece pixelada en la cámara. Se regresa a *Cinta 56/Narrativa* por el *brague* (18) de la **Tabla 1**, donde se ven dos imágenes de entes paranormales. Por un lado, se aprecia a Wendy con el cuerpo sin vísceras y, por el otro, al viejo que se supone está muerto, pero que ya ha desaparecido de ese sillón anteriormente.

El siguiente relato es *La enfermiza cosa que le sucedió a Emily cuando era joven*. Este relato también es cíclico, pues inicia con una videollamada entre Emily y su novio James, y termina en otra videollamada entre James y otra mujer. Emily conversa con su novio sobre lo mucho que lo extraña y le comenta que le preocupa el bulto que siente en su brazo. Ella desconfía del lugar en donde vive, porque cree que ahí habita el fantasma de un niño. Un día decide intentar comunicarse con el fantasma, y le pide a James que la grabe y mire por ella cuando se acerque al fantasma para no asustarse. Ella se desmaya frente a unos niños sobrehumanos y James ingresa a su departamento. Él se comunica con los seres extraños y le extrae un feto alienígena de la espalda para luego golpearla. En la siguiente conversación, Emily le cuenta que se accidentó y que le han diagnosticado un problema mental. Por esta razón, ella tenía esos pensamientos.

El espectador es colocado en los pies de James, quien se supone cuida de Emily y se preocupa por ella. James representa el lado racional de la relación, porque si bien escucha a Emily, se comporta de manera escéptica sobre lo que ella dice acerca del supuesto fantasma

del niño y del bulto en su brazo. En cambio, Emily tiene un comportamiento irracional e impulsivo, que se hace evidente cuando se corta el brazo para intentar sacar el supuesto bulto que le produce dolor. Lo sorprendente de esta historia, es el giro que se da cuando Emily se desmaya al encontrarse con unos supuestos fantasmas. Ella cae entre tres niños alienígenas y James deja su computadora e ingresa al departamento de su novia. Esto cambia la imagen que se ha creado el espectador sobre James, porque él pasa de ser un novio preocupado a un manipulador, mentiroso y peligroso atacante. Él dialoga con los seres de la habitación y revela que lo que ella tiene en el brazo es un dispositivo de rastreo. Luego, le corta la espalda y saca un feto que entrega a los seres (supuestos alienígenas). Después, la golpea para aparentar un accidente.

Esta secuencia se caracteriza por la violencia con la que se muestra a Emily en medio de la sala, desmayada y rodeada por seres alienígenas. La computadora con la que chateaba con James yace en el suelo volteada grabando toda la situación. Mientras tanto, James se le acerca y la acuchilla por la espalda, sacándole un feto y golpeándola. La historia termina con un chat de James con otra mujer. Se regresa a *Cinta 56/Narrativa* por el *brague* (20) de la **Tabla 1**, en la habitación ahora vacía. Gary se enfada al no encontrar a ninguno de sus secuaces y sube al ático. En ese momento, se cruza con uno de los ladrones, quien tiene la cabeza separada del cuerpo. Gary se sobresalta y aparece el viejo, convertido en algo parecido a un zombi, quien corre tras él. Gary se cae por las escaleras y el viejo se abalanza sobre él y lo mata. En esta secuencia, el enunciador nos pone en los pies de Gary, el jefe de los ladrones. Él es el último de los ladrones en ser asesinado. Los demás han desaparecido uno a uno cuando se encontraban en la habitación con el viejo, quien en la secuencia final se revela como un zombi, lo que lleva al espectador a suponer que todos los ladrones han muerto mientras miraban las cintas. Ellos miraron las cintas al igual que el espectador que los mira a ellos. En ese momento se genera una interrogante sobre el castigo que produce la mirada. ¿Acaso el

espectador también sufrirá algún tipo de castigo? La siguiente cinta se reproduce sola y es 31/10/98.

El último relato cuenta la historia de unos amigos que se equivocan de fiesta y terminan en un ritual satánico. La historia inicia con una parrillada entre el dicho grupo de amigos, luego se pasa a la casa de Chad, quien esconde la cámara en su disfraz de oso para ir a una fiesta de Halloween con sus amigos Matt, Tyler y Paul. Ellos llegan a una casa aparentemente vacía donde experimentan fenómenos paranormales, pero creen que son las atracciones de la fiesta. Luego suben al ático y encuentran a unos hombres reunidos en torno a una joven atada. Los hombres cantan "la echó abajo" y los chicos los imitan. Ellos son descubiertos, y los hombres apuñalan a la chica. Los chicos intentan defenderla, pero empiezan a ocurrir fenómenos paranormales que absorben a los hombres. Los amigos huyen, pero regresan al ático para rescatar a la chica, mientras empieza un fenómeno poltergeist general en toda la casa. Ellos huyen desesperados con la chica y logran salir por el sótano, suben al automóvil y arrancan. El coche se detiene y la chica desaparece y reaparece fuera del auto. Ellos se percatan de que están en las vías del tren y este se aproxima, por lo que intentan salir o arrancar, pero no lo logran y son destrozados por este. La historia coloca al espectador en los pies de Chad y hace que sea testigo de los fantasmas que hay en la casa, incluso antes que el mismo Chad, quien suele mirar dos veces cuando le parece haber visto algo. La película acaba cuando los amigos son colisionados.

La película muestra cómo los ladrones planifican sus hazañas y cómo uno a uno mueren en la casa del viejo. Se aprecia la muerte de ellos mientras se graban y revisan las cintas. El espectador es el último que visualiza la película y la última cinta que se reproduce cuando ya no hay ladrones en la habitación. En el último nivel de ficción, se encuentra el espectador, quien pasa de la *repulsión* al *voyerismo* y a la búsqueda de ver más de cerca la intimidad de los personajes. Este espectador se justifica en su deseo de seguir mirando, aduciendo que es una

ficción y que, por ello, no tiene importancia lo que ocurre en las historias. La película es vista en su totalidad a pesar de la violación de la intimidad y la presencia de *la mirada*.

En la película se muestran situaciones en las que la mirada se hace presente para castigar o para ser castigado. Tal es el caso de Wendy, que es asesinada por la cámara que usa para enfrentarse al asesino<sup>8</sup>, o Emily, cuando es custodiada con la cámara de su computadora. Incluso, en *Segunda luna de miel*, Sthefanie castiga la mirada de Sam cuando no permite que él domine la situación sexual en la habitación. Asimismo, ella muestra su insatisfacción con Sam y lo castiga con la infidelidad y la muerte.

La mirada del espectador no es una mirada pasiva. Si bien él se encuentra en una butaca de cine, se convierte en cómplice y se impregna de las características de todos los protagonistas. El espectador se queda mirando la película sin cuestionarse los elementos que allí se encuentran gracias al constante cambio de niveles y cortes. Asimismo, las características de los niveles de ficción buscan envolver al espectador en tres actos (planificación, transgresión y muerte). Estos tres actos se repiten en todos los relatos a nivel micro y refuerzan la idea de causa y consecuencia. La muerte es la consecuencia moral de planificar una transgresión.

Esta película ha sido diseñada por un *enunciador perverso* que busca dividir a un *espectador neurótico* por medio de la *mirada* y lo *real traumático* presentes en la película. Así se crea una narrativa que obliga al espectador a seguir mirando, y que lo divide entre un espectador que */no quiere ver/* el *exhibicionismo* mostrado en las escenas de transgresión y muerte y el que */quiere ver/* el *voyerismo* del espectador, guiado por su curiosidad y su morbo a revisar el espacio íntimo de las víctimas. El espectador se queda enganchado al estar intercalados estos dos tipos de secuencias.

El espectador termina siendo protagonista del filme, y como sujeto de estado en el ámbito de la narratividad enunciativa entra en conjunción con la interacción de la *mirada* en

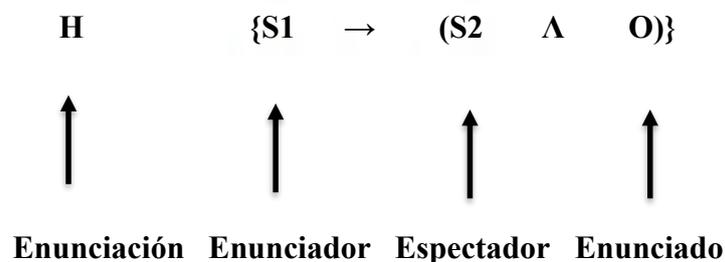
---

<sup>8</sup> El asesino solo se puede ver a través de la cámara.

todos los relatos. De cierto modo, la mirada te castiga, te vuelve un sujeto deseante bajo la promesa del goce de ver más, pero, al mismo tiempo, este tipo de historias le permite al espectador experimentar una muerte sin dolor (ficticia). La película invita al espectador a mirar la intimidad de los personajes, es decir, husmear en el diario de alguien, y a encontrarse con lo *real*, que provoca su *goce*. Es tal la intimidad de los actores, que el espectador termina mirando dentro de sus cuerpos, sus vísceras.

### 3.5 Construcción de los niveles de ficción

El encuadre cinematográfico es el lugar donde el enunciador sitúa al espectador para */dejar ver/* y */dejar no ver/* según la intencionalidad y el punto de vista del mismo. Este es el lugar donde el espectador puede distinguir lo que sucede dentro y fuera de él, por el sonido, la escenografía y la puesta en escena. *V/H/S: Las crónicas del miedo* posee una función apelativa que señala al espectador a lo largo de las 6 historias. Los personajes le hablan continuamente a él. La cámara en todo momento es subjetiva, pues resalta los rostros de los protagonistas y los cambios que suceden a lo largo del relato. A nivel enunciativo se genera un programa narrativo, en el cual el Enunciador (S1) transmite el Enunciado o película (O) al Espectador (S2). El Enunciador es el sujeto del hacer y el Espectador el sujeto de Estado. Este programa se ha desarrollado tomando en cuenta el programa narrativo desarrollado por Rubina (2015, p. 262), en su análisis sobre los autorretratos de Martín Chambi.



