

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



**DISCURSO CONCEPTUAL Y GRÁFICO DE LA  
JUSTICIA CRUEL EN LA SAGA SAW (2004-2010)**

**Tesis para optar el Título de Licenciada en Comunicación  
Audiovisual que presenta la Bachiller:**

**MARYLIN MADELEINE KARINA VERGEL RODRIGUEZ**

**ASESOR: GABRIEL CALDERÓN CHUQUITAYPE**

**Lima, Mayo 2015**

## DEDICATORIA

A mis padres, a mi hijo Sebastian y a mi asesor de tesis por toda la paciencia.

Gracias a cada uno de ellos que fueron mi motivación  
para terminar esta tesis de licenciatura.

	3
<b>ÍNDICE</b>	
<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>05</b>
<b>1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b>	<b>06</b>
1. Planteamiento general del tema	
2. Objetivos general y específicos	
3. Hipótesis general y específicos	
4. Justificación	
<b>2. MARCO TEÓRICO</b>	<b>16</b>
1. La justicia y la crueldad a través de la violencia en el cine	
1.1. La crueldad en la civilización	
1.2. La justicia y la crueldad en la ficción	
1.2.1. Crónica roja (crónica policial) como referencia para la aparición de la novela policial	
1.2.2. El teatro Grand Guignol de Francia. El comienzo de la sangre y la violencia en escena.	
1.2.3. La crueldad y justicia en el cine	
1.2.3.1. La violencia argumental y estética como representación de la realidad en el cine	
1.2.3.2. La crueldad o dolor en el cine con violencia argumental	
1.2.3.3. La justicia cruel en el cine con violencia estética	
1.2.3.3.1. La fascinación por lo abyecto como indicio de violencia estética	
1.2.3.3.2. El género con violencia estética. El <i>gore</i>	
1.2.3.3.3. El asesino, personaje principal del <i>gore</i>	
1.2.3.3.4. El sentido de “justicia cruel” en el cine <i>gore</i>	

1.2.3.3.5. Violencia estética y física: La consolidación de la justicia cruel en la muerte.

2. Lenguaje audiovisual como soporte del concepto de justicia y crueldad en la ficción	
2.1. El personaje	
2.2. El personaje a través de su acción	
2.3. El personaje antihéroe: personaje icono del género <i>gore/slasher</i>	
2.4. Herramientas Audiovisuales	
<b>3. MARCO METODOLÓGICO</b>	<b>55</b>
<b>4. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS</b>	<b>66</b>
<b>5. CONCLUSIONES</b>	<b>115</b>
<b>6. RECOMENDACIONES</b>	<b>121</b>
<b>7. BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>123</b>

## 1. INTRODUCCIÓN

Muchas personas se preguntan por qué veo películas tan “feas” y siempre respondo lo mismo: “Las veo porque me asustan, se me escarapela el cuerpo; por ende, me gustan. Me gusta la sensación del miedo y de la repugnancia”.

Lo que más atrae de estas películas son las emociones diversas que provocan en el espectador. Sin embargo, eso no es lo único que me interesa, sino también los personajes que encarnan estas emociones y, sobre todo, el discurso sobre la justicia y la ambivalencia. La construcción ambivalente los vuelve más complejos y genera en el espectador una explosión de emociones. Parece ser que estas personalidades ficticias tienen un gusto por lo abyecto y eso tiene un motivo.

Es por esto que he querido dirigir mi gusto por lo abyecto del discurso de estas películas y por los personajes antihéroes hacia el análisis de una de las sagas que más me ha gustado: *Saw*. En ella confluye el terror, el *gore* y lo complejo del personaje antihéroe que tanta acogida ha tenido en los últimos años. Mi trabajo se centra en un análisis de la temática de la justicia cruel y cómo está representada tanto en lo visual como en lo conceptual. En otras palabras, cómo los elementos visuales ayudan a exacerbar la crueldad que se muestra en la justicia del psicópata de *Saw*; además de indagar más sobre los motivos y las consecuencias que tienen sus actos, implicados también en la explicación de la justicia cruel del personaje.

En las siguientes líneas se desarrollará la concepción de la crueldad en la sociedad, para entender cómo sirve de premisa para que se construyan ficciones basadas en estos siniestros hechos. Después, se pasará a desarrollar la crueldad y la justicia en el cine, donde indagaremos sobre la violencia cruel tanto argumentalmente como estéticamente. Aquí nos encontraremos con el género *gore* y más específicamente con sus sub-género *slasher*, ya que este es el mayor referente de la saga a analizar. Se comentará sobre cómo este género

llegó a ser uno de los más importantes de la *mainstream*, a pesar de estar por mucho tiempo relegado a las películas de bajo presupuesto.

El manejo de la violencia argumental y estética nos mostrará como la crueldad y la justicia puede moverse sobre temas tanto psicológicos como físicos. Esto nos ayudará a entender, en la presentación de resultados, como esta saga esta cargada tanto de violencia argumental como estética, ya que la crueldad demostrada en el accionar del personaje tiene una razón de ser específica que se expresa argumentalmente en la historia y que hace que se use la violencia física.

Por último, se hablará del lenguaje audiovisual que servirá como soporte al discurso conceptual de la crueldad, donde se explicará porque el personaje se entiende a través de su accionar y la importancia del personaje antihéroe, típico de la edad moderna y del *gore*, lo que nos dará paso a ver el tema de la ambigüedad y la permisibilidad en el cine moderno.

Todo esto nos proporcionará la antesala para poder hablar del discurso de la justicia cruel no solo como discurso gráfico, sino también como discurso conceptual.

#### **TEMA DE INVESTIGACIÓN:**

Discurso conceptual y gráfico de la justicia cruel en la saga SAW (2004-2010).

### **CAPÍTULO UNO: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

#### **1.1. Planteamiento general del tema**

Desde los comienzos del cine siempre ha existido el gusto por lo prohibido, el morbo por algo que no todos los días se ve a la vuelta de la esquina. Es por esto que el cine, como un medio de entretenimiento masivo, ha tratado de aprovechar este gusto y ha llevado a la pantalla tanto lo pornográfico como lo violento y sangriento.

Desde hace tiempo ha existido la violencia en escena, como en el teatro Guignol de Francia, en 1899, donde la audiencia podía ver escenas de gran contenido visceral; es decir, mutilaciones, torturas y muertes de la manera más cruel y cruda posible (Valencia, 1996). Pero no fue hasta los años sesentas que se ve un género tan profundo, morboso y prohibido como el *gore*. Este por definición es ‘sangre’ o ‘sangre derramada’, género que se constituyó como tal en los años setentas por Herschell Gordon Lewis, y que tuvo sus orígenes en lo pornográfico (Valencia, 1995). El *gore* tiene como fin único causar una fuerte emoción en el público, debido a la alta cantidad de mutilaciones y de sangre que se ve en la pantalla. Es un género que ha ido tomando fuerza en estos últimos años hasta convertirse en uno comercial, salido de las películas de bajo presupuesto o de serie B.

Este género, si bien se basa en la misma estética que se manejó en el teatro de Grand-Guignol, debe su auge a la caída de la pornografía, subgénero de la serie B. La pornografía tuvo su auge en los años cincuentas con *The Immoral Mr. Teas* de Russ Meyer (Alsina, 1959). Sin embargo, a pesar de que este gran tabú se expusiera y se llenara la pantalla de erotismo, el público se cansó rápidamente y quiso algo más fresco. Si el combo sexo y sangre había funcionado, se potenciaba el éxito de ver “sangre por sangre”.

Es así que nace el *gore*, el cual fue un género para que muchos cineastas *amateurs* experimentaran cosas nuevas. Sin embargo, nunca se pensó que este subgénero de la serie B pudiera alcanzar el interés de la gran industria hollywoodense y llevarse a las pantallas grandes. Hay que destacar que cuando esto ocurrió el género evolucionó, pues desde los años sesentas se hacían películas con muy poca base argumental. Es decir, colocaban las imágenes explícitamente sangrientas solo por mostrarlas, no había una narrativa elaborada y esto se debía a que salía de las filas de la pornografía, donde la narrativa solo era una excusa para mostrar sexo.

Entonces, a partir de esto se puede decir que el *gore*, tal como ahora se lo entiende,

se puede encontrar dividido en dos campos: el primero, y que conserva el espíritu del género, es el que se desarrolla en el cine independiente; y el segundo se desarrolla en el cine comercial.

El *gore* visto en el cine independiente guarda con recelo todas las características del género, pues exhibe de manera cruda y con poco argumento la escena de sangre tal cual se veía en los años sesentas. Este es el caso de *August Underground* (2001) de Ferd Vogel, donde se trabajó las torturas de algunas personas de las cuales se sabe poco y cuyos victimarios solo las torturan por placer; todo esto al estilo *mondo*, tratamiento documental crudo que presentaba las muertes de la manera más real posible (Valencia, 1996).

Mientras tanto, el cine *gore* comercial está sumergido y mezclado con otros géneros como el suspenso, el terror y hasta la comedia negra. Es en este ámbito donde el género evoluciona y da a luz a un nuevo subgénero: el *slasher*<sup>1</sup>, que en la actualidad tiene mucha acogida por lo complejo que puede llegar a ser si es trabajado de manera creativa y correcta. Así, la industria comercial se dio cuenta de que el *gore* era un nuevo género con posibilidades grandes de éxito cuando apareció *Friday the 13th*, de Cunningham, en el cine independiente; a Paramount le gustó y la llevó al ámbito comercial (Valencia, 1996). Desde ahí el *gore* ha ido ganando más espacio en la industria, llegando a ser hoy en día uno de los géneros más reclamados por la audiencia.

Este subgénero, que prácticamente nos pone en pantalla a un psicópata acosador a quien solo le interesa matar de la manera más creativa posible a sus víctimas, no subestima al espectador, sino que lo considera un agente activo, cómplice de las acciones del psicópata (Sanchis, 1996). Hay que destacar que el *slasher* tiene en sí tres géneros inmersos: el *psicokiller*, el suspenso y el *gore*. Un *psicokiller* puede ser *The Lovely Bones*,

---

<sup>1</sup> *Slasher*: “Sub-género de asesino con cuchillo en mano y al acecho”. Tomado de: CABREJO, José. “La celebración de la sangre. Una aproximación histórica a la tendencia del cine *gore*”. *La gran ilusión*, N.º 13, pp. 14. 2013.

de Peter Jackson<sup>2</sup>, pues narra la historia de un psicópata pedófilo que viola a sus víctimas mujeres y luego las mata, pero sin mostrar en ningún momento litros de sangre totalmente explícito. Esta película tiene una estética sutil al momento de presentar las escenas más atroces, incluso no muestra estos sucesos.

En cambio, el *slasher*, además de presentar al personaje psicópata, muestra todas las atrocidades, torturas y mutilaciones que les hace a sus víctimas; su estética es más explícita, más fuerte, pues su único fin es causar en el espectador una fuerte emoción. Es decir, mantiene viva la esencia del género del que salió al mostrar todas las muertes de la manera más cruda y real posible. Por esto, si el *slasher* no tiene esas escenas sangrientas y explícitas no puede clasificarse como tal, pues solo se quedaría inmerso en el *psicokiller*.

Este género es el que, desde mi opinión, tienen características que suscitan reflexión. Primero, es interesante ver el perfil del *psicokiller* y cómo los diferentes directores amantes del género llevan a la pantalla tan complejo personaje. Así, el *psicokiller* o asesino serial es aquel que ha experimentado algún tipo de frustración, maltrato o exclusión a lo largo de su vida y debido a que la justicia legal no les proporcionó nunca una solución, ni los puso en el lugar que ellos merecían, buscaron saldar cuentas por sus propias manos contra aquellos que los excluyeron, maltrataron o les causaron algún tipo de frustración (Leyton, 2005).

La representación de estos psicópatas en las pantallas es interesante. Podemos adentrarnos en sus mentes y descubrir el trasfondo de sus situaciones actuales, además de hacernos pensar si están en el sendero del bien o del mal. Aquella perspectiva ha ido evolucionando en el cine, pues antes se lo veía como malo en todos los ámbitos y que tenían que pagar por lo que hacían. Sin embargo, actualmente los han puesto como antihéroes, seres carismáticos que hacen justicia de manera cruel por su cuenta contra

---

<sup>2</sup> JACKSON, Peter. *My Lovely Bones* [videograbación]. Film4 Productions, DreamWorks Pictures, WingNut Films, 2009.

aquellas personas que supuestamente se lo merecen (Sanchis, 1996).

Por ejemplo, a comienzos de este género, que fue propiamente con *Friday the 13th*<sup>3</sup>, el personaje a quien todos temían, Jason, merecía morir pues atacaba a sus víctimas sin piedad y razón alguna. Sí tenía sus razones, pero nunca le daban la carga dramática importante a sus motivos, al trasfondo de sus matanzas. Sin embargo, ahora es diferente. En estos últimos años a estos personajes psicópatas los han puesto entre el bien y el mal, donde no se sabe si sus acciones se justifican o no.

Esto pasa con *I Spit on Your Grave*<sup>4</sup>, de Meir Zarchi, donde una chica violada se venga de sus agresores, y lo hace de la manera más cruel y explícita posible. Sin embargo, no todas las realizaciones ponen al asesino de los *slasher* como personajes antihéroes, también exhiben películas *slashers* con personajes sin justificación alguna; pero esto más se da en el cine independiente, donde ponen imágenes sangrientas simplemente por placer.