Desde la lógica de la enunciación, la película se desarrolla en base a *embragues* y *desembragues* que pasan de un nivel de ficción a otro, como ya se indicó en los cuadros

presentados en cf. capítulo 2. Los tres niveles de ficción se distinguen por la dimensión enunciativa de los relatos, lo que produce que la película sea una metanarración.

Retomando el cuadro de niveles de enunciación cf. capítulo 2, se han desarrollado los siguientes programas narrativos:

a) *Trama matriz.*

$$H \quad \{S1 \rightarrow (S2 \wedge O)\}$$

b) *Trama principal (Cinta 56/Narrativa).*

$$H \quad \{S1 \rightarrow (S2 \wedge O1)\}$$

O1: Cinta 56/Narrativa

c) *Grabación de Zack y su novia.*

$$H \quad \{S1 \rightarrow (S2 \wedge O2)\}$$

O2: Grabación de Zack y su novia

d) *Rateros en el estacionamiento.*

$$H \quad \{S1 \rightarrow (S2 \wedge O3)\}$$

$$H \quad [S1 \rightarrow \{S2 \wedge [S3 \wedge O3]\}]$$

O3: Rateros en el estacionamiento

S3: Los ladrones

e) *Relatos del enunciado.*

$$H \quad [S1 \rightarrow \{S2 \wedge (S3 \wedge R1)\}]$$

$$H \quad \{S1 \rightarrow (S2 \wedge R1)\}$$

R1: Noche amateur

$$H \quad [S1 \rightarrow \{S2 \wedge (S3 \wedge R2)\}]$$

$$H \quad \{S1 \rightarrow (S2 \wedge R2)\}$$

R2: Segunda Luna de Miel

$$H \quad [S1 \rightarrow \{S2 \wedge (S3 \wedge R3)\}]$$

**H**     {S1 → (S2 ∧ R3)}

R3: Jueves 17

**H**     [S1 → {S2 ∧ (S3 ∧ R4)}]

**H**     {S1 → (S2 ∧ R4)}

R4: La extraña cosa que le sucedió a Emily cuando era joven

**H**     [S1 → {S2 ∧ (S3 ∧ R5)}]

**H**     {S1 → (S2 ∧ R5)}

R5: 31/10/98

A continuación, se analizará los programas narrativos de los niveles de ficción. En (a), la trama matriz desarrolla el programa narrativo de toda la película (O), pues es el primer nivel de ficción, el que contiene toda la cinta de vídeo. En (b), la trama principal desarrolla su programa narrativo poniendo en conjunción al espectador (S2) con *Cinta 56/Narrativa* (O1). En las otras tramas se encuentran los siguientes puntos. El punto (c) muestra *Grabación de Zack y su novia*, en donde el enunciador, mediante el corte, pone en conjunción al espectador (S2) con la secuencia *Grabación de Zack y su novia* (O2). En el punto (d), la grabación de los ladrones en el estacionamiento (O3) se desarrolla en dos tiempos. Primero, el enunciador pone en conjunción al espectador (S2) con la secuencia *Rateros en el estacionamiento* (O3) y la que muestra a los ladrones revisando el material grabado. En este segundo tiempo, el enunciador pone en conjunción al espectador con la secuencia de los ladrones sentados alrededor de una televisión mientras estos miran O3, dándole una valoración como material comercializable. Es decir, ellos se convierten en *prosumers* al ser productores y observadores del mismo producto.

En el punto (e) se desarrollan los 5 relatos en dos esquemas de programa narrativo. El primero es el [S1 → {S2 ∧ (S3 ∧ R)}] en donde R es el relato de la cinta que colocan los ladrones. En ese esquema se evidencia cómo el Enunciador (S1) pone en conjunción al espectador (S2) con un programa narrativo interno, en donde los ladrones (S3) son espectadores

de las cintas (R) encontradas en la casa. El segundo programa narrativo es el que conecta directamente al espectador con el relato  $\{S1 \rightarrow (S2 \wedge R1)\}$ , debido a que por corte se pasa a los relatos. Ambos esquemas se repiten para cada uno de los relatos, porque muestran cómo el espectador de la película también es espectador directo de la cinta, debido a que el montaje pasa de *Cinta 56/Narrativa* a los relatos por corte, según se coloquen en la televisión de la habitación del viejo. Al mismo tiempo, los ladrones también son espectadores de esas cintas.

De los esquemas de programas narrativos propuestos en cada uno de los niveles de ficción, se concluye que si bien se produce un enunciado que va al espectador también se da un doble proceso de enunciación en el cual hay un espectador dentro del relato, que serían los ladrones. Esto provoca que el espectador de la película pueda ponerse con más facilidad en los pies de ellos y seguir la narrativa, pues él y los ladrones ven lo mismo cuando se colocan las cintas en la televisión. Vale añadir que hay un modo apelativo en todos los niveles que señala a un “tú”, quien sería el espectador neurótico.

### **3.6 Presencia del exceso y lo real traumático en *Noche amateur***

El presente subcapítulo analiza cómo se relaciona el espectador con el *exceso* y lo *real traumático*. Para ello, se revisará la narrativa del cortometraje *Noche amateur*, en donde se puede observar la presencia de lo *real traumático* y el *exceso* de formas más claras. Se utilizará la metodología propuesta en el capítulo 1, mediante la fragmentación de las unidades narrativas del relato en mención.

El cortometraje *Noche amateur* inicia con un fragmento (C.1) cf. capítulo 1.3.1, en el que Shane, Patrick y Clint se prueban unos videolentes. Ellos convencen a Clint de usarlos y grabar la aventura de esa noche. Esta secuencia es una presentación de los personajes y los propósitos de ellos. Ellos planean divertirse con fiestas, drogas y mujeres, y han decidido alquilar una habitación donde llevar mujeres para tener relaciones sexuales. Hasta ese

momento, la historia es recibida por el espectador como una historia cotidiana, una travesura propia de jóvenes, y hasta se dibuja una cierta complicidad entre el espectador y los personajes.



El espectador se convierte en un voyeurista que disfruta con la idea planteada ahí. Quiere ver qué sucede en la fiesta y si los amigos tendrán una aventura sexual que puedan grabar, una transgresión a la imagen de las posibles mujeres. El enunciador le da la libertad de */dejar no ver/*, mientras que el espectador */quiere ver/* las aventuras de los tres amigos. Se postula esto a partir de la lógica del falso documental, de ser un vídeo encontrado y colocado por los ladrones en el televisor de la habitación, y del hecho de que el espectador final se encuentra mirando lo que mira el ladrón. De este modo, en la figura de la cámara, se encuentra un programa narrativo mediante el cual el espectador se constituye como sujeto de estado y el enunciador como sujeto operador de la transformación del voyeurismo.

F/Voyeurismo/ [ S1/enunciador/→(S2/enunciatario/∧ O/Querer ver/]

F/Voyeurista/ [ S1/enunciador/→(S1/enunciador/∧ O/Dejar no ver/]

El */querer ver/* es una *actancialidad* del espectador como *voyeurista* y el */dejar no ver/* del enunciador como quien propicia el *voyeurismo*, conocedor del goce del espectador. Por ello, el enunciador pone en conjunción al espectador con el */querer ver/*.

Los siguientes fragmentos (C.2) y (C.3) cf. capítulo 1.3.1, continúan la narración de la historia, pues se muestra a los amigos desde que salen del departamento. En (C.2), los tres amigos salen en busca de chicas por varias discotecas. En la última, conocen a Lisa y a Lily, y se emborrachan con ellas. Pasados de tragos, los amigos son echados del local. En (C.3), ellos se llevan a Lily y a Lisa, y las drogan en el carro. Después, las suben a la habitación del hotel.

Estos dos fragmentos muestran pequeños quiebres en la forma de grabación donde lo real se esconde. Estas fallas o quiebres aparecen mediante supuestos reflejos o destellos de las luces en los videolentes que usa Clint, por ejemplo, cuando se saca los lentes y observa su reflejo en los baños, y cuando aparece Lily como una falla en la grabación. Estos efectos subjetivos provocan que el espectador se adentre en los zapatos de Clint y en la lógica de la aventura grabada desde los ojos de este personaje. Asimismo, funcionan como sustento de la ficción y generan verosimilitud en la trama.



Hasta este punto, el cortometraje invita al espectador a un tipo de mirada *voyerista* de querer ver y de no dejarse ver, así como también un deseo de seguir mirando, una curiosidad por dejarse llevar por la ficción. El espectador sigue la lógica de la película que está mirando y se convierte en uno más de los amigos. Asimismo, se ofrece a su mirada a las dos mujeres como objetos de deseo.



En el fragmento (C.4) cf. capítulo 1.3.1, Clint se acomoda los lentes en el baño de la habitación e intenta acercarse a Lily, mientras Shane está seduciendo a Lisa, quien se queda dormida. Shane seduce a Lily y la desnuda mientras Clint los graba, pero este se incomoda cuando Patrick se acerca y se esconde en el baño. En el fragmento (C.5), cf. capítulo 1.3.1,

Clint se deprime en el baño, mientras en la habitación sus dos amigos tienen sexo con Lily. Patrick es atacado por Lily y le pide ayuda a Clint en el baño. Cuando ellos salen, Lily se enfurece y le destroza el pecho a Shane. Ellos vuelven a esconderse y al asomarse de nuevo, la ven matar a Shane y adquirir una forma sobrehumana. Patrick coge el tubo de la ducha y salen a defenderse, pero Lily mata a Patrick. Clint sale de la habitación. En (C.6), cf. capítulo 1.3.1, Clint se cae por las escaleras y se encuentra con Lily. Ella intenta seducirlo haciéndole una felación, pero Clint la rechaza e intenta huir. Lily lo alcanza y lo alza por los aires, desde donde lo lanza al suelo fatalmente.

En estos fragmentos, la situación cotidiana produce un *exceso*, debido a que la realidad de la historia pasa a ser una situación fuera de lo común y el grupo de amigos se encuentra con un ser sobrehumano. Lily se convierte en un súcubo y estalla su ira contra ellos cuando Patrick intenta tocarla, pues no es de su agrado. Ella mata a los tres amigos de formas violentas. A Shane le destroza el pecho, a Patrick le succiona la sangre y a Clint lo arroja desde lo alto. De este modo, estos fragmentos muestran el proceso de transformación de la realidad en un exceso, en este caso una secuencia de violencia subjetiva. En estas secuencias, se ofrece el *objeto a* y lo *traumático* al espectador. A pesar de que esto lo sobrepasa, el espectador sigue mirando.

Lily, convertida en súcubo, es un sobrehumano irreductible y excesivo con más fuera que una persona normal y con una moral diferente, pues tiene la capacidad de destruir sin culpa. En ella, la mirada enuncia a lo femenino como un demonio que posee un *goce otro*. En la lógica del psicoanálisis lacaniano, el *goce* se divide en dos tipos: el *goce fálico* y el *goce otro*. El primero es el que se rige por la ley, las normas y lo lingüístico, caracterizado por ser simbólico y unificante, en cuanto a que es una unidad y binaria<sup>9</sup>. El goce otro no se rige por la ley, las normas y no pasa por la palabra. Es decir, es un goce que no es lingüístico ni comprendido. Lo femenino se inscribe en este *goce otro*, que no es un goce fálico que pasa por la ley, sino por

---

<sup>9</sup> Binario se refiere a que posee significado y significante.

el exceso a la ley, y también se le asocia al diablo, como triada<sup>10</sup>, que se presenta más como una separación, mostrándose como contrario al *goce fálico* (Elder, 2016, p. 75). Es decir, el *goce fálico* es el que rige a los sujetos, mientras que el *goce otro* es el que diferencia a la mujer

Lo que resumiría esta propuesta lacaniana del goce místico, o *goce otro* de la mujer, es el dicho de Lacan: *On la dit femme, et la diffame*, porque se refiere a que cuando el hombre la nombra mujer, la nombra desde su goce fálico, mientras que su goce es otro (Elder, 2016, p. 75). En el cortometraje *Noche amateur*, se presenta a Lily como un demonio cuyo goce es diferente al de Clint, Patrick y Shane. El goce femenino de Lily está más cercano al goce místico, y termina perfilándola como la mujer del goce otro, cuyo goce puede romper la ley, en tanto su naturaleza fálica. Estos sujetos presentan una realidad fálica, en cuanto que puede ser descrita con palabras. Los amigos van a salir a divertirse y grabar a alguna mujer con la que tendrán sexo. Esta sería la clásica aventura del grupo de amigos que busca acción, pero la situación se les escapa de las manos. Lily encarna una figura femenina que rompe con toda la realidad planificada por ellos. Ella sobrepasa el *goce fálico* de los amigos que la nombran mujer y, de modo simbólico, presenta este goce místico convertida en un demonio. Lily es perfilada como la mujer del *goce otro*, cuyo goce va en contra de la ley en tanto naturaleza fálica.



El enunciador coloca al espectador en los zapatos de Clint, un joven que tiene una posición ambivalente e indecisa en relación a sus dos amigos. Él quiere dialogar y conocer a Lily, y se perturba cuando los demás amigos se acercan a tener relaciones sexuales con ella,

---

<sup>10</sup> Triado, porque excede a lo simbólico con la presencia de lo real.

pero también él aporta a la situación desde que la lleva a la habitación. Al igual que Clint, quien duda, el espectador es un neurótico, porque se convierte en cómplice silencioso del ultraje al que someten a Lily sin su autorización. Ella le grita a Clint que no quiere que Patrick se acerque, pero su opinión no es importante en esta aventura sexual masculina. Clint, en lugar de defenderla, se oculta en el baño. Al igual que con la novia de Zack y la mujer del estacionamiento, hay una agresión y vulneración a los derechos de Lily al ser grabada teniendo relaciones sexuales con Shane. Lily y Lisa han ido con la intención de tener relaciones sexuales con Clint y Shane respectivamente, pero no a ser grabadas.

En *Noche amateur*, los papeles de víctima y agresor son invertidos. Cuando Clint se esconde en el baño, ve a Lily como víctima y se percibe a sí mismo como un agresor avergonzado, pero la situación cambia cuando ingresa Patrick con la mano sangrando, luego de haber sido mordido por Lily. En ese momento, Clint deja de ser un agresor perdedor o arrepentido y pasa a ser una víctima de Lily al igual que sus amigos, quienes son asesinados de forma sangrienta. Se evidencia cómo es interrumpido el *goce fálico* de los amigos y cómo se superpone el goce de Lily como demonio femenino y figura mística.

En el fragmento (C.4) cf. capítulo 1.3.1, el enunciador se inscribe como un exhibicionista que introduce al espectador en la habitación del hotel a mirar la desnudez de Lily siendo forzada a tener relaciones sexuales con tres chicos. El enunciador le */deja ver/*, mientras que el espectador */quiere no ver/*, y se esconde junto a Clint en el baño. El hacer del enunciador es dividir al espectador al mostrar primero a la mujer desnuda y, luego, a ella siendo subordinada por tres hombres. De este modo, divide al sujeto entre la lógica de quedarse mirando o dejar de mirar. Así, en la figura de la cámara se encuentra un programa narrativo, mediante el cual el espectador se constituye como sujeto de estado y el enunciador como sujeto operador de la transformación del *exhibicionismo*.

F/Exhibicionismo/ [ S1/enunciador/→(S2/enunciario/∧ O/Querer no ver/]

F/Exhibicionista/ [ S1/enunciador/→(S1/enunciador/Λ O/Dejar ver/]

El */querer no ver/* es una competencia del espectador, quien se comporta como un *neurótico* afectado por el *exhibicionismo* del enunciador. Por ello, el enunciador pone en conjunción al espectador con el */querer no ver/* y el posible */querer ver/*.

En los siguientes fragmentos (C.5) y (C.6), cf. capítulo 1.3.1, el enunciador produce una repugnancia<sup>11</sup> en el espectador, porque muestra características sobrehumanas en Lily: protuberancias en los pies, una división en la cara, alas y comportamientos salvajes e infantiles. Asimismo, los asesinatos son sangrientos y van en contra de la masculinidad de los hombres. Lily destroza el pecho de Shane cuando tienen relaciones sexuales, y a Patrick le succiona la sangre y le arranca el pene. Las muertes de estos dos hombres terminan evidenciando un ataque a su virilidad y un cambio de papeles en cuanto a agresor y víctima, como se mencionó líneas arriba.

Se hace evidente la pérdida de dominio masculino, en cuanto a fuerza y número, porque los amigos son tres y las chicas son dos. Ahora bien, cuando Lily alcanza a Clint en las escaleras, le hace una felación y lo mira a los ojos, como si mirará directo al espectador, como si la felación se la hiciera al que está mirando la cinta. Los ojos de Lily apuntan a la cámara y apelan a la mirada del espectador, quien sería el “tú” que está siendo seducido y violentado por Lily. Si bien el cortometraje implica en todo momento al espectador, es en este tipo de escenas en las que este experimenta *repugnancia*. Lo que debería ser una escena de felación atrayente, por la desnudez de la mujer, termina siendo perturbadora e intimidante, más aun, cuando lo levanta por los aires y lo tira como cualquier objeto contra el pavimento.

El enunciador produce *repugnancia* cuando le quita al espectador la libertad de */no dejar no ver/*, mientras el espectador */no quiere ver/* los asesinatos de los amigos en manos de

---

<sup>11</sup> Repugnancia, en cuanto a que amplía los límites de la violencia mostrada, un repunte de la violencia o algo más violento de lo violento, como juicio de valor sobre la narrativa de violencia presente en la película.

Lily. De este modo, en la figura de la cámara se encuentra un programa narrativo mediante el cual el espectador se constituye como sujeto de estado y el enunciador como sujeto operador de la transformación de la repugnancia. El */No querer ver/* es una actancialidad del espectador en respuesta al */no dejar no ver/* del enunciador como quien propicia la *repugnancia* por la exagerada violencia mostrada en la película.

F/Repugnante/ [ S1/enunciador/→(S1/enunciador/∧ O/No dejar no ver/]

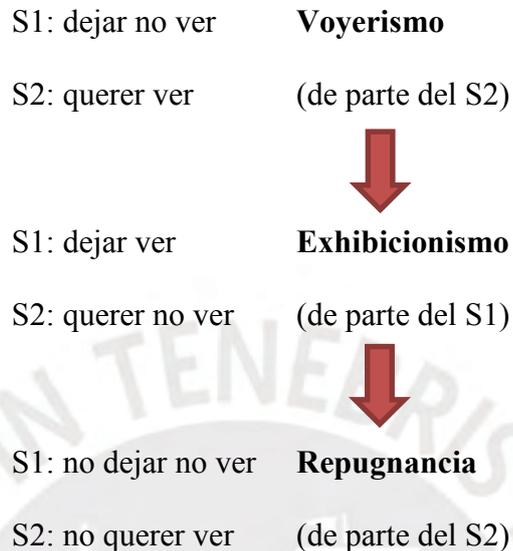
F/Repugnancia/ [ S1/enunciador/→(S2/enunciario/∧ O/No querer ver/]



En la historia *Noche amateur*, se crea la conjunción entre enunciador perverso y espectador neurótico, pues al igual que en la trama principal *Cinta 56/Narrativa* juega con varias actancialidades que dividen al espectador entre */querer no ver/*, */querer ver/* y */no querer ver/*. El enunciador pasa de incitar el *voyerismo*, al *exhibicionismo*, y a la *repugnancia* en el espectador. La fórmula usada por el enunciador es provocar la curiosidad del espectador sobre la aventura de los tres amigos, luego dividir su voluntad entre seguir viendo o no a la mujer grabada sin su consentimiento y sometida a relaciones sexuales y, por último, propiciar su desagrado con los asesinatos sangrientos.

Más allá de la narrativa y del guion, se podría generar una posición crítica sobre el papel los personajes, debido a que estos hombres se presentan como amigos y hombres del común, que solo quieren divertirse, no son criminales, pero aun así quieren cometer un exceso sexual con alguna mujer y grabarla sin su consentimiento. Sin embargo, en esta historia, se voltean los papeles y ellos terminan siendo castigados y asesinados. El espectador es atraído por el personaje femenino de Lily, quien se muestra desnudo y, a la vez, se perturba por sus

expresiones no naturales. En la gráfica, se observa mejor el cambio en la *mirada* que propicia el enunciador y que recibe el espectador, un paso del *voyerismo* al *exhibicionismo* y, luego, a la *repugnancia*.