Este personaje justiciero, al asecho de sus víctimas, está entrando con fuerza al mercado de la industria cinematográfica comercial. Tenemos, por ejemplo, *I Spilt on Your Grave*, *The Texas Chainsaw Massacre*, *The Coleccionist*, entre otros. Pero el que más llama mi atención es la saga *Saw*. Estas películas, que más parecen una serie pues comprende siete entregas, nos narran la historia de un asesino en serie que poco a poco se vuelve famoso por la manera en que mata a sus víctimas. *Saw* es una película que nos mete de manera inteligente a la vida de Jigsaw, un asesino en serie que tiene la peculiaridad de matar a sus víctimas a través de juegos siniestros, donde estas pueden elegir entre la vida y la muerte, pero cualquier elección les causará sufrimiento.

Esta película tiene todos los ingredientes para una película *slasher* de éxito, pues no

---

<sup>3</sup> CUNNINGHAM, Sean S. *Friday the 13th* [videgrabación]. Georgetown Productions Inc. Sean S. Cunningham Films, 1980.

<sup>4</sup> ZARCHI, Meir. *I split on your grave* [videgrabación]. Cinemagic Pictures, 2010.

solo muestra al asesino y a sus víctimas, y los superficiales motivos de sus acciones, sino que a través de cada entrega cinematográfica narra sus motivos de manera específica y atrayente, y deja ver una parte humana del personaje con la cual cualquier persona se podría identificar. Además de resaltar de manera puntual todos los elementos de trasfondo que encierran la vida y el perfil del personaje. Es decir, esta película habla sobre los temas de trasfondo que hay en todo psicópata serial, tanto en lo real como en lo ficticio. Los temas que se tocan son el sufrimiento que siente el personaje al ser excluido de una u otra forma por la sociedad, dolor que luego les causa a sus víctimas mediante sus juegos sádicos. Así es la venganza que emprende el *psicokiller* al no encontrar justicia legal que lo respalde, por lo que se vale de una justicia propia que llega a consumar mediante la culminación de sus acciones, las que tienen como fin último que sus víctimas aprendan a valorar su vida.

Para mí es interesante analizar esta saga en dos planos: el narrativo y el enunciativo. En el primero, se puede abordar un análisis del personaje y de su discurso, además de ver su atracción por lo abyecto; y en el segundo se analiza cómo los elementos propiamente audiovisuales, tanto la fotografía, el arte y edición, contribuyen a moldear y mejorar el mensaje del *slasher*, resaltando estéticamente escenas *gore* y de alta carga narrativa como lo es el discurso del psicópata que refuerza el tema de justicia cruel. Es por estas razones que mi tema de investigación se llama *La justicia cruel de la saga Saw (2004-2010)* y que comprende solo el análisis del mensaje como forma de abordar el tema de la justicia en la sociedad contemporánea, que deja entrever esta producción audiovisual.

Al analizar el tema de la justicia a través del discurso y de los elementos visuales se puede desembocar en la siguiente pregunta de investigación general:

- i. ¿Cómo se aborda el tema de la justicia cruel en el discurso conceptual y gráfico del *psicokiller* Jigsaw en la saga de *Saw*?

Esta a su vez desemboca en dos preguntas secundarias:

1. ¿Cómo se construye el discurso conceptual de justicia cruel del personaje Jigsaw a través de la narrativa de la saga *Saw*?
2. ¿Cómo los elementos audiovisuales contribuyen a resaltar el discurso conceptual de Jigsaw a lo largo de la saga *Saw*?

## 1.2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

Para esto se ha planteado un objetivo general:

- i. Analizar el discurso del ejercicio cruel de la justicia de forma conceptual y gráfica del *psicokiller* Jigsaw en la saga de *Saw*.

Y tres objetivos específicos:

- i. Describir y analizar cómo se construye el discurso conceptual del ejercicio cruel de la justicia a través de las acciones del personaje Jigsaw y de los personajes principales en la narrativa de la saga *Saw*.
- ii. Identificar los elementos audiovisuales (dirección de fotografía, dirección de arte y edición) que constituyen el soporte del discurso conceptual del ejercicio cruel de la justicia de Jigsaw a lo largo de la saga *Saw*.

## 1.3. HIPÓTESIS

Para la cual se ha elaborado una general:

1. El discurso conceptual de la justicia cruel esta basado en el accionar del personaje principal Jigsaw. La acción principal de Jigsaw esta expresado en los juegos crueles creado por él. De estos juegos crueles se puede deducir la

filosofía del personaje, basada en que la justicia si bien está dada por la venganza, debe comprender el sufrimiento y las oportunidades. Sufrimiento materializado en los juegos macabros creados por él, haciendo justicia contra aquellos que han cometido errores, no matándolos sino dándoles a escoger entre el sufrimiento que te puede salvar o el que te lleva a la muerte, y con eso la oportunidad de una nueva vida si se salvan, lo que el personaje llama rehabilitación. Esta filosofía de justicia cruel es reforzada por dos factores. El primero son los traumas del personaje: pérdida de su hijo y su enfermedad terminal; y el segundo, la concepción de todopoderoso implícita en sus acciones. Por lo tanto, la percepción de una **justicia basada en la crueldad lúdica** estará encarnada en los juegos de sufrimiento y en factores traumáticos de su pasado, reforzada por la idea de control sobre el ser humano que solo lo podría tener un dios, en este caso Jigsaw. Todo esto reforzado de manera visual y estética por parte de las herramientas audiovisuales como lo son la dirección de arte, la edición y la dirección de fotografía, lo que ayudará a exacerbar la crueldad encontrada en la parte argumental.

También se ha elaborado dos hipótesis específicas: presentar personajes principales

- i. La primera hipótesis específica es dar a conocer cómo accedemos al discurso conceptual de justicia cruel de las acciones del personaje. Esto básicamente es sacado del entorno de la historia, del guión en sí. El discurso conceptual de justicia cruel concebida en la narrativa de la saga es demostrada por la visión del personaje sobre la vida, **sobre lo que lo motivó a hacer sus juegos macabros y sobre la función de estos**. Para Jigsaw la filosofía de vida es “valorar tu vida a través de la justicia cruel”. Jigsaw ve el sufrimiento extremo como la única salida para que la vida tenga sentido, para reivindicar los errores y poder comenzar de nuevo. Es por esto que esta

**filosofía se ve en su accionar; primero, en lo que lo motivó a crear estos juegos macabros.** Para él, la vida es un juego o reto, ya que se manifestó de esa manera, castigándolo con la pérdida de su primogénito, lo que le causó un trauma y lo llevó a vengarse de la gente a través de juegos siniestros. Así también lo motivó el conocimiento de su enfermedad y del poco tiempo que disponía para valorar más su vida. Segundo, **se ven las funciones que cumplen estos juegos, que son de aleccionar, y tienen como fin último la idea del todopoderoso encarnada en Jigsaw.** Esto es debido a que los *psicokillers* son personas desplazadas de la sociedad o personas excluidas por lo que pretenden enseñar a sus víctimas algún tipo de moral que para ellos es crucial, la que no se respetó con ellos mismos (Leyton, 2005). Sin embargo, esta idea aleccionadora solo hace que el psicópata tenga el control que antes no tuvo. En este caso, Jigsaw es un personaje que, a raíz de que le detectaron cáncer, valora mucho su vida. Por eso sus víctimas son personas que no han valorado las suyas o las de otros, y hasta han cometido ciertos delitos. Por ejemplo, algunos son violadores, drogadictos, asesinos, etcétera.

- ii. La última hipótesis específica está vinculada a un campo externo de la narrativa dentro de ficción, que contribuye a que esta se desenvuelva de la mejor manera posible y se refuerce. Los elementos audiovisuales que más contribuyen son los movimientos de cámara, la iluminación, la edición y el arte; cada uno refuerza tanto el discurso conceptual como gráfico. Los movimientos de cámara para las víctimas son bruscos, lo que connota inestabilidad y miedo; la iluminación refuerza la crisis de la víctima; y el arte refuerza la verosimilitud de los asesinatos: no se aprecia el efecto de sangre tipo cómic, sino que es realista y colorido a la vez. Es así que este discurso gráfico externo refuerza de manera potencial la crueldad que empapa la saga *Saw*.

#### 1.4. JUSTIFICACIÓN

Lo que capta mi interés es la narrativa que envuelve el género *slasher*; por ende, también, el discurso cruel del personaje de *psicokiller*, al igual que el discurso gráfico de esta película. Desglosar los elementos inmersos en este género sería una buena referencia para los directores que gusten hacer este tipo películas, pues encontrarán cómo está construido el personaje, su filosofía y sus manías, ya que el perfil, en planos generales, es el mismo para todos los *slashers*. Por otro lado, este es un género poco estudiado y menos en el Perú, lo que trae como consecuencia que las pocas realizaciones, algunas veces, carezcan de elementos esenciales para obtener un filme exitoso. Por esto, sería un análisis útil para aquellas personas interesadas en sumergirse en este género.

Asimismo, se puede decir que la investigación implica un carácter social al tratar de comprender nuestro tiempo a partir de lo que se produce y consume en términos audiovisuales; es decir, sobre esta nueva forma de relativizar el tema de la justicia, y así “desmaniqueizar” la presentación de personajes propios del *thriller*. Se asume que esa manera es un reflejo del pensamiento de la sociedad contemporánea sobre la justicia punitiva y los medios a emplear en este aspecto, y es una aproximación a la mentalidad de la sociedad post moderna a partir del análisis de esta saga.

Además, podríamos decir que el *slasher* contemporáneo es un género que coloca la mirada del asesino como el eje de la película y, por lo tanto, pone al concepto de la justicia de su lado. Esto de alguna manera reivindica a los *psicokiller* como personajes protagónicos y ya no antagonicos, pues causa en el realizador una cierta atracción por este tipo de género. Esto describiría al *slasher* como transgresor y su estudio podría esbozar el concepto de justicia en la sociedad actual. Así tenemos, por ejemplo, a la gran serie *Dexter* que, si bien está encasillada en un género más del *psicokiller*, nos aproxima preferencias contemporáneas al ser una serie que, utilizando como personaje principal al asesino serial y “desmanequizando” la justicia, ha tenido gran acogida por el público y ha superado las

cuatro temporadas.

Entonces, por considerarse un género transgresor y poco estudiado en estos días, el presente trabajo podría servir de eje para las personas que quisieran hacer este tipo de cine y busquen entender más sobre la patología de un *psicokiller* en nuestra sociedad actual.

## **CAPÍTULO DOS: MARCO TEÓRICO**

### **1. La justicia y la crueldad en el cine**

#### **1.1. Crueldad en la civilización (de la realidad a la ficción)**

Siempre se ha cuestionado por qué ahora en el arte moderno lo bello también es lo feo en su esplendor. Esta nueva forma de ver el arte ha sido reflejo de la crueldad que tocó vivir después de la guerra mundial, aunque ya había rastros de esto desde un siglo anterior. Todo lo vivido en aquella época hizo más fuerte al público, preparándolo para ver cosas nuevas.

La postguerra, llena de destrucción y sufrimiento, fue escenario para que tomara relevancia lo que ya se conocía como la medicina forense. Este hecho hacía que los asesinatos, lo que todo el mundo quería saber, fueran vistos de manera técnica y dieron partida para poder hablar sin ningún tabú. La gente aún tenía cierta reticencia sobre temas que podían afectar su emotividad, pero el lenguaje forense hacía que este hecho “cruel” se convirtiera en normal. Es así que se dio el comienzo de lo que se llama la burocratización de la “crueldad” en la sociedad moderna, la aceptación del terror (Muniz, 2010).

La burocratización de la crueldad a partir de lo forense no hizo más que poner en bandeja un tema que el arte moderno estaba buscando, un tema innovador y transgresor, lo que se conoce como la estética de la crueldad:

Es así que la jerga forense posibilita comentar eventos no reproducibles en el lenguaje cotidiano por su fuerte impacto emocional. La fascinación que este lenguaje científico-mortuorio genera en los medios y en la cultura traumatizada por la violencia lo convierte en un tema ineludible del arte. Esto explica esta profusa aparición de cuerpos muertos en la literatura y el arte<sup>5</sup>.

Si bien la intensificación de esta burocratización de la crueldad se da con fuerza en el siglo XX, ya había rastros de la exaltación de lo feo y de lo cruel un siglo antes, como lo fueron las pinturas de Goya a principios del XIX. Sus retratos muestran y cuentan de otra forma el sufrimiento o lo que fue la guerra contra España. Hay en *2 de mayo de 1808* y *3 de mayo 1808* personas torturadas. Así se muestra el punto de vista de las víctimas, mas no de los vencedores (González, 2009).

De esta manera, poco a poco se pudo ver no solo en la pintura, sino también en el teatro y el cine, muestras de cambios de perspectiva al contar ciertas historias debido a la burocracia de la crueldad que ya estaba latente desde el siglo XIX. Es así que la aceptación de la crueldad por la sociedad, como cosa cotidiana, se ve reflejada en la literatura, teatro y cine. Todo esto porque, citando a Aristóteles en su concepto de la mimesis: “Aunque los objetos mismos resulten penosos de ver, nos deleitamos en contemplar en el arte las representaciones más realistas de ellos, las formas, por ejemplo, de los animales más repulsivos y los cuerpos muertos”<sup>6</sup>.