Ahora bien, el espectador se ha dejado llevar por la cotidianidad mostrada en el inicio de la historia y cómo esta ha sido excedida hasta el punto de que ellos se han encontrado con un demonio femenino. Su aventura sexual empieza a convertirse en excesiva, cuando Shane y Patrick se acercan a Lily, a pesar de su disgusto, y explota cuando ella empieza a agredirlos. En toda la narrativa se puede ver como se ofrece al *objeto a y lo traumático* cuando se muestra lo cotidiano y su transformación en el *exceso*. Esta historia trasgrede al espectador y lo sacude en su butaca de manera progresiva, a pesar de llegar a la *repugnancia* el espectador sigue mirando.

*Noche amateur* lleva al enunciatario a experimentar desagrado y repulsión a base de secuencias de *violencia subjetiva* (Lily asesinándolos), pero, no se evidencia la violencia que surge de lo cotidiano, la *objetiva*. La narrativa se construye a partir de una experiencia cotidiana, una aventura sexual premeditada que parece natural, sin embargo, vulnera la imagen de la mujer con quien quieren tener relaciones sexuales. Si bien esa mujer acepta tener relaciones con Shane y con Clint, no se siente atraída por Patrick, y eso no les importa, porque

ella está en su habitación y suponen que está a su disposición. El hecho de que ella sea un monstruo, que los aniquila resulta ser un giro dramático de la trama. Lo interesante es la aceptación del espectador a la situación inicial en la habitación del hotel, es decir, la *violencia objetiva*. La película busca hacer presente la cercanía de la muerte al espectador, al mostrar situaciones cercanas y verosímiles, las cuales, terminan en situaciones excesivas, que exceden la normalidad, lo que provoca que se acepten las muertes y se normalice la ficción violenta de la película.

### 3.7 La fantasía en el espectador

La *fantasía* es un guion social empleado por el *fantasma*<sup>12</sup> para justificar el deseo del sujeto. La *fantasía* no le da al sujeto su objeto del deseo, en su lugar, le proporciona una escena en la que puede tomar una relación con su objeto imposible. Mientras que el *fantasma* restringe el deseo y marca los patrones de este, la *fantasía* le da sentido y orden lógico a lo que él sujeto desea y le permite relacionarse con aquello y que sea alcanzable. La *fantasía* satisface el deseo del sujeto con un *goce imaginario*. Le permite acceder al goce y la satisfacción que provienen de obtener el objeto imposible, pues, la *fantasía* ofrece al sujeto aquello que se le ha negado en el plano significante (McGowan, 2007, p. 23-29).

La *fantasía* crea un escenario imaginario, en el cual el sujeto puede llenar los vacíos de la ideología e imaginar una salida a la insatisfacción que le produce su existencia como sujeto social (McGowan, 2007, p. 23-24). Además, sirve como medio para la despolitización<sup>13</sup>, porque proporciona un goce imaginario que fortalece la aceptación de la ideología dominante y de la realidad social (McGowan, 2007, p. 35).

---

<sup>12</sup>Entendido como patrón de búsqueda de las coordenadas del deseo. No dice que desear sino como desear (Lacan).

<sup>13</sup> Despolitización es cuando el sujeto deja de quejarse, de buscar cambios en la política y acepta la ideología en la que vive.

En el cine se muestra al pequeño *objeto a* como la *mirada* y ésta da forma a la realidad social mediante la estructura de la *fantasía*. La distinción entre *fantasía* y realidad se disuelve y el público experimenta *fantasías públicas* y goza de su experiencia subjetiva (McGowan, 2007, p. 32). Visibiliza los aspectos de nuestra realidad social que están ocultos en lo cotidiano. Asimismo, ofrece un *exceso* perturbador (lo obscuro, el exceso reprimido) que no se encuentra normalmente para pacificar al espectador y sostener su realidad cotidiana (McGowan, 2007, p. 38). Por ello, es importante el cine, ya que, revela cómo la *fantasía* oscurece algunos aspectos de la realidad y revela otros aspectos ocultos, lo que permite entender la realidad (McGowan, 2007, p. 32). El sujeto insatisfecho pone en peligro la estabilidad del orden social porque podría revelarse, por ello, la *fantasía* sirve de soporte a la ideología de la sociedad imperante, desviando el impulso de revolución (McGowan, 2007, p. 35). El uso político de la *fantasía* se determina en cómo el cine representa el *exceso*, si lo usa para llenar los vacíos de la ideología es un complemento ideológico, y si destaca o distorsiona la mirada le hace frente a la ideología. (McGowan, 2007, p. 38)

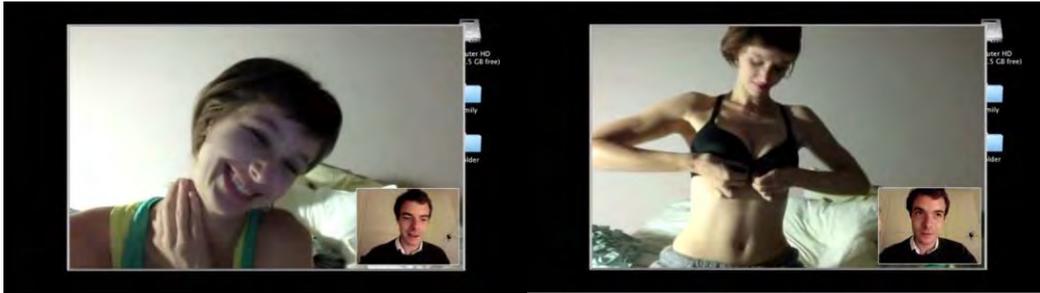
En la película *V/H/S: Las crónicas del miedo* el espectador se encuentra con lo real presente en los excesos y no puede simbolizarlo. Es ahí, cuando la *fantasía* opera llenando los vacíos ideológicos de lo que muestra la narrativa. Esto se puede observar en la interacción entre *enunciador perverso* y *espectador neurótico* y en cómo el primero se encarga de satisfacer el goce del segundo dividiéndolo, y sometiéndolo a seguir mirando. El sujeto se ve envuelto en una narrativa de violencia y trasgresión, sale del cine con una pulsión de violencia, pero la fantasía permite que éste regrese calmado a casa. El espectador ve la escenificación de la muerte en la pantalla.

### 3.8 Presencia de la fantasía en *La extraña cosa que le sucedió a Emily cuando era joven*

El presente subcapítulo analiza cómo funciona la *fantasía* dentro del relato *La enfermiza cosa que le sucedió a Emily cuando era joven*. En esta historia se puede observar como lo *real traumático* y la *violencia objetiva* acumulan una pulsión violenta en el *espectador*, y como él responde haciendo uso de la *fantasía*. Se utilizará la metodología propuesta en el capítulo 1 mediante la fragmentación de las unidades narrativas.

El relato inicia con un fragmento (F.1), cf. capítulo 1.3.1, en donde aparece la pantalla del ordenador de James quien tiene una videollamada con Emily. Ella le comenta lo bien que le va y lo mucho que lo extraña, y le señala que tiene un bulto en el brazo que la fastidia. Emily le pide que la revise a su regreso porque él es doctor. James le dice que no hay problema si es que lo convence, Emily le muestra sus senos y le dice que lo extraña. Esta secuencia presenta a ambas personas como una pareja convencional, que tiene una relación a distancia. El relato invita al espectador a ponerse en los pies de James y mirar, a través de su pantalla, las conversaciones que tiene con su novia Emily, quien confía en él a plenitud.

El relato se hace verosímil mediante el diseño de lo que se ve en la pantalla, que es lo mismo que ve el espectador. Se observa la pantalla del ordenador de James con tres carpetas de memoria, sobre las que se ve un cuadrado con la habitación de Emily vista en gran tamaño y la imagen de James en una esquina. Se sobreentiende que Emily está en su habitación porque se ven los almohadones detrás de ella, y que James está en algún espacio de su departamento porque tiene una puerta detrás. La comunicación por medio de videollamadas se caracteriza porque la mirada no es directa, sino ligeramente inclinada hacia abajo, debido a que el interlocutor mira a la pantalla y no directamente a la cámara del ordenador. La videollamada produce una ilusión de presencia y cercanía que hace más llevadera las relaciones interpersonales a distancia (Byung-Chul, 2014, p.17), en este caso un noviazgo.



Los demás fragmentos tienen el mismo soporte, por ser videollamadas realizadas entre James y Emily. En (F.2), cf. capítulo 1.3.1, Emily le muestra su departamento a James y le comenta que ha escuchado pasos. James le pregunta si fue a revisar y ambos quedan en conectarse la próxima vez que ella escuche pasos. Esta secuencia plantea el nudo o problema de Emily que se seguirá durante todo el relato, ella cree que existe un fantasma en su departamento. Esta premisa activa la curiosidad del espectador y empieza a añadir misterio a la historia de Emily.

De igual manera que con los relatos anteriormente analizados, en las secuencias iniciales el espectador se convierte en un *voyerista* que disfruta observando la conversación privada e íntima de esta pareja de novios. El enunciador le da la libertad de */dejar no ver/*, mientras que el espectador */quiere ver/* como se desarrolla la trama de la angustia y los miedos de Emily ante la posibilidad de ser acechada por el fantasma de un niño. Se postula esto, siguiendo la lógica del falso documental, que en este caso es el video encontrado de las conversaciones entre James y Emily. De este modo, el espectador asume el papel de James, en cuanto a que lo que se muestra es la pantalla de su ordenador. Así, en la figura de la cámara se encuentra un programa narrativo mediante el cual el espectador se constituye como sujeto de estado y el enunciador como sujeto operador de la transformación del *voyerismo*.

F/Voyerismo/ [ S1/enunciador/→ (S2/enunciario/Λ O/Querer ver/]

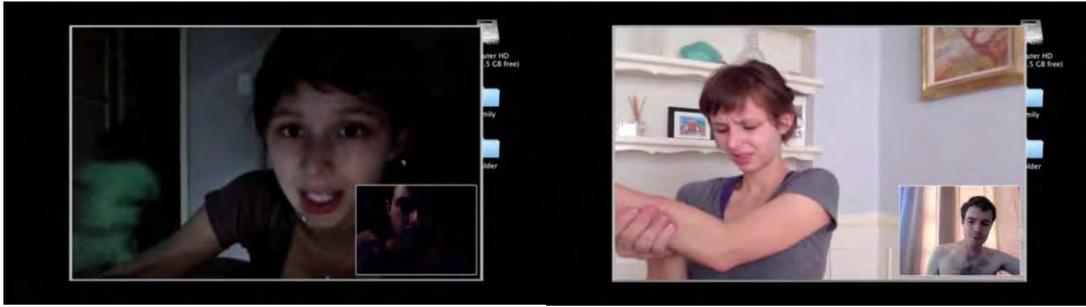
F/Voyerista/ [ S1/enunciador/→ (S1/enunciador/Λ O/Dejar no ver/]

El */querer ver/* es una actancialidad del espectador como el *voyerista* y del enunciador como quien propicia el *voyerismo*, conocedor del goce del espectador. Por ello, el enunciador

pone en conjunción al espectador con el */querer ver/*. El enunciador ofrece a Emily como objeto de deseo del espectador, pues ella con dulzura y atención le habla a la cámara, apelando a James y también al espectador del filme. Emily se convierte en una carnada de la historia, no solo por su forma de dirigirse a la *webcam*, sino por sus características estéticas, que la colocan como una mujer atractiva.

La historia continua en (F.3) cf. capítulo 1.3.1. Este fragmento sucede durante la noche, Emily escucha los ruidos y llama a James. Ella abre la puerta de su habitación y no se observa nada en el pasillo, pero cuando regresa a la habitación, aparece un niño fosforescente que pasa y golpea la puerta. En los diálogos, Emily comenta tener recuerdos de cuando tenía 12 años y se accidentó, porque se siente igual que en ese tiempo. La historia de Emily empieza a mostrar el *exceso y lo real traumático*, que empieza a aflorar en la presencia de ese niño no humano. El espectador se hace partícipe de un suceso “paranormal”, es decir, aparece el *exceso* en lo cotidiano, en la inocente conversación de chat de la pareja, y el espectador es testigo de cómo se muestra esto a través de la videollamada.

En (F.4), cf. capítulo 1.3.1, Emily le pide a James que grabe sus conversaciones para poder saber qué es lo que la perturba en su departamento. Ella tiene la determinación de averiguar qué sucedió en ese departamento y le comenta sus intenciones de preguntarle al casero sobre el lugar. En cuanto a su brazo, ella está cada vez más incómoda y se lo hace notar a James, porque no deja de tocárselo, a lo que él le asegura que se encargará a su regreso. Emily, a medida que avanza la historia se torna en un personaje paranoico e inestable, por su curiosidad de querer averiguar más y más acerca del niño que se le cruzó la noche anterior. Mientras tanto, la personalidad de su novio se torna más centrada y racional en cuanto a las soluciones que pueden tomar en relación a los problemas de Emily. En la narrativa aparecen progresivamente elementos perturbadores que irán tiñendo la historia de matices violentos.



En (F.5), cf. capítulo 1.3.1, durante la noche Emily llama a James porque oye los ruidos otra vez. James le sugiere defenderse con algún objeto y ella alista unas tijeras. Emily coge una cámara para iluminar con el flash dentro del departamento. En la sala, se cruza con el niño de la noche anterior, huye despavorida hacia su cuarto e intenta calmarse conversando con James. Él le asegura que no grabó y ella le pide que se quede conectado. En este momento se muestra con mayor claridad al niño que la acecha en su departamento y también que pasa algo con su novio. Él ya en dos ocasiones le ha indicado a Emily que no ha grabado, pero el material está siendo visualizado por el espectador de la película y por el ladrón que colocó la cinta.

El fragmento que sigue es (F.6), cf. capítulo 1.3.1, Emily le cuenta a James la conversación con el casero sobre el departamento, y que no han muerto niños en ese lugar. Ella se muestra con un comportamiento psicótico e hipocondriaco, tiene el brazo abierto y se ha introducido unas pinzas de carne para intentar sacarse el bulto que le dolía. Ella conversa de manera cotidiana y luego acerca el brazo a la cámara. Cuando acerca a su brazo a la pantalla, James lo observa y le dice que está loca. Ella se comporta de modo testarudo, como si no se diera cuenta de que su comportamiento es psicótico. El rostro de Emily cambia cuando James le dice que se está comportando como una demente, y ella acepta dejar de meter la pinza en la herida de su brazo. El espectador se pone en el lugar de James, como protector de la frágil Emily y guardián de ella.

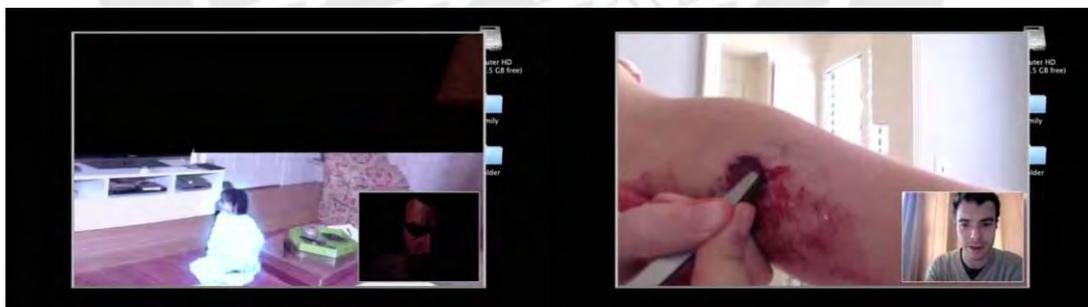
En los fragmentos (F.5) y (F.6), el enunciador se inscribe como un *exhibicionista* que introduce al espectador en la realidad planteada sobre Emily y su departamento. El enunciador propone que hay un supuesto elemento paranormal en el departamento, este es el niño, y que

Emily tiene comportamientos psicóticos, cuando se hace una herida en el brazo. Con esto se pasa del *voyerismo*, de ver qué sucede con la pareja, a el *exhibicionismo* de ver a Emily con problemas. El enunciador le */deja ver/*, mientras que el espectador */quiere no ver/* el supuesto fantasma y la herida abierta de Emily. El hacer del enunciador es dividir al espectador al mostrarle una situación de pareja cotidiana y luego los problemas de Emily. De este modo, el enunciador provoca una curiosidad en el espectador por saber qué ocurre en el departamento y con ella. De esta manera, en la figura de la cámara se encuentra un programa narrativo, mediante el cual el espectador se constituye como sujeto de estado y el enunciador como sujeto operador de la transformación del exhibicionismo.

F/Exhibicionismo/ [ S1/enunciador/→(S2/enunciatario/∧ O/Querer no ver/]

F/Exhibicionista/ [ S1/enunciador/→(S1/enunciador/∧ O/Dejar ver/]

El */querer no ver/* es una competencia del espectador, quien es un neurótico, que duda si seguir mirando o dejar de ver. Por ello, el enunciador pone en conjunción al espectador con el */querer no ver/* y el posible */querer ver/*.



Esa misma noche en (F.7), Emily le pide ayuda a James para poder hablar con el supuesto fantasma del niño. Ella le confiesa que tiene mucho miedo, por lo que estará con los ojos cerrados. Esto demuestra su total confianza con James, su novio protector, y también provoca que el espectador sea testigo de lo que sucede en la película antes que Emily. James accede y ella sale de su habitación con los ojos cerrados sosteniendo la laptop, desde donde el espectador puede ver el pasillo y la sala del departamento. Ella alumbra con una linterna en frente de la laptop, pero no aparece nada. Emily voltea a hablarle a James y detrás de ella

aparecen tres supuestos niños fantasma. Ella cierra los ojos y un destello la desmaya. La computadora sigue conectada, pero ha caído de lado. En la pantalla se puede ver a Emily sobre el piso y tres niños detrás, al rato James ingresa al departamento de ella y le corta la espalda, de dónde le saca una especie de bebé alienígena. En el departamento, James conversa con los niños, quienes emiten sonidos extraños, él comenta sobre su dispositivo de rastreo y sobre el feto, y decide como camuflaran el corte de Emily. Por último, James golpea a Emily para simular un accidente.

En esta secuencia se pasa del *exhibicionismo* a la *repugnancia*, ya que, el espectador observa cómo Emily es víctima de los niños alienígenas<sup>14</sup> y cómo el supuesto novio protector es su atacante. Ella ha sido dibujada como una persona débil, que necesita apoyo para tener estabilidad emocional, pero en esta secuencia se observa como la persona en la que confía es quién más daño le hace. James se comunica con estos seres de otro planeta y los entiende, a pesar de que ellos hablan otro idioma.

En esta secuencia final, desde que Emily cae desmayada, el espectador experimenta *repugnancia*. Pues, se encuentra con el cuerpo de ella siendo cortado, de su espalda sale una especie de feto alienígena y ella es usada como incubadora. Ella ha sido convertida en un objeto. El plano, en el cual se observa la situación macabra, sigue grabando desde una posición aberrante, lo cual busca hacer más notorio el giro argumental y el total desequilibrio al que se encuentra sometida Emily y el espectador, quien sigue mirando.

El enunciador provoca *repugnancia* cuando le quita al espectador la libertad de */no dejar no ver/*, mientras el espectador */no quiere ver/* la violencia a la que es sometida el personaje femenino. De este modo, en la figura de la cámara, se encuentra un programa narrativo mediante el cual el espectador se constituye como sujeto de estado y el enunciador

---

<sup>14</sup> En el diálogo entre James y los niños se deja entrever que el niño no es humano, sino más bien un ser alienígena.