En otras palabras, lo que por norma se considera repulsivo para los ojos, se puede considerar, en su máxima exaltación, algo totalmente hermoso y digno de ser visto. Así, pasamos de la crueldad en la realidad a la crueldad en las diversas artes. Esto lo veremos

---

<sup>5</sup> MUNIZ, Gabriela. “El discurso de la crueldad: 2666 de Roberto Bolaño”. Consultada: 2010. < <http://search.proquest.com/docview/1319362862?accountid=28391>>, 2010

<sup>6</sup> *Ibíd.*

con más a detalle a continuación, ahondando en la novela policial, el teatro del terror y el cine del dolor, elementos que debemos tener como base para comprender las películas a tratar en el análisis.

## **1.2. La crueldad y la justicia en la ficción**

### **1.2.1. Crónica roja (crónica policial) como referencia para la aparición de la novela policial**

Con más tolerancia con lo que abarcaba la crueldad en la sociedad, aparecieron varias formas de plasmar este modernismo. Tenemos por ejemplo la crónica roja y la novela policial. La primera es una antesala de la segunda, y ambas buscan saciar la curiosidad acerca de lo que no sabemos, de los pecados más horribles que la sociedad pueda guardar.

La crónica roja siempre ha estado presente, pero se ha hecho reconocida como tal en diferentes años y países. Por ejemplo, en Italia, antes de que sean reconocidas, en el siglo XIX se daba los *fait divers*, que eran una serie de rumores con pizca de realidad y fantasía que iba de persona en persona. Estos *faits* tuvieron reconocimiento cuando un señor presenció un suicidio en una estación de trenes y fue el artículo más leído del periódico (Ramírez, 2011).

Sin embargo, el concepto como tal fue entendido en Colombia, con Felipe Gonzales Toledo, quien era escritor en una revista y publicaba todos los sucesos de una sociedad marginada con un toque fantástico, haciendo de sus palabras un hecho creativo. Es por esto que en lugar de llamarlas crónica roja, prefirió alejarse de la crudeza de tal nombre y llamar a sus relatos noticias policiales (Ramírez, 2011).

Si bien el término se ha utilizado contemporáneamente, podemos decir que las noticias policiales, *fait divers*, y crónicas rojas conciben la misma sustancia, lo que se resume de la siguiente manera:

La crónica roja sería, en fin, uno de los miradores del Panóptico social (...) conjunto de espacios segregativos poblado por todos aquellos que en algún momento rompieron la normalidad y el orden de una sociedad que se auto reproduce gracias a sus miradas y aparatos disciplinarios. (...) Y es la crónica roja uno de los indicadores más expresivos de ese polivalente y dinámico universo de excluidos sociales<sup>7</sup>.

Y aunque ahora este tipo de sensacionalismo no sea aceptado por el periodismo, se puede decir que es un género bastante consumido por muchos y que identifica a masas, porque “la crónica roja defiende -desde la ética, la estética y la semiología- sus posibilidades como espacio en el que los pueblos se leen, leyéndose se reconocen y reconociéndose se transforman”<sup>8</sup>.

La crónica roja reconocida por la gente es, entonces, aquella donde se juntan la curiosidad que quiere saciar la sociedad y, a la vez, el miedo de ser la persona a quien le podría ocurrir una tragedia de titular. Es por esto que las personas se reconocen en esta crónica, porque se siente más próxima a estos sucesos que a la prensa propiamente dicha (revista *Chasqui*, 1998).

Este tipo de publicaciones a lo largo de la historia se dan desde hace siglos sin ser vistas como tales, y han suscitado un cambio en la literatura, lo que creó el género literario más vendido de la época moderna: la novela policial.

La novela policial nos permite proyectar hallazgos típicos, cargados de intenciones diversas, sobre los correspondientes condicionamientos de una

---

<sup>7</sup> TOBÓN, William. “La crónica roja en Bogotá”. *Historia Crítica*. Número 62, pp, 111-126. Consulta: Junio 2001. <<http://historiacritica.uniandes.edu.co/view.php/215/view.php>,> , 2001.

<sup>8</sup> “Revista Chasqui”. N.º 62, junio, 1998.

comunidad cuyo tenor de la realidad es mayor que el de la sociedad civilizada construida hasta el final por la novela policial. La interpretación de ese género literario será un ejemplo del arte de la traducción<sup>9</sup>.

En otras palabras, la novela policial sería muy parecida a lo que es la crónica roja, ya que nos presenta una sociedad siniestra que esconde algo; es decir, nos muestra la caricatura de una sociedad despojada de realidad, cargada de perversidad y a la cual tendremos acceso mediante el intelecto, el ingenio y la curiosidad (Kracauer, 2010). Sin embargo, este género, si bien tiene como premisa la crónica roja, se diferencia de esta en que retrata las realidades escondidas de la sociedad con un toque especial de trama y desenlace, de búsqueda por parte del público, llevando la realidad a un ámbito de ficción donde todo es válido.

Es así que podemos encontrar la crueldad no solo en periódicos matutinos, sino también en la literatura y, como veremos a continuación, se hará presente tempranamente en el teatro, dando a luz uno macabro.

### **1.2.2. El teatro Grand Guignol de Francia. El comienzo de la sangre y la violencia en escena.**

En la Francia del siglo XIX era muy común el espectáculo de lo siniestro debido a las escenas de decapitaciones que se daban en la plaza pública. Es por esto que no fue extraño la introducción y la gran acogida de un teatro sórdido, violento y sangriento como lo fue el teatro del Grand Guignol de Francia (Duran, 2009). Y no se puede hablar de este teatro si no se menciona a un gran representante como Oscar Meténier.

El interés de Meténier por un teatro donde la sangre, las mutilaciones y la violencia estaban al orden del día se debe a que fue un estudioso del Teatro Libre. En este se practicaba la escritura de guiones naturales y lo principal radicaba en la creación de

<sup>9</sup> KRACUER, Siegfried. *La Novela Policial. Un tratado filosófico*. 2010, p. 29. Buenos Aires: Paidós.

personajes e historias reales. Además, su gran interés por los *polichinelle*, marionetas que representa la vida y la muerte y que lo acompañaron toda su infancia, combinado con su interés por el fenómeno criminalístico y por pertenecer al comisionado de la policía de París, hizo que llegara a la conclusión de que lo más fascinante para él era presentar sexo y violencia en escena. Por lo tanto, el Gran Guignol debería ofrecer, según Meténier, marionetas de carne y hueso a los que le pasan atrocidades (Duran, 2009).

Por esto se puede decir que el teatro Grand Guignol ofrecía a su audiencia grandes explosiones de violencia. Sin embargo, el tratamiento que le daban a las escenas de violencia y sangre tenía un humor macabro, fin único que causaba una fuerte emoción en el público (Valencia, 1996). Es decir, la estructura de su presentación, según Coello, comprendía:

Primero se presentaba una comedia picante, de alto contenido erótico, para relajar y distender los ánimos de la concurrencia. Luego, se presentaban platos más fuertes, historias sórdidas, con violencia escenificada de forma realista. Lo que sigue es una mezcla que en ese tiempo llamaban Ducha Doble: la combinación de la risa y el miedo<sup>10</sup>.

Esta combinación maestra de sexo, violencia y humor hacía que la audiencia fuera creciendo con el tiempo, pidiendo cada vez más, ya que estos temas eran muchas veces vetados por la sociedad, y lo prohibido era un factor que generaba el interés de muchos. Es justamente en estos elementos de lo prohibido y lo realista, desarrollados en las escenas, que radica el éxito del teatro Grand Guignol. Sin embargo, una vez que se ha disfrutado de ello, se quiso más. Cuando el público llegó al límite de lo que había, dejó de consumirlo.

Es así que el teatro Gran Guignol llega a su fin luego de setenta años. Meténeir se

---

<sup>10</sup> COELLO, Jaime Manuel. "El teatro grand guignol". Consulta: 18 de marzo de 2011. <<http://jaimecoellomanuell.wordpress.com/2011/03/18/el-teatro-del-grand-guignol/grand-guignol/>>

asocia con Max Maurey y es él quien sigue con su legado, pero dándole más violencia a las escenas. Así lo hizo por varios años, aunque luego bajó la demanda del público, ya que los acontecimientos que se fueron dando en la realidad tuvieron más peso que lo se mostraba en escena. En otras palabras, llegó la guerra y nuevos miedos se apoderaron de la población, quitándole valor a las escenas del gran teatro (Malvinas, 2010).

Por otro lado, muchos de los elementos que se daban en este teatro ya estaban apareciendo en el cine de los años cincuentas, a través de Hammer, una productora que hasta los setentas presentó clásicos del terror, los cuales incluían sangre y violencia; aunque el tratamiento de la sangre era algo más estético (colores) y las mutilaciones no eran el principal objetivo. Esto dio apertura a lo que se vendría después, en cuanto a creación de género, ya que en los años setentas nació el propiamente dicho que definiría muy bien las escenas de violencia: el *gore* (Valencia, 1996).

### 1.2.3. La crueldad y justicia en el cine

#### 1.2.3.1. La violencia argumental y estética como representación de la realidad en el cine

Para pasar a ver la crueldad y la justicia en el cine **es importante saber cómo llegó la violencia a las pantallas; estos conceptos van entrelazados.** La gran pregunta es ¿cómo así aparece tanta violencia en las pantallas?, ¿cómo se hace representable la violencia justificada en muchos casos por el cine comercial o la violencia injustificada en el cine independiente?, ¿por qué los seres humanos estamos tan emocionados en ver cualquier tipo de violencia y hasta pagamos para ver esto? La violencia no es cosa de este género solamente, sino que está inmerso en casi la mayoría de ellos: drama, policiales, porno y hasta comedia. Se puede decir que nos fascina ver el conflicto, un estado caótico, para luego entrar a uno de relajación donde todo se soluciona y es armónico.

Los personajes cargados de violencia nos parecen atractivos, debido a que en

nuestra vida real tomamos la violencia como algo natural, pero que a la vez debemos penalizar. Natural en el sentido de que es una solución radical de problemas sociales, y algo a penalizar porque hay casos en los que asesinos, ladrones y criminales recurren a la fuerza bruta para ejecutar sus fechorías (Bernárdez, 2001). Por esto es que primero veremos cómo esta violencia que conocemos es representada en la pantalla, pasando desde su conceptualización hasta los tipos, y cómo la forma de ser representada en pantalla ha ido cambiando.

Cuando hablamos de violencia representada en el cine nos referimos a una situación que no se encuentra en el lugar que le corresponde, es decir, cuando se habla de violencia en ficción se la puede definir según:

(...) Al movimiento, distinguiendo entre movimientos naturales y movimientos violentos. Cuando las cosas ocupan el lugar que les corresponde son "naturales", y cuando no es así se produce una situación momentánea de violencia sobre las cosas<sup>11</sup>.

Esto nos hace entender que la violencia se encuentra en la historia contada como una situación en conflicto, en caos, y no en su estado inicial donde las cosas están equilibradas. Además, es transitoria porque en toda historia las cosas siempre vuelven a su estado inicial al final de la película.

Esta violencia manifestada en las películas *gore*, o películas sangrientas –las que desarrollaremos más adelante– está presente en *BrainDead*<sup>12</sup>. El personaje principal entra en caos porque los zombies que están en su casa matan a todo invitado, y hay escenas con muertes sangrientas que implican violencia física. Pero este estado violento es anulado al

---

<sup>11</sup> Bernárdez, Asun. *Cine y Violencia*. Madrid: Ayuntamiento de Madrid, Área de Promoción de la Igualdad y Empleo, 2001, pp. 91.

<sup>12</sup> JACKSON, Peter. *BrainDead* [videgrabación]. WingNut Films, New Zealand Film Commission, Avalon Studios Limited. 1992.

final cuando el personaje principal logra matar a todos los zombies con una podadora. Es ahí cuando se restablece el orden inicial sin violencia.

Esta violencia sumergida en el cine representa dos tipos que se ven en la realidad: violencia física y violencia simbólica. La primera es entendida como un acto en el cual se utiliza la fuerza física para lograr cierto cometido; y la segunda, como “(..) aquella forma de violencia que se ejerce sobre un agente social con la anuencia de éste”<sup>13</sup>. Es decir, violencia psicológica que se ejerce sobre una o varias personas, pero con el consentimiento de esta; por lo tanto, se puede hablar de un dominante y un dominado. Por ejemplo, cuando en *La cinta blanca*<sup>14</sup> el pastor le impone a su hijo, a través de una historia externa, masturbarse por las noches. Este tipo de escenas están presentes de manera implícita en muchos dramas, policiales y en el gran género de terror, aunque en este último haya más violencia física que simbólica.

Estas dos formas de violencia están latentes en toda película, pero la primera es la que se muestra en las de terror y, por ende, también en las *gore*; desprovista de esta violencia física no tendría razón de ser, pues es parte esencial de la historia. *BrainDead* no tendría sentido si se le quitan las escenas de matanza con los zombies; *Blossom of Flowers and Flesh*<sup>15</sup> no sería *gore* si se le suprimen las escenas de violencia física que ejerce el asesino cuando mutila a su víctima; y así pasaría con muchas películas más. Por lo tanto, la violencia representada en el cine *gore* se definiría como una violencia física con matices de simbólica, indispensable para que este género tenga razón de ser.