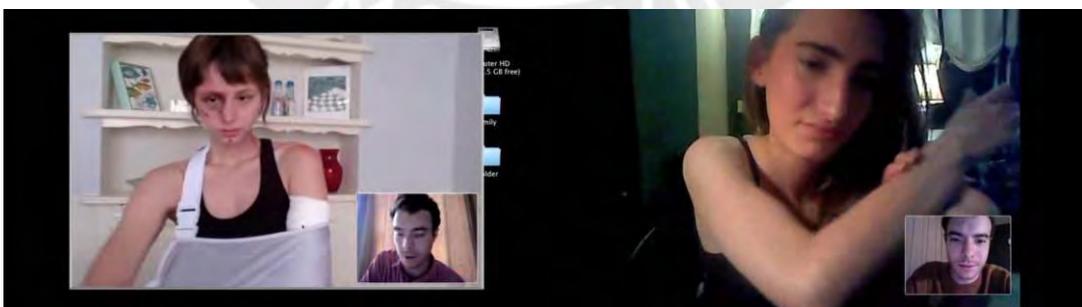
como sujeto operador de la transformación de la *repugnancia*. El */no querer ver/* es una actancialidad del espectador, en respuesta al */no dejar no ver/* del enunciador como quien propicia la *repugnancia* por la exagerada violencia mostrada en la película.

F/Repugnante/ [ S1/enunciador/→(S1/enunciador/Λ O/No dejar no ver/]

F/Repugnancia/ [ S1/enunciador/→(S2/enunciatario/Λ O/No querer ver/]



En (F.8), ellos conversan en la videollamada sobre el diagnóstico de Emily. Ella luce golpeada y con un cabestrillo, le agradece por haberse preocupado por ella y le comenta que tiene un diagnóstico psiquiátrico, lo que explicaría su comportamiento raro. Emily se quiebra y le dice a James que no merece ser su novia. Él le asegura que la ama y le recomienda descansar. Luego, en (F.9), James conversa con otra chica, ella también se queja de un bulto en su brazo. Ella le muestra sus senos y le dice que lo extraña. Estas dos últimas secuencias producen en el espectador *voyerismo*, pues se le entrega la respuesta de lo que le sucedió a Emily y de lo que le sucederá a la otra mujer.



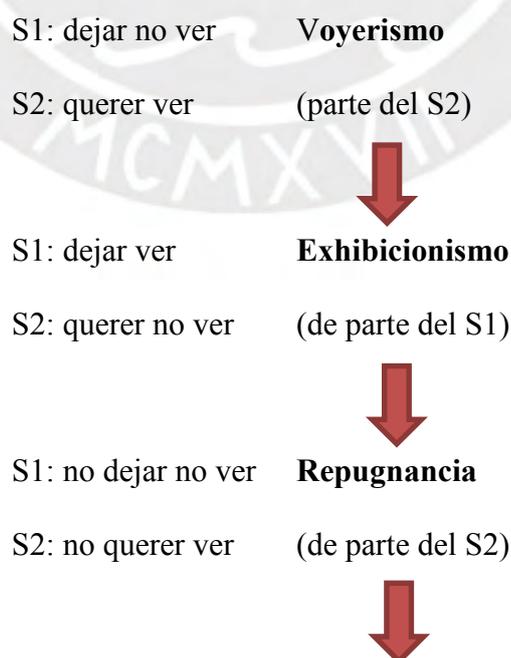
Estas secuencias sirven de epílogo, porque muestran el resultado de la violencia a la que fue sometida Emily. Ella ha sido convencida de que tiene un problema mental y está sumamente agradecida con James por velar por su bienestar, a pesar de que los hechos de los

que el espectador es testigo, muestren todo lo contrario. La última secuencia mostraría un *modus operandi* en las videollamadas de James, lo que evidenciaría que él tiene una relación constante con los alienígenas y se dedica a vigilar mujeres que sirven de incubadoras. El enunciador le da la libertad de */dejar no ver/*, mientras que el espectador */quiere ver/* el desenlace. De este modo, se crea un programa narrativo mediante el cual el espectador se constituye como sujeto de estado y el enunciador como sujeto operador de la transformación del *voyerismo*.

F/Voyerismo/ [ S1/enunciador/→(S2/enunciario/∧ O/Querer ver/]

F/Voyerista/ [ S1/enunciador/→(S1/enunciador/∧ O/Dejar no ver/]

El esquema de este cortometraje es cíclico, pues el enunciador divide al espectador entre */querer ver/*, */querer no ver/*, */no querer ver/*, y vuelve a */querer ver/*. El enunciador lo incita a pasar por el *voyerismo*, el *exhibicionismo*, la *repugnancia* y otra vez el *voyerismo*. La fórmula usada por el enunciador es incitar la curiosidad del espectador en Emily, su relación con James y el misterio de su departamento para que siga el relato de inicio a fin. A pesar de que luego provoca *repugnancia* en él, le entrega la respuesta que busca sobre lo que le sucedió a Emily. Esta estructura cíclica se encuentra en toda la película.



S1: dejar no ver      **Voyerismo**

S2: querer ver      (de parte del S2)

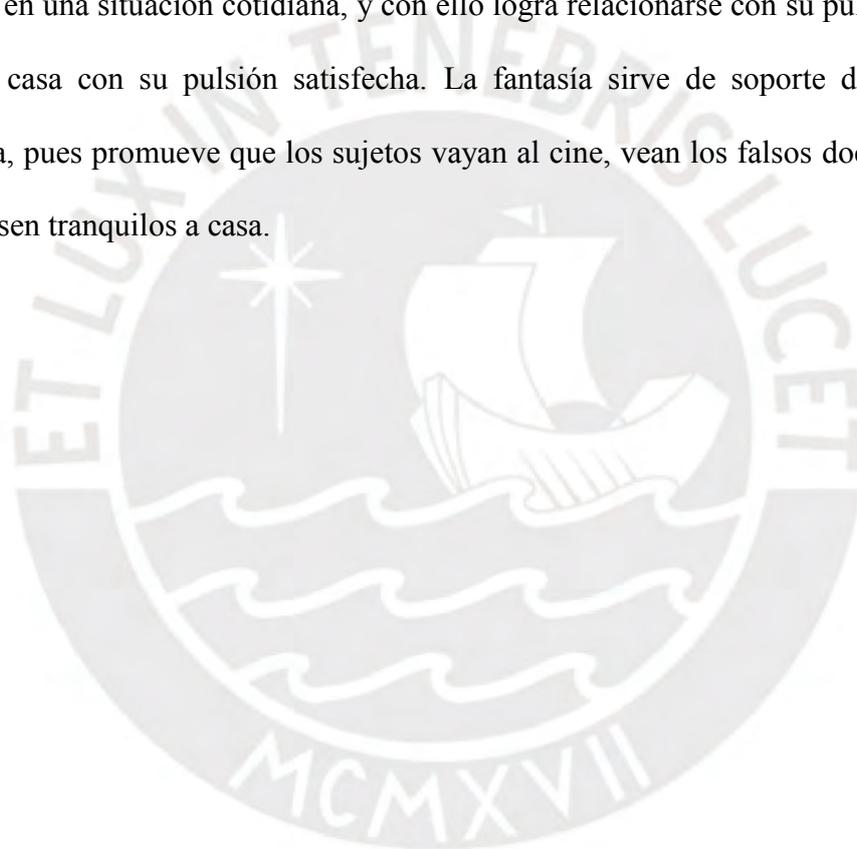
En este relato se hace evidente la mirada sin *respeto* del espectador. Byung – Chul (2014) hace una definición sobre el *respeto* como la mirada distanciada que no posee curiosidad. Sin embargo, señala también que en la actualidad existe una mirada sin distancia, propia del espectáculo. El respeto es fundamental para el espacio público, y evita la mirada hacia lo privado. Él hace la diferencia entre estas dos palabras, pues permiten diferenciar el tipo de mirada (p. 7).

La *mirada* presente en las diversas historias de *V/H/S: Las crónicas del miedo* se caracteriza por ser una mirada curiosa y sin distancia, una mirada sin ningún *respeto* y basada en un goce. Esta *mirada* hace que el espectador pueda seguir mirando la película para saber qué es lo que sucede.

El espectador no tiene ningún *respeto* con la imagen de Emily y de las otras mujeres, las cuales son expuestas de diferentes maneras en la narrativa. La intimidad es exhibida y, por lo tanto, se objetualiza y se convierte en un producto de consumo. En la película esto es evidente desde la premisa de los ladrones que graban videos para venderlos y de ese modo, ellos se convierten en un producto al ser asesinados. El espectador termina experimentando *indignación* hacia la crueldad a la que es sometida Emily. Byung-Chul (2014) describe la *indignación* como caracterizada por su carácter disperso, incontrolable y falta de firmeza, que crece y se dispersa con facilidad. La *indignación* no produce ningún cambio y no afecta a la sociedad (p. 13). El espectador tiene una mirada propia del escándalo y de la *indignación*, pues sigue mirando la película, a pesar de que lo que le ocurre a Emily es un acto injusto y desgarrador.

Para finalizar el capítulo, es necesario precisar que este relato, al igual que los demás permite que el sujeto se relacione con la *mirada*, pues satisface su deseo de ver una trasgresión

en la pantalla. El sujeto se sumerge en una sociedad en la que todo es *positivizado*, y domestica todos los elementos que lo perturban, de forma que pueda consumirlos sin ningún desgaste (Byung-Chul, 2013, p. 19). Esta es una característica de la sociedad de la transparencia, donde la política se reduce y todo se vuelve *positivo* y consumible (Byung-Chul, 2013, p. 22). La película doméstica la muerte y la ofrece al espectador sin ningún peligro. De este modo, el sujeto acepta la sociedad en la que vive y pierde su capacidad política, al encontrarse con el simulacro de trasgresión y el espectáculo. El espectador se encuentra con el *exceso* enmascarado en una situación cotidiana, y con ello logra relacionarse con su pulsión violenta, y regresar a casa con su pulsión satisfecha. La fantasía sirve de soporte de la sociedad hipermoderna, pues promueve que los sujetos vayan al cine, vean los falsos documentales de terror y regresen tranquilos a casa.



## Conclusiones

La presente investigación revisa cómo el falso documental de terror *V/H/S: Las crónicas del miedo* es síntoma del *goce escópico* presente en la sociedad actual, goce que se evidencia en la sobrepresencia de cámaras, de vigilancia y de imágenes. Este subgénero es el síntoma de ese deseo por ver más y por registrar toda vivencia de la persona, debido a que se caracteriza por implicar un testimonio grabado en un dispositivo de video.

Se ha planteado en la tesis que la *mirada* es el modo de ver activo del sujeto, eje central de la sociedad en que vive, y cómo esta *mirada* le provee un goce (escópico). El sujeto goza con esta *mirada* al encontrarla plasmada en el texto cinematográfico analizado. La película desarrolla un simulacro de realidad en su narrativa, al ofrecer al espectador una realidad subjetiva donde verse reflejado como uno de los relatores. Este simulacro se suma a la tensión generada por el montaje alternativo y produce una progresión de vivencia que envuelve al espectador.

Las interrogantes que quedaron del análisis fueron: ¿Por qué queremos ver más?, ¿qué experimenta el espectador con ver este tipo de películas?, ¿qué gana el espectador de falsos documentales de terror y qué hace que se vuelva un consumidor de este tipo de películas?

El análisis de la mirada presente en el texto cinematográfico arroja que el ojo del enunciador tiene como modo existencial<sup>15</sup> la *perversión*<sup>16</sup>. Este enunciador busca mostrar el fantasma obsceno<sup>17</sup> en la película, mediante la provocación, y el mostrar y no mostrar información en el plano cinematográfico para dividir la voluntad del espectador entre */querer ver/* y */querer no ver/*. Asimismo, provoca cierta complicidad entre el espectador y las cámaras, mediante el uso de secuencias seductoras y secuencias transgresoras. Las primeras se dieron al mostrar a las mujeres como objeto de deseo del *goce fálico* del espectador, mientras que las

---

<sup>15</sup> Existen modos existenciales, que son puntos de partida de cómo uno se relaciona con la ley y qué convicción posee.

<sup>16</sup> El perverso se caracteriza por ser objeto e instrumento del goce del Otro (amo que ordena a gozar).

<sup>17</sup> El fantasma obsceno es el exceso que somete al sujeto y lo convierte en un sujeto deseante.

segundas, cuando se coloca al espectador en los pies de los ladrones o asesinos, liberado de toda culpa y entregado al disfrute del simulacro de transgresión presente ahí.

El enunciador logra esta complicidad en el espectador al inscribirlo en una narrativa *voyerista* que despierta su curiosidad. Esto lo logra mediante el juego con la imaginación del espectador, al entregarle pistas en la trama principal (*Cinta 56/Narrativa*). Estas pistas son la desaparición de los ladrones, el viejo o la cámara caída. Otra forma en que el enunciador juega con el espectador es el intercambio de niveles de ficción, pues dosifica la tensión en segmentos que permiten su disfrute y que no perciba el nivel de transgresión presente ahí. Se pasó de un nivel a otro de la película, intercalando el nivel de *planificación*, el de *transgresión y muerte*, de tal manera que el espectador no salga corriendo de la sala de cine y siga enganchado mediante la provocación del *voyerismo*. Si bien, en el nivel de la muerte está más presente el *exhibicionismo* y hasta la *repugnancia*, por la alternancia entre niveles, el espectador es atrapado. Asimismo, la alternancia entre testimonios atrae al espectador por invitarlo a ser parte de su intimidad, hasta el punto de ser testigo de su muerte o de su desnudez.

La lógica *perversa* se hace presente desde que el espectador se conecta al monitor para ver la cinta prohibida de inicio a fin. Asimismo, el enunciador tiene conocimiento sobre la demanda del espectador, llevándolo a experimentar el *voyerismo* y el *exhibicionismo*. Este enunciador se rige bajo el deber de transgredir y provocar el encuentro del espectador con el *exceso* y lo *real traumático*, dividiéndolo entre la ley y la transgresión, por el dilema ético del contenido mostrado y la violación a la intimidad de las víctimas. Asimismo, las imágenes mostradas de las víctimas se caracterizan por ser comercializables, y tener un valor de consumo, el cual tiene como consumidor final al espectador neurótico.

El enunciador no busca un goce ni un placer inmediato y se rige bajo el deber de *transgredir*. Por ello, goza corrompiendo al espectador y entregándole diversos escenarios violentos para que se encuentre con la mirada. Además, el enunciador hace uso de la repetición,

mediante la puesta en escena de elementos que generen una familiaridad en el espectador, indicios o patrones dentro de la narrativa que sirven para identificar la cercanía a las muertes o a las transgresiones mostradas. Con ello el enunciador provoca al espectador, dándole aviso de lo que va a suceder y entreteniéndolo con el espectáculo.

Este enunciador *perverso* se encuentra presente en todos los niveles de ficción de *V/H/S Las crónicas del miedo*, incluyendo los relatos realizados como testimonios de las víctimas, pues el texto se analiza como un todo.

### **Neuro – espectador**

La recepción no es un proceso pasivo, pues el espectador no solo recibe la película, sino que es atraído a seguir mirando. En respuesta al enunciador *perverso*, aparece un espectador *neurótico*. Si bien este espectador se protege en algunas situaciones volviéndose un cínico que resalta los aspectos ficcionales para escapar de la *mirada*, el enunciador termina dividiéndolo y provocando una *neurosis* en él.

Esta *neurosis* del espectador lo presenta como un sujeto insatisfecho, cuyo goce es infructuoso, y que obedece la ley del padre. El neurótico busca que el Otro no goce de él; sin embargo, duda sobre lo que quiere y lo que le hace gozar, intentando evitarlo, mientras que el *perverso* tiene total certeza del goce del otro y goza limitando y satisfaciendo ese goce (Fink, 2009, p. 240). El *neurótico* desarrolla su goce en función al otro, preguntándose “¿qué quiere él otro de mí?”, mientras que el *perverso* conoce del goce de este, y le entrega imágenes que lo dividirán. El *neurótico* termina culpándose por no responder a los ideales perversos del goce y desea ser un perverso (Ubilluz, 2010, p32).

El espectador se comporta como un *neurótico* porque, a pesar de ser consciente de que las imágenes no son reales, está dividido entre la culpa y el disfrute, pues es confrontado con imágenes exhibicionistas, en las que se presenta un dilema ético: el de seguir viendo algo

prohibido, íntimo o violento, o dejar de verlo. A pesar de sentir culpabilidad moral, el espectador decide seguir mirando, y se convierte en un *neurótico* que goza de la transgresión presente en las grabaciones de las mujeres y de las muertes. El espectador justifica su deseo de seguir mirando y se vuelve consumidor de este tipo de material, siendo consciente de que es una ficción.

El espectador experimenta *voyerismo* y se vuelve cómplice de lo que se muestra en la pantalla; él disfruta siguiendo los testimonios de los relatores de la película y se inmiscuye en su intimidad. Es tal la intimidad de los actores, que el espectador termina mirando dentro de sus cuerpos, sus vísceras. Esto provoca que el espectador se convierta en cómplice de los relatores. Es el actor principal de la película, porque es quien coloca el VHS y el responsable de ver la cinta. Asimismo, no se forma un juicio moral en el espectador, pues los tres niveles de ficción presentados en el análisis (*planificación, transgresión y muerte*) y los cortes entre ellos terminan envolviéndolo y guiando su lectura. Esto provoca, una vez más, que el espectador se convierta en cómplice de los relatores.

La película muestra cómo la *mirada* castiga a sus protagonistas, al igual que el espectador, quien mira la gran cinta. De allí se plantea la siguiente pregunta: ¿la *mirada* castiga? Y si la respuesta es sí, ¿cuál es el castigo que recibe el espectador? Este castigo es la división a la que es sometido, lo que lo vuelve un *neurótico*, pues se encuentra con la *mirada* en la película. La *mirada* lo convierte en un sujeto deseante bajo la promesa del goce y de la intimidad mostrada, al mismo tiempo que le permite al espectador experimentar un simulacro de muerte y de transgresión.

El espectador es obligado a seguir mirando y a estar dividido entre el *voyerismo*, el *exhibicionismo* y la *repugnancia*. Es guiado a través de escenas de transgresión y muerte, que activan su curiosidad y su morbo hacia la intimidad de las víctimas y el disfrute de los actos de violencia. Los escenarios violentos provocan que el espectador se encuentre con la *mirada* y

se divida entre la ley y la transgresión, por encontrar imágenes que lo ponen en un dilema ético por el contenido.

El protagonista que más se asemeja al espectador *neurótico* es Clint, porque es un cómplice silencioso de la invasión de la privacidad al usar a Lily como objeto sexual. Él siente culpa y se debate en el dilema entre ayudar a Lily o esconderse, y hace lo segundo. Lily, la novia de Zack y la mujer del estacionamiento no han dado su autorización a ser grabadas y, sin embargo, se convierten en material de consumo masculino.

La respuesta del espectador a las imágenes mostradas consiste en el disfrute del simulacro de transgresión y muerte. El enunciador hace uso de la *fantasía* para calmar la pulsión de violencia que genera en el espectador. De este modo, el espectador satisface su pulsión violenta y se convierte en un sujeto sometido, conformista con la sociedad en la que vive. Este tipo de narrativas sirven de soporte a la ideología de la sociedad contemporánea, pues proveen al sujeto del disfrute del simulacro de transgresión y muerte, proveyéndole de un *goce escópico* y un encuentro con lo *real* que, si bien lo perturba, lo convierte en un espectador *neurótico*.

### **El enunciado en V/H/S**

La metodología de la *sintaxis enunciativa* propone que el texto cinematográfico sea interpretado como un *enunciado*. Además, la narrativa se caracteriza por una función apelativa, al haber un diálogo constante entre los personajes y la cámara, donde estaría colocado el espectador. Asimismo, el tipo de plano sugiere cercanía con los personajes e involucra al espectador en los acontecimientos de los relatos.