Sin embargo, ¿cómo llegamos a que la violencia física sea tan indispensable en este tipo de películas?, ¿siempre fue así o ver la realidad ha cambiado la forma en el que

---

<sup>13</sup> BOURDIEU, Pierre. *Meditaciones pascaliana*, 1997.

<sup>14</sup> HANEKE, Michael. *Cinta Blanca*, [videgrabación]. Wega Film, X Filme, 2009.

<sup>15</sup> MIYAZAKI, Tsutomu. *Flowers of Flesh and Blood in Guinea Pig* [videgrabación], 1985.

representamos la violencia en pantalla? Estas preguntas son indispensables para entender la violencia explícita como elemento esencial en las películas *gore*, y serán respondidas en cuanto abordemos el paso de una argumental a una violencia estética.

Hace años que la violencia es parte de la ficción, de las pantallas, pero debemos percatarnos que esta ha mutado para poder entender este gran género *gore*. A fines del siglo se presencié la violencia física y explícita, como dije en el primer capítulo, gracias a las representaciones del Gran Guñol. Sin embargo, cuando el cine comenzó a mostrar la violencia, esta nunca fue colocada de manera explícita y gratuita, por lo que se puede decir que hubo un incremento progresivo de la violencia representada y una concepción diferente, hasta que en un tiempo determinado se alcanzó la violencia gratuita.

En el cine, a principios del siglo XX, hubo puestas en escenas cargadas de violencia, pero esta, si bien fue física, nunca se presentó sin razón aparente. “En un principio, las situaciones violentas se mostraban y justificaban como elementos propios de acontecimientos históricos: bien de carácter bélico, bien de carácter social, ideológico o de cualquier otro tipo”<sup>16</sup>. En otras, palabras la aparición de la violencia se justificaba en el hecho de su contenido y de lo que se quería transmitir en ese entonces; había una intención de enseñar y de reflexionar.

Por ejemplo, en *Alemania año cero*<sup>17</sup> (1930) tenemos una historia que se desarrolla en una atmósfera de postguerra, donde se muestra cómo la enseñanza e ideología de un maestro nazi es interpretada por un niño de la manera más literal posible, quien llega a matar a su propio padre para poder subsistir y luego se suicida. Aquí, por términos ilustrativos y de reflexión social, se muestran imágenes violentas por parte del niño, cuando este mata a su padre o cuando salta de un edificio de cinco pisos. De igual manera ocurre

<sup>16</sup> ORELLANA GUTIÉRREZ DE TERTI, Juan. *Cine y violencia*. Madrid: Escuela Abierta, 2007, pp. 92.

<sup>17</sup> ROSSELINI, Roberto. *Alemania año cero* [videgrabación]. Coproducción Italia-Alemania-Francia; Tevere Film / Safdi / UGC, 1948

con “”, donde las escena de asesinatos, torturas y demás violencia se enmarcan en una historia durante la Segunda Guerra Mundial, y por motivos históricos tales actos estaban justificados.

Por esto, se puede decir que “la violencia en el cine nació como necesidad argumental, como ilustración didáctica de contenidos moralizantes o ideológicos (...) Su aparición en la pantalla no era gratuita sino que formaba para esencial de las intenciones argumentales”<sup>18</sup>. Por ende, se dice que toda puesta en escena violenta siempre estaba justificada por razones reflexivas o por razones históricas. Sin embargo, si bien esta propuesta sigue en muchos géneros viva, no quiere decir que es la única manera de mostrar violencia.

Esta forma de violencia sufrió cambios cuando aparecieron tres géneros importantes: el cine negro, el *western* y el cine de terror. En estos, la violencia se transforma y da a luz una estética propia, cuyo valor no radicaba en que se tenía que mostrar para transmitir un mensaje ni para causar reflexión, sino que era parte importante del guion, de las acciones de los personajes que, desprovistas de esa violencia, no tendrían sentido en los géneros descritos (Orellana, 2007). En otras palabras, el carácter reflexivo y pedagógico de la violencia se trasformó en una estética donde era puesta en pantallas al servicio de la imagen y solo por la imagen, la cual carecía de mensaje y significado.

Esta estética de violencia es propia del género *gore*, pues su razón de ser está legitimada por lo brutal y sangriento que es. Es decir, estas imágenes no cubren exigencias conceptuales, sino que van más allá de las exigencias del guion. “Si el guión pide matar a alguien (...) no solo se le mata, sino que el crimen se muestra con todo detalle y explicitud, o incluso se recurre a una muerte lenta o tortura”<sup>19</sup>. En otras palabras, si bien esta violencia es parte esencial del guión, utilizan esto como pretexto para ampliar la acción y hacerla más

---

<sup>18</sup> ORELLANA GUITERREZ DE TEREZ, *Op. Cit.*

<sup>19</sup> ORELLANA GUITERREZ DE TEREZ, *Op. Cit.*

atrayente, más estética en forma.

En esta vertiente de la violencia podemos encontrar muchos matices. Primero, esta estética se sumerge en directores como Tarantino y Peter Jackson, donde la sangre y las escenas de violencia son mostradas con un humor macabro, exagerado y artificial, tipo cómic; y en películas donde la sangre te causa repulsión, porque está basada en la ficción de márgenes realistas. En ambos casos la violencia se muestra como forma, mas no como mensaje. Algunos ejemplos de esta estética artificial son *BrainDead*, *Planet Terror*, *Kill Bill 1* y *2*; casos de una estética más realista se encuentra en *I Split on Your Grave*, *El coleccionista* y las películas al estilo mundo.

Toda esta violencia argumental y estética representada en las pantallas se debe al contexto en que estas producciones han sido realizadas.

La moda de las películas que utilizan la violencia como el elemento fundamental de su narrativa y su construcción dramática, puede interpretarse como el fruto de una sociedad enferma. Estados Unidos es el único país industrializado en el que el nivel de asesinatos es más alto que algunos países que están en guerra civil<sup>20</sup>.

Esta gran ola de violencia se expresa en una mediática que nosotros hemos creado, gracias a vivir en una sociedad tan desgastada en valores morales como esta. Si bien hay grandes amenazas –en especial en Estados Unidos–, solemos borrarlas de nuestras mente y verlas representadas en otras partes. Como dice Baudrillard en el texto de *Violencia y cine* de Bernárdez:

Cuando una cultura arroja de su realidad, de su entorno inmediato un factor

---

<sup>20</sup> BERNÁRDEZ, Asun. *Violencia de Género y Sociedad: Una cuestión de Poder*. Recopilación de ponencias del Universidad de Verano de El Escorial. Agosto, 2001.

tan crucial como el hecho de que nos morimos, ese va a ser un elemento omnipresente y obsesivo de lo simbólico, apareciendo de una manera traicionera por todas partes<sup>21</sup>.

Por lo tanto, la violencia representada en el cine de todos los tiempos es fruto de la anulación de cualquier tipo de violencia que nos ocurra en la vida real, por lo que nos parece más interesante distanciarla y verla en pantallas como algo que nos podrá pasar.

### **1.2.3.2. La crueldad o dolor en el cine con violencia argumental**

Para entender más sobre la crueldad y la justicia de nuestro objeto de análisis, debemos conocer cómo se concibe la crueldad en el cine. Después de ver que el sentido de crueldad caló en el teatro del Grand Guignol, en Francia, veremos la emergencia de lo cruel o del dolor en el cine como antecesor de lo que sería el género de mayor terror. Esta crueldad patentada en el cine es vista como violencia argumental, ya que la crueldad manifestada ahí debe su existencia a algún motivo narrativo.

Para este punto en especial se debe mencionar y hablar del impulsor del cine del dolor, el representante del cine moderno: Roberto Rossellini. Este director italiano cambió la forma de concebir y crear una historia, dándole lo que un drama no tenía: el concepto de dolor y transformación partiendo de este sufrimiento. Así, fue el hombre que cambió no solo la manera de contar una historia, sino también la forma, porque todo el dolor que se veía en sus películas se mostraba de manera explícita.

Rossellini es capaz de cristalizar en imágenes toda una gama de experiencias del dolor, la fuerza de éstas, su capacidad para conmovernos,

---

<sup>21</sup> Ídem. pp, 101

sigue hoy, cien años después del nacimiento de su creador, vigente y turbadora como la primera vez que se proyectaron<sup>22</sup>.

Rossellini instaure un cine moderno lleno de realidades, donde la forma de contar una historia y los héroes son concebidos de manera diferente. Además, retrata una sociedad de postguerra mutilada por las masacres, donde no hay lugar para el idealismo, sino para la reconstrucción de sus vidas desde cero; cada persona es un héroe que lucha incesantemente por vencer el dolor o el sufrimiento que les causa ciertos momentos cruciales de sus vidas (González, 2009).

Por ello, se puede decir que a partir de él todos sus contemporáneos:

Se preocupan por la vida humana y las cosas humanas, y nunca pueden apartarse de ellas. Sufren por la humanidad, y lo que les preocupa es el problema del dolor (...). Para ellos, el mundo está formado por personas en lo individual, cada una con una terrible capacidad de sufrir, y la honda piedad de sus propios corazones les impide hacer cualquier filosofía ante esa aterradora suma de dolor<sup>23</sup>.

Es así que las narraciones del cine de moderno de Rosellini son planteamientos de personajes en crisis que cumplen cierto itinerario. Al final llegan a un estado de conciencia que los hace libres, pero este estado último siempre se alcanza a través del máximo dolor que un ser humano pueda soportar. Ese estar libre es un estado de enriquecimiento espiritual, de sabiduría que uno tiene que conseguir después de experimentar el sufrimiento (Gonzales, 2009).

---

<sup>22</sup> GONZÁLEZ, Enrique. *Roberto Rossellini. El cine de dolor*. España: Bubok Publishing S.L. 2009, pp. 8.

<sup>23</sup> HAMILTON, Edith. *El camino de los griegos, Opus Cit.*, pp. 255. En GONZÁLEZ, Enrique. *Roberto Rossellini. El cine de dolor*. España: Bubok Publishing S.L. 2009. pp. 31.

Ahora, estas historias donde la exaltación del dolor era lo que primaba tenían una forma innovadora de ser contadas, menos cohibida al mostrar las escenas más crueles que el personaje podía experimentar; es decir, era totalmente explícito sin recurrir a la elipsis:

La necesidad de mostrarlo todo, de no callar, que nos parecía unida a la noción de crueldad en la escena en la que el comunista Manfredi era torturado por un miembro de la Gestapo ante los ojos de un tercer personaje. Justamente allí donde un cineasta clásico hubiera utilizado, en el noventa por ciento de los casos, una elipsis, el director de *Roma, Ciudad Abierta* lo hacía. Rossellini no escondía a nuestra mirada el acto del terror; por eso, unos años después, se puede escribir que allí, en aquel preciso instante de *Roma, Ciudad Abierta* había nacido el cine moderno<sup>24</sup>.

Esta nueva forma de mirar el cine, además, era siempre reforzada de doble manera. La primera, poniendo a un tercer personaje a mirar la escena cruel; y segundo, cuando el personaje que infringía el dolor hacía que por segunda vez el tercer personaje volviera a ver el momento cruel, lo que conllevaba a que el espectador, de nuevo, vuelva experimentar dicho sensación de compasión (González, 2009).

De esta manera, se instaura la crueldad en el cine, con las obras de Roberto Rossellini. Aquí tenemos dos elementos en los que ahondar. El primero es el porqué de la fascinación por este tipo de nueva vista; y el segundo es el contexto en el cual se instauró este nuevo cine moderno, puntos que pasaremos a ver a continuación.

---

<sup>24</sup> QUINTANA, Ángel. *Fábulas de lo visible. El cine como creador de realidades*. Acantilado, 2003, pp. 192. En GONZÁLEZ, Enrique. *Roberto Rossellini. El cine de dolor*. España: Bubok Publishing S.L, 2009. pp. 61.

### 1.2.3.3. La justicia cruel en el cine con violencia estética

#### 1.2.3.3.1. La fascinación por lo abyecto como indicio de violencia estética

Para ser mucho más precisos, hay que tener en cuenta que la violencia estética en pantallas se sirve al gusto por lo abyecto o repulsivo. Esto es fundamental, ya que en mi análisis de la saga el personaje desarrolla en su venganza este tipo de gusto y se sirve de él para cumplir su objetivo. Todas las escenas de muerte, de sangre, de desmembramientos y de mucho terror nos guían a este gusto, y no solo el que causa en el público o en el realizador, sino también el gusto del mismo psicópata hacia estas acciones tan nefastas. Esta atracción por lo desagradable solo puede ser explicada por la filosofía de lo abyecto.

La fascinación por lo abyecto es aquel gusto que desvincula o aleja lo violento de su origen para poder contemplar, a cierta distancia, escenas horribles. Esto daría como primer resultado un alejamiento entre las víctimas y los espectadores que están desprovistos de la circunstancia de que alguna vez les suceda algo horrible; y por una banalización, lo que se considera como violento y desagradable (Guerra, 2010).