Los niveles de ficción tienen una dimensión enunciativa en la que un relato está dentro de otro, generando una estructura metanarrativa y una doble enunciación. De manera que, si bien existe el espectador de la película, los ladrones también son espectadores dentro del relato,

al momento de ver las cintas y de la grabación de ellos mismos en el estacionamiento. Esto acentúa que el espectador se vuelva cómplice y se coloque en el lugar de los ladrones.

### **El exceso y lo real traumático**

La narrativa de la película se caracteriza por relatos que inician como historias cotidianas, en las cuales el espectador se puede volver cómplice de los personajes. Pero, a medida que los relatos avanzan, se producen quiebres en la forma de grabación, o en los asesinatos, donde lo real se esconde. Estas fallas o quiebres aparecen mediante reflejos, destellos, fallas en las cintas, personajes fantásticos y otros. Además, llaman al espectador a involucrarse en la narrativa, funcionan como sustento de la ficción y generan verosimilitud en la trama.

Las situaciones cotidianas producen un *exceso* debido a que la realidad mostrada pasa a ser una situación fuera de lo común y los protagonistas se encuentran seres sobrehumanos o situaciones extremas. Se evidencia un proceso de transformación de la realidad en un *exceso*, generando secuencias de violencia subjetiva, en donde los protagonistas mueren a manos de estos seres. En estas secuencias se ofrece el *objeto a* y lo *traumático* al espectador, y a pesar de que esto lo sobrepasa, el espectador sigue mirando.

Un elemento interesante en el relato *Noche amateur* es el personaje de Lily, pues la mirada enuncia a lo femenino como un demonio que posee un *goce otro*, que no es *fálico*<sup>18</sup>. Este *goce otro* no es lingüístico, ni comprendido, ni pasa por la ley, sino por el *exceso* a esta. Esto inscribe a Lily como un elemento místico que es parte del *exceso* y de lo *real*. Ella se aleja del *goce fálico*, y en el relato lo demuestra cuando se transforma y pasa de ser víctima a verdugo del grupo de amigos. Ella se comporta de manera irracional, queriendo someter a Clint, pero al recibir su rechazo lo mata igual que a sus amigos. La realidad fálica presentada por los amigos,

---

<sup>18</sup> El goce fálico se rige por la ley, las normas y lo lingüístico, caracterizado por ser simbólico y unificante, en cuanto a que es una unidad y binaria.

como la aventura de ellos buscando una chica para tener sexo, es transformada en su propio asesinato a manos de Lily, quien destruye la realidad planificada por ellos. Asimismo, la destrucción de la realidad fálica de los amigos se hace evidente en la forma en la que mueren<sup>19</sup>, pues se destruye su masculinidad al convertirlos en víctimas de su deseo.

En este relato, también se critica el papel del espectador, al colocarse en el lugar de Clint, pues se le caracteriza como un sujeto del común, que en su búsqueda de diversión pasa por alto los derechos de los demás, sin necesidad de ser criminal. Asimismo, el espectador es un *neurótico*, pues, es atraído y a la vez perturbado por el personaje de Lily. Además, la construcción de la realidad cotidiana mostrada en el inicio funciona para atraer al espectador y luego esta realidad se excede hasta llegar a la muerte del que porta los videolentes. Esta historia trasgrede al espectador y lo sacude en su butaca, de manera progresiva. A pesar de llegar a la *repugnancia*, el espectador sigue mirando.

El espectador experimenta desagrado y repulsión por la forma de los asesinatos, pero el punto clave es cómo la realidad cotidiana mostrada se transforma. La combinación de estas escenas de la vida cotidiana trae consigo lo *real traumático*, en el momento en el que algo en el orden de lo cotidiano excede al sujeto. La forma en que se muestra el *exceso* es lo que determina la significancia que adquiere. El espectador asume con naturalidad la idea de la aventura sexual, sin tomar en cuenta la violencia objetiva que hay en ella, y esta es la aceptación de tener relaciones con una mujer y grabarla sin su consentimiento. La situación se presenta cercana a la cotidianidad del espectador y es por ello que se aceptan las muertes, pues funciona como un simulacro de muerte y trasgresión.

---

<sup>19</sup> Shane muere mientras tiene relaciones sexuales con ella, Patrick muere con el miembro arrancado, y Clint es lanzado por los aires.

El espectador va al cine en busca del encuentro con la distorsión que produce el *exceso*, y por satisfacer sus pulsiones a través de experimentar el simulacro de muerte que ofrece este tipo de películas.

### **Fantasía del espectador**

En cuanto a la *fantasía*, se ha demostrado que aparece como guion social para justificar el deseo del espectador, pues le permite relacionarse con su objeto imposible. Asimismo, le da sentido y orden lógico a lo que el sujeto desea y lo satisface con un goce imaginario presente en el cine. La *fantasía* le da al sujeto una salida a su insatisfacción y lo convierte en un sujeto sometido que acepta su realidad social. La película ofrece al espectador un *exceso* que no encuentra en lo cotidiano, y la *fantasía* revela la pulsión violenta del espectador. De este modo, en *V/H/S: Las crónicas del miedo*, la *fantasía* aparece como complemento ideológico, porque el espectador se encuentra con lo *real*. Es ahí cuando la *fantasía* opera, llenando los vacíos ideológicos de lo que muestra la narrativa.

Vale añadir que, gracias al análisis de *La extraña cosa que le sucedió a Emily cuando era joven*, se evidenció que el tipo de *mirada* del espectador se caracteriza por ser una mirada curiosa y sin distancia, una *mirada* sin ningún *respeto*. Una mirada propia del *escándalo* y de la *indignación*, pues el espectador sigue mirando la película, a pesar de que lo que le ocurre a Emily es un acto injusto y desgarrador (Byung-Chul, 2014).

La película permite que el sujeto se relacione con la *mirada*, por medio de entregarle un simulacro de trasgresión, en donde se domestica la muerte y se la entrega sin dolor ni peligros. De la interacción entre enunciador *perverso* y espectador *neurótico*, y en cómo el primero se encarga de satisfacer el goce del segundo, dividiéndolo y sometiéndolo a seguir mirando, el sujeto se ve envuelto en una narrativa de violencia y trasgresión, y sale del cine

con una pulsión de violencia, pero, con la fantasía, el sujeto regresa a casa calmado. El espectador ve la escenificación de la muerte en la pantalla.



## Referencias

- Blanco, D. (2003). *Semiótica del texto fílmico*. Lima, Perú: Universidad de Lima. Fondo de Desarrollo Editorial.
- Blanco, D. (2009). *Vigencia de la semiótica y otros ensayos*. Lima, Perú: Universidad de Lima. Fondo Editorial.
- Byung-Chul, H. (2013). *La sociedad de la transparencia* (Raúl Gabás, trad.). Barcelona, España: Herder Editorial.
- Byung-Chul, H. (2014). *En el enjambre* (Raúl Gabás, trad.). Barcelona, España: Herder Editorial.
- Courtés, J. (1997). *Análisis semiótico del discurso. Del enunciado a la enunciación* (Enrique Ballón, trad.). Madrid, España: Editorial Gredos.
- Carroll, N. (1990). *The philosophy of horror or paradoxes of the hearth*. New York, United States of America: Routledge
- Craig, H. (2007). El falso documental multiplataforma: un llamamiento lúdico. *Archivos de la filmoteca: Revista de estudios históricos sobre la imagen* 57-58 (2), 176-195. Recuperado de [www.archivosdelafilmoteca.com/index.php/archivos/article/view/192](http://www.archivosdelafilmoteca.com/index.php/archivos/article/view/192)
- Cuevas, E. (2016). 500 días de histeria... digo, con ella. *Ventana indiscreta*, (15), 56-65, 71-75. Recuperado de [http://revistas.ulima.edu.pe/index.php/Ventana\\_indiscreta/article/view/830/802](http://revistas.ulima.edu.pe/index.php/Ventana_indiscreta/article/view/830/802)
- Del Castillo, I. (2017). Found footage horror. *Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica*, 26. 815-824.
- Díaz, V. (2012). Espectadores de Falsos Documentales. Los falsos documentales en la Sociedad de la Información. *Athenea Digital*, 12(3), 153-162. Recuperado de <http://atheneadigital.net/article/view/v12-n3-diaz/993-pdf-es>

- Fink, B. (2009). *Introducción clínica al psicoanálisis lacaniano*. Barcelona, España: Gedisa Editorial.
- Fontanille, J. (2001). *Semiótica del discurso* (Oscar Quezada, trad.). Lima, Perú: Fondo Editorial Universidad de Lima.
- Fontcuberta, J. (1997). *El beso de Judas: Fotografía y verdad*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.
- Landowski, E. (1993). *La sociedad figurada: Ensayos de sociosemiótica* (Gabriel Hernández, trad.). Ciudad de México. México: Fondo de Cultura Económica.
- McGowan, T. (2007). *The real Gaze: Film theory after Lacan*. New York, United States of America: State University of New York Press.
- Quezada, O. (1991). *Semiótica Generativa: Bases Teóricas*. Lima, Perú: Universidad de Lima.
- Rubina, C. (2015) La enunciación fotográfica en los autorretratos de Martín Chambi En Kanashiro, L., y Rubina, C. (Ed.), *El Perú a través de sus discursos. Oralidad, textos e imágenes desde una perspectiva semiótica*. (pp. 247-270) Lima, Perú: Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Schreier, M. (2004). Please Help Me; All I Want to Know Is: Is It Real or Not?: How Recipients View the Reality Status of The Blair Witch Project. Carolina do Norte. *Poetics Today*. 25(2), 305-334.
- Ubilluz, J. (2010). *Nuevos súbditos. Cinismo y perversión en la sociedad contemporánea*. Lima, Perú: Instituto de Estudios Peruanos.
- Wajcman, G. (2011). *El ojo absoluto*. Buenos Aires, Argentina: Manantial.
- Wingard, A., Bruckner, T., McQuaid, G., Swanberg, J., Radio Silence (2012) *V/H/S: Las Crónicas del miedo* [película]. Estados Unidos: distribuidora MagnetReleasing.
- Zizek, S (2009) *Sobre la violencia. Seis reflexiones marginales*. Buenos Aires, Argentina: Paidós Ibérica