Se podría definir lo abyecto como aquello que “ha sido expulsado del cuerpo, evacuado como excremento, literalmente convertido en Otro. Esto se efectúa como una expulsión de elementos ajenos, pero de hecho lo ajeno se establece a través de la expulsión”<sup>25</sup>. Es decir, se da en las personas el gusto por lo desagradable, porque banalizamos y tomamos desde un punto objetivo las cosas poco bonitas para saber apreciarlas y valorar su belleza; así se crea una estética de lo abyecto. De esta manera se puede considerar abyecto a “lo terrible que ya no está: los cadáveres amontonados, el hedor de la descomposición, lo no-humano, lo indefinible”<sup>26</sup>.

---

<sup>25</sup> BUTLER, Judith. *El género en disputa: el feminismo y la subversión de la identidad*. Barcelona: Paidós Ibérica, 2007, pp. 261.

<sup>26</sup> GUERRA MUENTE, Martín. “Poderes de la perversión y estética de lo abyecto en el arte latinoamericano”. *Guaraguao*. Año 14, No. 34, pp. 89. Consulta: 2010. <<http://www.revistaguaraguao.org/files/PDF34.pdf#page=87>>

Por esto:

Lo abyecto no solo es la forma que se le da, o que se le atribuye, a lo que quiere ser retirado de la circulación, sino que es, también, la forma que tiene de volver lo que ha querido ser borrado (...) A fuerza de invisibilizarla (...) el terror termina siempre por emerger, ya sea como parte de una mercancía visual o como el inconsciente hórrido que nos persigue<sup>27</sup>.

La fascinación por lo abyecto se plasma en el cine, especialmente en los géneros más censurados, como lo es el *gore* o su subgénero el *slasher*, construyendo así una atmósfera y personajes denominados desagradables, pero que fascinan y plantean la vida de un psicópata que, de igual manera que el realizador, siente atracción por el acto de asesinar de la manera más horrible y abyecta posible. Sin embargo, si bien este personaje tiene un gusto por lo desagradable, no quiere decir que lo haga por puro placer, sino que, como mencioné líneas arriba, hay motivos y un trasfondo temático que desemboca a que un psicópata elija vengarse de esa manera.

Este trasfondo temático es aquel que se repite en todos los *slashers* y es lo que une y lo que se marca como factor común en todas las películas de este género: la justicia.

#### **1.2.3.3.2. El género con violencia estética. El *gore***

Para entrar ya al concepto de justicia en lo que me compete, el *gore*, pasaré a dar una breve descripción sobre este género en la saga *Saw*. En los años treinta, debido a la depresión de Estados Unidos, el consumo de cine bajó más de lo que se esperaba, por lo que la industria hollywoodense diseñó una estrategia para atraer al público nuevamente. Esa estrategia se llamó serie B. La industria ya tenía lo que llamaban serie A, aquellas películas que se producían con un presupuesto elevado (Merida de San Roman, 2002) e

---

<sup>27</sup> *Ibidem*.

intentaban la serie B a aquellas películas: “(...) realizadas con mucho menos dinero por profesionales de categoría inferior (...) y que se estrenarían en programa dobles, que ofrecían al espectador dos películas al precio de una”<sup>28</sup>.

Además, por ser películas de bajo costo, mucho de los directores conocidos hoy en día tomaban la realización como experiencia o prueba de sus ideas, creando así nuevos lenguajes y temas (Merida de San Roman, 2002). Es por esto que en estas series se podían realizar un montón de experimentos, lo que no ocurría con la gran industria de serie A. Así, nacen nuevos géneros como el pornográfico y el *gore*.

Primero, se demandó bastante el cine porno, pero la audiencia se saturó y los directores querían algo nuevo que llamara la atención, y esto lo encontraron en la sangre. La pornografía había llegado al límite de mostrar escenas donde el sexo iba acompañado de violencia y masoquismo. Si ya se había mostrado sexo con violencia, por qué no mostrar sangre por sangre.

Como acota Valencia:

Quando disminuyó la demanda de los “nudies”, Lewis y su productor buscaron otro gancho visual suficientemente explícito como para continuar generando ingresos. Lo encontraron en el *gore*. Pero no en la simple muestra de sangre, sino llevando a cabo la citada ruptura del último tabú de la pantalla, ofreciendo litros y litros de hemoglobina, violentas amputaciones, desmembramientos y demás atrocidades sangrientas<sup>29</sup>.

Es de esta manera que se deja atrás la sensación por el sexo y se da apertura a un

---

<sup>28</sup> MÉRIDA DE SAN ROMÁN, Pablo. *El cine: historia del cine. Técnicas y procesos. Actores y directores. Diccionario de términos. 100 grandes películas*. Barcelona: Spes. 2002, pp. 223.

<sup>29</sup> VALENCIA, Manuel. *Sangre, sudor y vísceras: historia del cine gore*. Valencia: La Máscara, 1996, pp. 21.

género nuevo y fresco en los años sesentas, donde la sangre se desnuda y sin vergüenzas se muestra en la pantalla a una audiencia cansada de los *nudies*. Esta muestra de sangre y mutilaciones sin límites, por fin, tendría nombre propio y daría a luz un género que ha sido utilizado como tal desde entonces, permaneciendo, con diferentes matices, hasta nuestra actualidad.

Este género que describe en su totalidad a lo sangriento se llamaría *gore* y se define como: “(...) aquellas películas que tienen un especial interés en mostrar imágenes abiertamente desagradables, en las que la sangre y las vísceras juegan un papel principal”<sup>30</sup>. Este concepto fue utilizado por primera vez por Herschell Gordon Lewis, en 1963. Lewis definiría al *gore* como ‘sangre’ o ‘sangre derramada’, y tendría como único objetivo causar fuertes emociones en la audiencia. Este género se construye como tal en esta época, debido a que los directores buscaban poner en las pantallas algo más atractivo y que contrarrestara el auge de la televisión. Por ello, se buscaba crear un producto audiovisual que llevara al público a ver cine y ese atractivo lo encontrarían en el *gore* (Valencia, 1996).

La definición de este género fue acuñada con el pasar de los años, debido a lo que los directores mostraban en las pantallas; por lo tanto, se definiría al *gore* como algo más que sangre, y se lo vería como el género que comprende “la exhibición directa de la sangre, mutilaciones o vísceras”<sup>31</sup>. En otras palabras, lo que la audiencia debe esperar cuando va ver películas de este género son litros de sangre derramada por las diversas muertes violentas, por desmembramientos, mutilaciones y torturas.

Luego, se originaría un nuevo término acuñado por George Romero, pero que al fin se usaría como sinónimo del *gore*, el *splatter*, que literalmente significa ‘salpicar’ o ‘rociar’, y que en este caso sería utilizado como ‘rociar sangre’ (Valencia, 1996). Este término, si

<sup>30</sup> MÉRIDA DE SAN ROMÁN, Pablo. *El cine: historia del cine. Técnicas y procesos. Actores y directores. Diccionario de términos. 100 grandes películas*. Barcelona: Spes, 2002, pp. 204.

<sup>31</sup> CABREJO, José. “La celebración de la sangre. Una aproximación histórica a la tendencia del cine gore”. *La gran ilusión*. N.º 13 (2003), pp. 13.

bien se usa como sinónimo del *gore*, tiene una pequeña diferencia. Cuando vemos una escena *gore* estamos ante mutilaciones y derramamiento de sangre de la manera más sórdida posible, pero cuando vemos escenas *splatter* vemos sangre derramada de la manera más exagerada posible, lo que puede causar risa.

Por ejemplo, en la película de Peter Jackson, *BrainDead* (1990), se ve a zombis derramando sangre por doquier junto con un personaje cómico que lo mata al final con una podadora. Aquí el elemento de sangre construye el humor negro que plantea Peter Jackson, pues hay sangre al extremo. Esto contrasta con el *gore* siniestro de *Guinea Pig* de Hideshi Hino (1985), en el cual se descuartiza a una chica de una manera muy real.

El *gore* ha emergido de las tinieblas de la serie B o del cine de bajo presupuesto, pero la fascinación por este género y el poder ser un elemento estético para otros ha llevado a que se sumerja en el cine comercial, donde es muy conocido hoy en día. Primero, es importante ver cómo el *gore* se ha desarrollado en la serie B y luego cómo esta ha ido ganando la atención de la industria hollywoodense, hasta llegar a ser parte del cine comercial.

#### **1.2.3.3.3. El asesino, personaje principal del *gore***

Si bien lo vemos por su descripción como un género de la sangre por la sangre, donde se puede encontrar, como se describió líneas arriba, violencia estética moderna, también podemos encontrar un concepto que, aunque vago en algunas películas *gore*, toma conciencia en otras y es mostrada por sus personajes principales como los psicópatas.

El elemento principal de cualquier película de cine *gore*, o película de asesino a sueldo, es el personaje que lleva la acción dramática. Este encarna a una persona que a pesar de estar consciente de lo que está haciendo se deja llevar por la venganza, la justicia y por las abundantes ganas de masacrar a su víctima. A este se lo reconoce como psicópata o

*psycokiller*, o personaje antihéroe o héroe moderno, y se podría definir como:

The killer is an ordinary person who has suffered some terrible-and sometime no so terrible- trauma (humiliation, the death of a loved one, rape, psychological abuse). It is because of this injustice that he (or in a few cases, she) seeks vengeance- and the bloodier the better. El asesino es una persona ordinaria quien ha sufrido alguna terrible y a veces no tan terrible trauma (humillación, muerte de un amado, violación, abuso psicológico). Es por esta injusticia que el (en algunos casos, ella) busca venganza-y cuando mas sangriento mejor<sup>32</sup>.

Esta característica, que se encuentra en el personaje *slasher* o en lo *gore*, se puede ver de igual manera en el perfil del psicópata en la vida real. Estas personas cargan un **trauma** sufrido, muchas veces, en su infancia. Pueden ser maltratos al extremo, violencia familiar, desplazamiento de su entorno social o violación (Leyton, 2005). Y es este trauma lo que se ve reflejado en sus asesinatos, pues es el único momento en que el asesino ve intercambiado su rol: de víctima de la sociedad a victimario. Así, puede borrar todo lo que sufrió en su pasado, debido a que hace sufrir a otras personas en su lugar (Norris, 1989).

Es por esto que su problema suele ser interior, pues se ven como personas injustamente tratadas, por lo que recurren al método del asesinato como forma de vengarse de una sociedad que no supo darle su lugar como persona (Rockoff, 2002). Por lo tanto, los psicópatas suelen muchas veces tener este perfil de justicieros ante una sociedad discriminadora y manipuladora; así, este personaje sería el reflejo de lo que hoy padece nuestra realidad.

Debido a este trauma causado, los asesinos suelen desembocar en diversos **tipos de asesino serial**. Primero tenemos:

---

<sup>32</sup> Ibídem.

El tipo visionario, cuyas matanzas son cometidas en respuesta a unas voces o visiones que le exigen destruir a una persona o categoría de personas; el tipo orientado a una misión, que decide salir a cumplir una misión de liberar al mundo de una categoría de personas que considera despreciables...; el tipo hedonista, que mata para sentir un estremecimiento especial y solo busca placer o sensación de bienestar, y, finalmente, el tipo orientado al poder/control, cuya satisfacción primordial radica en el completo dominio de la vida y la muerte de la víctima<sup>33</sup>.

Esta tipología la podemos encontrar en muchos de los personajes de las películas *slashers*, tales como *Viernes 13*<sup>34</sup>. Jason es un chico que regresa del más allá para hacer justicia contra aquellos que en vida se burlaron de su discapacidad y lo mataron por ser diferente a los demás. Este personaje podría entrar en la tipología de poder/control y en el tipo orientado hacia una misión. Jason quería el control que nunca había tenido en vida y lo hace portando una cuchilla eléctrica, lo que le da más poder. Además, es un personaje que regresa de su muerte para hacer justicia; es decir, tiene una misión incrustada en su cabeza, la que es masacrar a todos aquellos que se burlaron de él. Lo mismo ocurre con Freddy Krugger en *Pesadilla en Elm Street*<sup>35</sup>, pues Freddy solo vuelve a la vida a través de los sueños para saldar cuentas con quienes lo condenaron por ser pedófilo. Aquí también se puede ver el tipo de asesino orientado a una misión.

Si bien hay tipologías de psicópatas, el factor que los une a todos estos famosos del género *slasher* es la forma de matar, ya que lo toman como un ritual repetitivo a lo largo de todos sus asesinatos. Se puede apreciar claramente esto en cómo Freddy mata a sus

---

<sup>33</sup> LEYTON, Elliott H. *Cazadores de humanos: el auge del asesino múltiple moderno*. Barcelona: Alba Editorial. 2005.

<sup>34</sup> CUNNINGHAM, Sean. *Friday the 13th* [videgrabación]. Paramount Pictures. 1980.

<sup>35</sup> CRAVEN, Wes. *A Nightmare on Elm Street* [videgrabación]. New Line Cinema. 1984.

víctimas, ya que solo lo hace a través de los sueños y por sus famosas cuchillas que le salen de las manos. Del mismo modo, Jason mata en el lago Cristal y siempre con su sierra eléctrica, descuartizando o cercenando a víctimas; esto lo hace en todas las secuelas. (Jason mata con un cuchillo largo y no con una sierra eléctrica. Quien mata con sierra eléctrica es el villano de Masacre en Texas).

Se puede decir que **este ritual** es el factor ligado al perfil del personaje, pues en el reflejo de sus traumas pasados se materializa lo que tuvo en algún momento de su vida. Este ritual cambia según el perfil del psicópata, ya que si al asesino su padre lo maltrataba de pequeño, él buscará hacer lo mismo con sus víctimas de manera extrema, como una exacerbación del sufrimiento que tuvo (Norris, 1989).

Sin embargo, esta etapa no se da porque sí, sino que tiene un fin implícito para los psicópatas. Si bien ellos asesinan para calmar la frustración que le dejaron sus traumas del pasado, también esta acción tiene un mensaje oculto para la sociedad, una protesta subpolítica o acto **moralizador** (Leyton, 2005). En el perfil del *psicokiller* hay emociones encontradas por el simple hecho de que estos han sido encasillados y desplazados; por ende, buscan hacer justicia y con esto mostrar a todos la clase de sociedad en la que vivimos. De una u otra forma aleccionan a sus víctimas y a la sociedad, a pesar de que estas no sean culpables del todo.

Es por esto que los psicópatas no toman el asesinato como un medio, sino como fin último: el de matar por placer rodeado de traumas pasados reflejados en el asesinato (Leyton, 2005). Por último, el *psicokiller* representado en la pantalla sufre de **psicopatía** o lo que se conoce como la carencia de sentimientos hacia las demás personas, falta de sentimiento de culpa y vergüenza (Leyton, 2005). Este factor hace posible que los psicópatas o asesinos en serie no tengan remordimientos al ejecutar sus asesinatos y lo hagan con la mejor disposición y placenteramente.

Es así que para la construcción de un *psicokiller*, se deben tener en cuenta los siguientes temas inmersos en el perfil del psicópata: la psicopatía, el trauma en su pasado, alguna tipología a la cual pertenezca, diseñar las matanzas como ritual y no algo al azar, y de dar un mensaje aleccionador. Todo esto, si bien no se dirá o verá explícitamente, debe entenderse como innato al personaje.

Por llevar consigo estas características, cuando se les veía como factores propios para ser castigados, pero:

Hollywood está cambiando su forma de tratar a los criminales. Antes, quien la hacía, la pagaba: el criminal nunca gana... No está hoy tan claro, pues, quiénes son los buenos y quiénes los malos, por qué la frontera entre el bien y el mal, entre la conducta sana y la conducta enferma, no son en absoluto nítidas<sup>36</sup>.

El perfil del asesino está siendo cuestionado, ya no se ve la justicia sangrienta y la matanza como algo rotundamente malo. Según su idea, si la víctima ha incurrido en errores estos deben pagarse con sangre y de la manera más brutal posible. Así, la nueva concepción sobre estos asesinos es la del antihéroe, siendo sus víctimas merecedoras de lo que les está por ocurrir.

Por último, es importante rescatar que la identidad del psicópata está implícita, ya que todo dicta que será de género masculino e inmortal, lo suficientemente fuerte y poderoso para conducir a sus víctimas hacia muchas trampas, donde morirán de la peor manera posible. Sin embargo, a estos psicópatas no se los considera sádicos, porque la muerte en este género es por lo general rápida y casi sin dolor, las escenas sangrientas no duran tanto. El asesino en serie, además, no elaboran un gran plan para sus muertes, ellos

---

<sup>36</sup> SANCHIS ROCA, Vicente. *Violencia en el cine: Matones y asesino en serie*. Valencia: La Máscara. 1996, pp. 52.

simplemente matan despreocupadamente y sin ninguna compasión (Rockoff, 2002).

#### 1.2.3.3.4. El sentido de “justicia cruel” en el cine *gore*

Los psicópatas toman la decisión de vengarse del que fue su opresor y asesinan a las personas que reúnen aquellas características; también pueden asesinar al opresor. Esto ocurre porque tienen bien en claro el tema de la justicia y saben que la suya no sería tomada en cuenta por el Estado. “(...) La ley va contra corriente. Este conflicto puede crear inquietud y, posiblemente, aumentar la tentación de defraudar, pues la ley se percibe como injusta (...). El castigo es una respuesta”<sup>37</sup>.

Si bien las normas se crearon para establecer justicia e igualdad para todos a lo largo de los años (Hausser, 2008), es cierto que muchas de estas leyes preestablecidas por conciliación no se cumplen. Cuando se comete una infracción muchas veces no se hace justicia; es por esto que hay bastantes personas que no creen en lo legal y hacen justicia por sus propios medios. Esto se ve reflejado en la mentalidad de los psicópatas de los *slashers*.

Las normas determinan qué acciones son lícitas y cuáles no. Sin embargo, muchas veces las infringimos inconscientemente. Cuando esto pasa, los humanos procesan la infracción y buscan una manera de restablecer el orden roto, ya sea por vía legal o por vía personal (Hausser, 2008). Y es esta última la que toman los personajes principales de los *slashers*, pues ellos no tienen otra forma de expresar la venganza ante el trauma causado en el pasado más que asesinando, lo que es tomado como una protesta social. Sin embargo, hay que tener en cuenta “que los asesinos no son unos tipos radicales: abrazan con entusiasmo el orden establecido, pero luego descubren que éste no les ofrece el lugar que ellos piden o pueden mantener”<sup>38</sup>.

---

<sup>37</sup> HAUSER, Marc D. *La mente moral: cómo la naturaleza ha desarrollado nuestro sentido del bien y del mal*. Barcelona: Paidós, 2008, pp. 131.

<sup>38</sup> LEYTON, Elliott H. *Cazadores de humanos: el auge del asesino múltiple moderno*. Barcelona: Alba Editorial. 2005, pp. 44.

Estos personajes, traumatados por sucesos pasados, no tienen otra salida más que la de asesinar. No lo hacen por puro placer –como se demuestra líneas arriba–, sino porque ellos solo confían en su propia justicia, la que es:

Una especie de protesta sub-política y personal de carácter conservador, a veces disfrazada de una falsa ideología política, que les proporciona un sustancial beneficio social de venganza, extorsión, celebridad, identidad y desahogo sexual. Conciben sus matanzas como una especie de misión, tarea o cruzada<sup>39</sup>.

Esta justicia es la respuesta a la frustración y al trauma que su agresor causó en él. Es una frustración vista de manera social, pues estos personajes, en todas las películas *slashers*, aparecen como seres que han sido excluidos de la sociedad. Esto desencadenó los maltratos físicos y mentales hacia el personaje. Así lo afirma Leyton cuando:

(...) se sienten abrumados por la profunda sensación de exclusión, convencidos como están de que, por muchas ambiciones que alimenten (...) no podrán alcanzar el lugar en la sociedad al que aspiran. (...) En tales circunstancias, puede empezar a incubarse el sentimiento de una misión personal de venganza, (...) vengarse del orden social establecido<sup>40</sup>.

Esta venganza se transforma en violencia, pues está considerada como “reacción a la frustración”<sup>41</sup>; a su vez, la violencia se traduce en estética gráfica tanto para el público como para el asesino. Para los que tienen conciencia de lo que hacen, ya que no son personas que han perdido la cordura, sus actos son como una obra y su creatividad es lo

---

<sup>39</sup> Ídem, pp. 43-44.

<sup>40</sup> Ídem, pp. 48.

<sup>41</sup> Ídem, pp. 45.

abyecto, lo bello (Leyton, 2005).

#### 1.2.3.3.5. Violencia estética y física: la consolidación de la justicia cruel en la muerte

Esta violencia estética, representada en el género *slasher*, se ha vuelto un elemento indispensable del género para su definición como tal:

(...) People had been killed in far more gruesome ways since the early days of cinema-but now, instead of seeing them crumple to the ground in a quick bloodless death, audiences could actually watch the knife enter the body”. (Las personas han sido asesinadas de maneras horrible desde los inicios del cine-pero ahora, en vez de ver a ellos revolcándose en el suelo con una muerte rápida, el público puede ver el cuchillo ingresar al cuerpo)<sup>42</sup>.

Es decir, ahora las escenas son mucho más explícitas y se muestran lentamente para que la audiencia disfrute de las grandes cantidades de sangre, característica que hace único a este género. Esta evolución de la perspectiva marca la etapa, como mencioné anteriormente, de la violencia estética, donde lo más importante no es el tema escondido en la historia ni en el mensaje, sino lo que se exhibe en las escenas.

Los efectos especiales, así como la dirección de arte, han tomado prioridad frente a los actores, el guión y el director. Ahora el maquillaje es el protagonista estrella de los *slashers*. Así lo demuestra Tom Savini, cuando su propuesta de arte generó gran impacto, ya que fue la primera vez que una escena, como la de una flecha cruzando el cuello de la protagonista, se mostró tan explícita y sin cortes ni censura. Así se inauguró la era de los efectos gráficos (Rockoff, 2002).

De esta manera, se puede decir que todo lo que comprende el *gore* nos da “(...) un aluvión de imágenes escalofriantes que, en el caso de la violencia, solo pretende

<sup>42</sup> ROCKOFF, Adam, *Op. Cit*, pp. 9.

impresionar al público, acompañadas de un aparatoso despliegue de efectos especiales que aturden y no propician la reflexión” (Sanchis, 1996) Referencia. Se ve, en otras palabras, el armazón de una generación donde la violencia gráfica reina en las pantallas, por encima de una violencia que contribuya a la reflexión.

## **2. La narrativa en el relato audiovisual (consideraciones generales)**

En el primer capítulo desarrollé los conceptos a utilizar para mi análisis, que son la crueldad y la justicia. Ahora quiero abordar conceptos que encontraremos en la narrativa audiovisual, como lo son el personaje, el personaje antihéroe, la acción, las herramientas audiovisuales y las teorías de comunicación que me ayudarán a obtener respuestas sobre el concepto de crueldad y justicia, implícitas en la saga *Saw*.

### **2.1. El personaje**

El personaje es un elemento esencial para cualquier relato de ficción. De él se habla en la historia y tiene una razón de ser. Es importante saber cómo están contruidos y qué tipos hay, ya que los elementos que encontremos en él me ayudarán a identificar diversas características para la noción sobre el pensamiento del personaje principal en *Saw*. Hay dos tipos de personajes, como diría Tamayo: los personajes planos y los personajes redondos. Los primeros se basan en reproducir un estereotipo y son fáciles de reconocer, ya que no cambian en el transcurso de la historia; es decir, no mutan de un estado a otro. En cambio, los personajes redondos tienen profundidad afectiva, por lo que percibimos matices morales y no podemos describir su interior con una sola palabra; es un ser complejo, lleno de variantes o cambios propias del ser humano (Tamayo, 1996).

Por lo general, un personaje principal es uno redondo, ya que es el que está a cargo de la acción dramática, y que más características particulares y emociones contrapuestas debería tener. Así, al momento de ejecutar la persecución de sus objetivos, da más profundidad a la historia (altos y bajos) para que se vuelva atractiva. Es así que nos

quedaremos con la idea del personaje redondo, y será el que analizaremos en las siete películas de *Saw*.

Para saber más de un personaje es importante encontrar diversas particularidades que el guionista ha tenido en consideración antes de ponerlo en su historia. Hay que saber que el personaje se expresa básicamente a través de lo que Tamayo llama vida profesional, vida personal y vida privada. La primera es acerca de la conducta en su área de trabajo o cómo se comparte con sus colegas; la segunda es con su entorno íntimo; y el tercero, cuando está complemente solo. Es así que conocemos y deducimos pensamientos, ideologías, comportamientos, valores y emociones a través de cómo se relaciona el personaje en estos tres ámbitos (Tamayo, 1996).

Entonces, podemos acceder al personaje a través de sus relaciones y sus características que lo hacen peculiares y redondo, lo que amerita que sea uno principal. Se accede entonces al conocimiento del personaje redondo en su totalidad a través de su acción ya que “la acción es el personaje, una persona es lo que hace, no lo que dice”<sup>43</sup>.

## 2.2. El personaje a través de su acción

Después de explicar qué es un personaje y cómo podemos acceder a él para tener un mejor análisis, es importante desarrollar su acción, ya que solo así se lo conoce a profundidad.

Para esto debemos de tener en cuenta que el personaje tiene un objetivo principal que se puede definir como: “Aquellos que, consciente o inconsciente, intenta lograr o alcanzar durante el desarrollo de la trama”<sup>44</sup>. El objetivo del personaje principal en *I Spit on*

<sup>43</sup> FIELD, Syd. *El manual del guionista: ejercicios e instrucciones para escribir un buen guión paso a paso*. Madrid: Marta Heras. 2002, pp. 50.

<sup>44</sup> TAMAYO, Augusto. *Teoría y práctica del guión de ficción*. Lima: Universidad de Lima. Fondo de Desarrollo Editorial. 1996, pp. 54.

*your Grave* es, por ejemplo, matar a las personas que abusaron de ella cuando estuvo en la casa de campo, y la trama no terminará hasta que logre su objetivo. Es importante tener conocimiento de este objetivo principal, ya que esto hará que el personaje desarrolle una serie de acciones, de las cuales uno se puede servir para indagar más. Además, esta “motivación del personaje-consecuencia de su objetivo- explicará en muchos casos, su comportamiento en una situación dada”<sup>45</sup>.

Este objetivo principal nos da a entender el término acción, que es “cualquier hecho realizado por un personaje u objeto que produce un cambio en su estado o en el estado de su entorno”<sup>46</sup>. Este cambio puede ser interno como externo y nos da a conocer qué es lo que se quiere lograr, enriqueciendo al personaje redondo: “Personaje auténtico que vicie un conflicto dramáticamente intenso no puede mantenerse incólume o inmutable”<sup>47</sup>, y es a través de este cambio que nos aproximamos más al punto de vista del personaje, esencial para decir cómo piensa y cómo percibe el mundo; es decir, nos mete en su perspectiva de vida, sus deseos, en lo que el personaje realmente quiere en su mundo.

Es así que reconocemos al personaje por su acción principal y por “lo que le vemos hacer; lo que diga de él mismo, de los demás y de circunstancias concretas que vive; lo que digan y sientan lo demás sobre él: y la manera en que actúan los demás frente de él”<sup>48</sup>. Estos comportamientos sacan a la luz muchas de las características del personaje a analizar, como sus rasgos íntimos, sus ideologías, filosofías y principios.

Las acciones de los personajes pueden ser deducidas, por lo que Tamayo las divide en función global y funciones específicas. Las primeras son aquellas inherentes al

---

<sup>45</sup> Ibídem.

<sup>46</sup> Ídem, pp.68.

<sup>47</sup> Ídem, pp.65.

<sup>48</sup> Ídem, pp.63.

personaje, es decir, pueden darse en un protagonista o antagonista, y por ende cumple esa función. Por ejemplo, un personaje protagonista tiene función de canalizar las acciones que contienen el punto de vista narrativo, es decir, de tener la acción principal; y un personaje antagonista, por el contrario, tiene la función de ser el actuante opuesto al deseo del protagonista. Es así que, según qué tipo de personajes se desempeñe en el relato, se puede deducir sus acciones –y por ende cómo son– y qué roles cumplen. Las segundas son aquellas que definen la actividad, el carácter, la situación concreta y sirve de soporte para algunos comentarios, ideologías y filosofías que el guionista quiera transmitir (Tamayo, 1996).

### **2.3. El personaje antihéroe: personaje icono del género *gore/slasher***

Es importante describir lo que se entiende por un personaje antihéroe, ya que nos dará las luces para conocer mejor su accionar en la saga *Saw*. Pero antes es esencial ver cómo nace en la ficción, y para esto nos remontaremos a la modernidad y sus crisis de sentido.

La modernidad también será descrita como la era del relativismo, que surge como consecuencia de la crisis del sentido. El sentido es lo que una persona debe llegar a ser bajo lo que la normas sociales le indican, tales como la religión, el Estado, etc. (Oñederra, 2013). Y la crisis de sentido se da cuando la persona reconoce cabalmente lo que debe ser pero no puede serlo, como lo dirá Gubern:

La condición para que se produzca una crisis de sentido es que los miembros de una determinada comunidad de vida acepten incondicionalmente el grado de coincidencia de sentido que se espera de ellos, pero que sean incapaces de alcanzarlo<sup>49</sup>.

---

<sup>49</sup> GUBERN, Román. *Patologías de la imagen*. En OÑEDERRA, Izibene. *Análisis de figuras antiheroicas y sus modos de representación en el arte contemporáneo*, 2014, pp 55.

Esta crisis de sentido lleva a que **coexistan en una misma sociedad varios sistemas de valores, lo que obliga a que el sentido de tolerancia se amplíe y se acepten diferentes criterios o valores**; es decir, ante una sociedad insatisfecha por no poder cumplir ciertos deseos, evocaría lo que se construye en la modernidad como relativización: “Las consecuencias más importantes de este fenómeno son la relativización total del sistema de valores y de los esquemas de interpretación. Ninguna explicación del hombre o del mundo es más válida que otra...”<sup>50</sup>.

Esta relativización provocada por la crisis de sentido de la sociedad moderna influye en el plano audiovisual: como nada es certero, nada es absolutamente bueno o malo. Esto da nacimiento al antihéroe en las pantallas (del cual hablaremos más adelante), a las valoraciones relativas de la justicia, a lo bueno, a lo malo, etc., además de la aceptación de ciertos géneros que antes estaban censurados.

Esta relatividad ha hecho que los cineastas estén a la búsqueda de nuevas formas de expresarse y contar las historias, ya que estamos en una época donde todo puede tener otro sentido, otra forma de ver las cosas, la época donde es lícito renovar (Gubern, 1975). Así lo dijimos líneas arriba cuando hablábamos del cine de dolor del famoso Rosellini, quien prácticamente instauró una nueva forma de narrar historias en el cine.

Es así que podemos decir que el cine moderno “ha sido imbuido por el espíritu de ruptura y de investigación de la anti novela, llevada al límite de su destrucción de la noción del héroe e, incluso, de lo que antes se denominaba "trama" o "argumento”<sup>51</sup>.

Es esta apuesta por lo nuevo y no por lo maniqueo, en cuanto a conceptos o argumentos, lo que nos da apertura a nuevas formas de contar una historia y a géneros antes

---

<sup>50</sup> Ibidem.

<sup>51</sup> GUBERN, Román. *Cine Contemporaneo*. Barcelona: Salvat, 1975, pp. 25.

considerados transgresores. Se puede decir que todo sería válido de ahora en adelante no solo en historia, sino también en la forma, los sueños, las elipsis en el montaje, la velocidad, etcétera. (Gubern, 1975).

También debemos decir que gracias a la aparición de la televisión de modo masivo, en la época moderna el cine planteó siempre posturas arriesgadas que la televisión cotidiana no podía mostrar, como la permisividad moral al contar las historias y al generar ciertos géneros. Dentro de estas posturas hay que destacar el cine de autor y de consumo masivo, de los cuales más acogida ha tenido el primero, ya que las propuestas de un mundo propio y muy creativo cautivaron al público contemporáneo (Gubern, 1975).

Es así que actualmente el público moderno apuesta por ver el cine de sus directores favoritos. Gracias a ellos, alocados y creativos, es que se da luz a nuevas propuestas en cuanto género y forma de una película en particular.

Podemos resumir entonces que en la época moderna:

Se ha producido un desplazamiento adulto en la valoración cinematográfica, el cual se correlaciona con el progresivo carácter polémico, desenfadado, complejo y problemático adquirido por una parte importante de la producción contemporánea. Esto ha tenido como consecuencia la ampliación de los límites de permisividad moral del espectáculo cinematográfico y hacer que retrocedan velozmente las barras censoras. Fenómeno inseparable de la división de funciones que actualmente hace de la televisión un espectáculo familiar conservador, mientras el cine, frecuentado por un público joven y en general coloreado de inconformismo social y moral<sup>52</sup>.

---

<sup>52</sup> Ídem, pp. 50.

De esta manera, podemos decir que ante una era de insatisfacción por la crisis de sentido, el cine ha ido reflejando y sirviéndose de este momento para crear nuevas propuestas transgresoras, con un público ya preparado para consumirlo. Es un cine que refleja la insatisfacción de la sociedad y que apela a nuevos géneros y formas de contar una historia dramática, tal como lo demostró el trabajo de Rosellini y, más adelante, el más transgresor de esta época moderna: el cine *gore*, con el asesino como su personaje principal y al que muchos ven como un antihéroe.

El concepto de personaje-héroe moderno ha cambiado, pero para hablar de este es necesario hablar del concepto del héroe clásico: “Una figura ideal y arquetípica que está por encima del hombre común, y como ‘principal actor de una aventura o un acontecimiento’ o ‘personaje principal masculino de una novela, un poema, una película...etc, que represente el papel principal de la acción’ ”<sup>53</sup>.

Por esto, se entiende que es un personaje casi perfecto que debe tener consigo una suma de cualidades, como valentía y mesura que lo ayudan a concretar sus hazañas que tienen como fin el beneficio de una causa, ingenio, saber liderar y tomar decisiones ante situaciones de alto riesgo (Oñederra, 2013). Es así que el héroe está por encima del hombre común y lucha por cumplir ciertas hazañas que están bien vistas en la sociedad.

De forma contraria, veremos cómo el antihéroe, si bien tiene algunas características del héroe, es casi una antítesis de este, aunque perfile el auge del personaje moderno en el plano teatral y cinematográfico.

La aparición del héroe moderno o antihéroe se debe al relativismo moderno, consecuencia, como se dijo líneas arriba, de la crisis de sentido de la sociedad moderna. **El antihéroe se perfila como producto de la sociedad, ya que el público no querrá ver al**

---

<sup>53</sup> OÑEDERRA, Izibene. *Análisis de figuras antiheroicas y sus modos de representación en el arte contemporáneo*. 2014, pp. 9.

**héroe clásico que por excelencia hacía el bien, sino que se prefiere que ciertas cosas se ejecuten ya no por la manera habitual o correcta que un héroe solía hacer, sino que se puedan cometer ciertas hazañas, o justicias, por medio de la transgresión de normas.** Esto estaría aceptado, ya que la sociedad moderna apelaba ahora al relativismo.

Dentro de lo que se puede definir como antihéroe o héroe moderno, nos encontramos con:

Héroes corrientes y anónimos’, ‘héroes sufrientes’, ‘héroes lúdicos’ o héroes malditos y hasta abyectos, concretables en personajes que se salen de los valores habituales y que en su diferenciación de la mayoría establecida, son familiar y peyorativamente caracterizados como personas sin ‘fuste’, perdedores, degenerados...<sup>54</sup>

El héroe moderno, o antihéroe, está sumergido en estas clasificaciones, las que serán muy importantes para cuando pasemos al análisis de las películas a tratar. Las definiciones de estos héroes son las siguientes: el héroe corriente es el que carece de cualquier distinción ante los demás, que pasa desapercibido y tiene perfil bajo; al héroe sufriente le gusta el sufrimiento trágico, encuentra la mayor satisfacción cuando se impone su voluntad y ejerce la fuerza sobre el otro para causar sufrimiento; el héroe lúdico encuentra el mayor goce en la risa para distanciarse de las cosas cotidianas que lo molestan; y los antihéroes propiamente dichos se encuentran en la gama de lo abyecto y desagradable, ya que buscan su propia justicia y se rigen por sus propias normas, lo que los lleva a distanciarse de la sociedad y buscan que sus creencias sean las únicas correctas (Oñederra, 2013).

Después de describir lo que se perfila como antihéroe o héroe moderno en general, pasaremos a desarrollar cómo este personaje es el centro de la acción dramática del género a tratar, el *gore*. Este antihéroe lo llamaremos, de ahora en adelante, *psicokiller*.

---

<sup>54</sup> Ídem, p.48.

#### 2.4. Herramientas audiovisuales

Además de tratar someramente los conceptos del personaje, sus acciones que lo definen y el tipo a analizar, es importante señalar las herramientas audiovisuales que ayudarán a reforzar el concepto de crueldad y justicia en la saga *Saw*. Pasaré a describir las herramientas tales como la fotografía, la edición y el arte (del sonido no hablaré ya que el género a analizar es más que todo netamente visual).

Primero, una película se vale no solo del guión –su acción y su personaje que ejecuta la acción–, sino de todo lo visual y de lo que el espectador pueda percibir por la vista. Esto es lo que hace al guión sumamente fuerte; es decir, el planteamiento visual es lo que debería reforzar las ideas que el guionista o lo que el director quiera transmitir en especial. Tenemos en primera fila a la dirección de fotografía comprendida básicamente en el tipo de iluminación, color y encuadre, que muestre la película, lo que connotará diferentes emociones según el tipo de fotografía escogida.

Tenemos, por ejemplo, imágenes con una iluminación alta, donde las sombras son casi imperceptibles. Esto se conoce como clave alta; también hay imágenes de baja luminosidad, donde se ven más las zonas de sombras; imágenes de iluminación dura, que dan sombras con bordes bien marcados; y las imágenes con iluminación suave que hacen que las sombras sean las menos duras posibles (Bedoya, 2003). Cada tipo de imágenes nos dan sensaciones diferentes, las cuales se usan para distintos géneros. Por ejemplo, la primera da la sensación de felicidad, de un ambiente tranquilo y próspero, y son más usadas para el género comedia; la segunda, se usa más para las escenas nocturnas; las terceras, para el género de terror, ya que la dureza de las sombras dan un aspecto amenazante o siniestro; y por último, las imágenes suaves son usadas para los sueños, para retomar el pasado, para la lejanía o la nostalgia.

Para la iluminación se concretan tres tipos de funciones principales: la función

atmosférica, función dramática y simbólica. La primera nos centra en la necesidad que tiene la luz de dar a conocer los ambientes en los que se desarrolla la acción; el segundo se centra en reforzar la intensidad de una acción dada en un encuadre a través de la luz; y la tercera es dar a través de la luz diferentes connotaciones que refuerce las acciones y objetivos de los personajes en la historia (Bedoya, 2003). Con respecto al objeto a analizar, utilizaremos más la función dramática y simbólica de la luz; por ejemplo, una determinada forma de iluminar cenitalmente nos puede reforzar la idea de lo glorioso o angelical en la persona u objeto iluminado, como a la inversa, una iluminación de abajo hacia arriba nos ayuda a explotar lo siniestro de lo iluminado, reforzando simbólicamente una luz que carezca de toda verosimilitud y no provenga de ningún lugar justificado. Así busca su significado por sí solo como la exageración de sombras para darle una connotación terrorífica, y por esto ambas funciones dramática y simbólica irían de la mano, aunque una función dramática no siempre es simbólica, pero sí viceversa.

En el caso de la serie Dexter (2010), tenemos una función simbólica de la luz. En el primer capítulo su víctima, un maestro de coro, es asesinado por el asesino serial en un cuarto forrado con plástico, donde la luz rebota por todas partes y la brillantez de cada encuadre nos connota lo celestial de su muerte, debido a que es un miembro de la iglesia y por la candidez de las víctimas que este maestro mató, niños menores de edad.

La función simbólica la podemos obtener de la iluminación, del significado y del buen uso de los colores, otra parte esencial de la dirección de fotografía. Entender bien cómo se emplea esta herramienta es importante, porque en nuestro análisis se verá mucho el uso de los colores para expresar situaciones dramáticas importantes que nos conducirán al reforzamiento de la filosofía de nuestro antihéroe asesino.

En un comienzo el color llega a nosotros para que la imagen sea lo más parecido a la realidad, pero conforme se instaló aquel efecto realista fue perdiendo esa naturalidad y sirviendo, por lo contrario, al uso artificial y simbólico de las películas. Por ejemplo,

debemos considerar la paleta de colores que van desde los rojos hasta los violetas, si usamos más colores rojos, naranjas y amarillos connota vitalización de las cosas, y los violetas, grises y azules nos llevan a un mundo sombrío de penas y nostalgias (Bedoya, 2003). El uso oportuno de estos colores nos expresarán diferentes emociones que ayudarán al espectador a sumergirse con más facilidad en las situaciones y emociones de los personajes. Por ende, es otra herramienta que refuerza las situaciones u objetos en la historia.

Para entender mejor el uso del color, nos centraremos en dos de sus funciones. Función informativa: resaltar la presencia del objeto en el encuadre; y la función netamente expresiva. La primera es para mostrar qué tipo de atmósfera tenemos, en qué región estamos, qué arquitectura estamos mostrando, etc. La segunda sirve para que nos enfoquemos en un punto en nuestro encuadre, sea objeto o persona o ambientación en general. Para esto nos servimos de la saturación de colores que implica resaltar más un color en determinadas zonas, dejando de lado otras menos energéticas. También está el uso expresivo que apela a las emociones. En esta función nos valemos de la interpretación de la paleta de colores, tales como considerar la gama del rojo, naranja y amarillo, así como de aquellos que connotan más energía y vitalidad posible, causando una sensación de alegría o cobijo; y la gama de colores fríos que expresan sobriedad, lejanía y tristeza. Para esta última función se puede recurrir a la saturación de ambos colores (Bedoya, 2003).

Por ejemplo, en la serie *Dexter* (2010) el director de foto hace uso de diferentes colores para los crímenes del asesino serial en cada capítulo, como la saturación del azul en el quinto, donde mata a la pareja de esposos que extorsionaba a los inmigrantes. Este color utilizado y el mismo nivel expresivo los veremos en nuestra saga a analizar, por lo que nos valdremos de esta función en especial para la explicación de situaciones.

Tenemos, por otro lado, la herramienta del montaje o edición. Según el ritmo dado nos puede expresar diferentes emociones que nos ayuden a reforzar la acción en la historia

contada. Esto en principio nació como herramienta para organizar las escenas de una película, regulándolas, ordenándolas y encadenándolas unas con otras para que dé sentido a lo que se está contando. Como las otras herramientas, también tienen diversas funciones. Primero, la función narrativa que se centra básicamente en ordenar las escenas de tal forma que garanticen que la acción de la historia sea mejor entendida para el espectador; y segundo, la función expresiva, que permite expresar por sí mismo. El primero busca aclarar la historia; y el segundo, una emoción por sus choques estéticos planteados (Aumont, 1996).

Además, para la primera podemos contar con: efectos de enlace, que implican fundidos encadenados que permiten unir sutilmente una toma con otra toma; efectos de alternancia, donde alternan diferentes tomas para que nos remonte a un nuevo significado. En la segunda contamos con el manejo de ritmo, tales como ritmos temporales, que se basan en la música; a través de este se marca un significado en la edición que está supeditada a seguir el ritmo de la música; y el ritmo plástico, que se basa en la unión de las formas de cada encuadre, como enlazar dos planos que muestren el mismo gesto (Aumont, 1996).

En este caso, nos valdremos de ambas funciones, pues la edición nos servirá de medio para el entendimiento de ciertas formas de pensar y actuar; además de expresar por sí sola, ya que el ritmo nos connotará emociones necesarias para el refuerzo de los personajes.

Por último, tenemos la dirección de arte, que implica el desarrollo de una estrategia visual para la producción, incluyendo la escenografía, la decoración, el vestuario y el diseño de tonalidades (Ettedgui, 2001). De igual manera que las otras dos herramientas, nos ayuda al entendimiento de cómo es un determinado personaje, mostrando emociones y ubicándolo en un contexto temporal-espacial a partir de su caracterización. Estos elementos nunca serán gratuitos: cada uno aporta al personaje, a la historia (Cassano, 2010).

### CAPÍTULO 3: MARCO METODOLÓGICO:

#### 3.1. Tipo de investigación

La investigación que detallo a continuación es por naturaleza **descriptiva** y **analítica**.

La investigación descriptiva (..) trabaja sobre realidades de hecho y su característica fundamental es la de presentar una interpretación correcta. Esta puede incluir los siguientes tipos de estudios: Encuestas, Casos, Exploratorios, Causales, De Desarrollo, Predictivos, De Conjuntos, De Correlación<sup>55</sup>.

Mi investigación es descriptiva, porque describo minuciosamente las características del género *slasher* en la saga *Saw*, desde los elementos audiovisuales como edición o fotografía hasta los elementos que construyen la narrativa de la película, que comprende describir los tipos de juegos macabros, tipo de víctimas escogidas, fases del *psicokiller* y su implicancia. Sin embargo, no se queda en la simple descripción, porque para ahondar más en esta justicia lúdica de los *slashers* es necesario entrar en la etapa del análisis. Así, se analizaron los elementos encontrados en la descripción de las películas, dado que esto nos da a conocer el discurso del personaje (Jigsaw), lo que corrobora su filosofía de vida que expresa una concepción de la justicia como algo lúdico y sádico a la vez.

#### 3.2. Método de investigación

Mi investigación será cualitativa:

La investigación cualitativa es el procedimiento metodológico que utiliza

---

<sup>55</sup> GRAJALES, Tevni. *Conceptos Básicos para la Investigación Social: Tipos o clases de investigación*. México: Publicaciones Universidad de Montemorelos, 1996. Referencia: <http://tgrajales.net/investipos.pdf>.

palabras, textos, discursos, dibujos, gráficos e imágenes para comprender la vida social por medio de significados y desde una perspectiva holística, pues se trata de entender el conjunto de cualidades interrelacionadas que caracterizan a un determinado fenómeno<sup>56</sup>.

Mi investigación será cualitativa, porque me estoy basando en un caso en concreto, que será el discurso del asesino serial en las siete películas de la saga *Saw*. Lo que voy a analizar es una muestra particular dentro del universo del género *gore*.

### 3.3. Unidades de análisis y de observación

#### 3.3.1. Unidad de análisis: reseña de la saga *Saw* y fichas técnicas

Jhon Kramer o Jigsaw es el personaje principal, quien tiene como ángulo diferencial, en comparación a otros *slashers*, el mecanismo de los juegos macabros. Jigsaw es un asesino serial muy hábil que está obsesionado con enseñarles a sus víctimas a valorar sus vidas. Para este objetivo, usa lo que él llama “juegos macabros”, los cuales están estrechamente vinculados con la vida de cada víctima. Es decir, los juegos simbolizan la parte faltante en ellas. Este personaje se convierte en Jigsaw por los medios de comunicación, debido a que él cortaba una parte de la piel de su víctima en forma de pieza de rompecabezas, lo que representaba “la parte faltante del rompecabezas del humano, el instinto de supervivencia”. En cada entrega, la saga nos muestra las diversas trampas o juegos que Jigsaw escoge para sus víctimas, además de darnos explicaciones del porqué de su obsesión o filosofía de vida. En realidad, estas siete películas son un rompecabezas, cada entrega es una pieza del enigma Jigsaw; con la película siete se entiende totalmente la filosofía y la vida de Jhon Kramer.

---

<sup>56</sup> MEJÍA NAVARRETE, Julio. “Sobre la investigación cualitativa. Nuevos conceptos y campos de desarrollo. Investigaciones Sociales”. Año VIII, No. 13. Pp. 277-299. Consulta: 2011. <<http://es.scribd.com/doc/2388276/investigacion-cualitativa>>

Por lo tanto, como las siete películas constituyen un todo, mi unidad de análisis es la saga *Saw*. Sin embargo, a pesar de que cada filme tiene en común fotografía, arte, sonido y edición, también encontramos elementos que los diferencian. Esto se debe a la variedad de directores que dirigen las siete entregas, pues en total son cuatro directores. A continuación, la ficha técnica de cada película:

Ficha técnica			Ficha técnica	
SAW 1			SAW 2	
<b>Dirección</b>	James Wan		<b>Dirección</b>	Darren Lynn Bousan
<b>Dirección de fotografía</b>	David A. Armstrong		<b>Dirección de fotografía</b>	David A. Armstrong
<b>Dirección de arte</b>	Nanet Harty.		<b>Dirección de arte</b>	Michele Brady
<b>Montaje</b>	Kevin Greutert.		<b>Montaje</b>	Kevin Greutert.
<b>Producción</b>	Gregg Hoffman, Mark Burg y Oren Koules.		<b>Producción</b>	Gregg Hoffman, Mark Burg y Oren Koules.
<b>Guion</b>	Leigh Whannell		<b>Guion</b>	Darren Lynn Bousman y Leigh Whannell.
<b>Año</b>	2004		<b>Año</b>	2005

Ficha técnica			Ficha técnica	
SAW 3			SAW 4	
<b>Dirección</b>	Darren Lynn Bousan		<b>Dirección</b>	Darren Lynn Bousan
<b>Dirección de fotografía</b>	David A. Armstrong		<b>Dirección de fotografía</b>	David A. Armstrong
<b>Dirección de arte</b>	Tony Ianni		<b>Dirección de arte</b>	Anthony A. Ianni

<b>Montaje</b>	Kevin Greutert.		<b>Montaje</b>	Brett Sullivan y Kevin Greutert.
<b>Producción</b>	Gregg Hoffman, Oren Koules y Mark Burg.		<b>Producción</b>	Gregg Hoffman, Mark Burg y Oren Koules.
<b>Guion</b>	Leigh Whannell		<b>Guion</b>	Patrick Melton y Marcus Dunstan
<b>Año</b>	2006		<b>Año</b>	2007

Ficha técnica			Ficha técnica	
SAW 5			SAW 6	
<b>Dirección</b>	David Hackl		<b>Dirección</b>	Kevin Greutert
<b>Dirección de fotografía</b>	David A. Armstrong		<b>Dirección de fotografía</b>	David A. Armstrong
<b>Dirección de arte</b>	Elis Lam		<b>Dirección de arte</b>	Elis Lam
<b>Montaje</b>	Kevin Greutert		<b>Montaje</b>	Andrew Coutts
<b>Producción</b>	Gregg Hoffman, Mark Burg y Greg Chapman		<b>Producción</b>	Mark Burg, Oren Koules
<b>Guión</b>	Marcus Dunstan, Patrick Melton		<b>Guión</b>	Marcus Dunstan, Patrick Melton
<b>Año</b>	2008		<b>Año</b>	2009

Ficha técnica	
SAW 7	
<b>Dirección</b>	Kevin Greutert
<b>Dirección de fotografía</b>	Brian Gedge

<b>Dirección de arte</b>	Peter Grundy
<b>Montaje</b>	Andrew Coutts
<b>Producción</b>	Gregg Hoffman, Mark Burg y Oren Koules.
<b>Guion</b>	Marcus Dunstan, Patrick Melton
<b>Año</b>	2010

Estos cuatro directores tienen sus propios estilos, por esto algunas películas tienen escenas más *gore* que otras y más efectos visuales que otras, lo que marca la diferencia en cuanto a tratamiento visual y atractivo para el público. Sin embargo, a pesar de este elemento que puede individualizar cada entrega, las siete en conjunto siguen una misma línea que es armar el rompecabezas de la filosofía de Jigsaw. Si se omitiera una es como si faltara una pieza para completar el rompecabezas de la saga.

### 3.3.2. Unidad de observación

Mi unidad de observación está basada en los **juegos macabros** y en los **flashbacks**, debido a que estas escenas son las que me proveen de mayor información sobre el discurso del personaje. Los juegos te manifiestan el motivo que Jigsaw tuvo para escoger a sus víctimas y su obsesión por enseñar su filosofía de manera sádica, lo que me sirve para argumentar la justicia personal a la que el personaje se ciñe. En cuanto a los *flashbacks*, estos nos muestran los motivos por los cuales Jhon Kramer se convirtió en Jigsaw, y por qué utiliza determinados elementos en todas las fases del *psicokiller*, como la cabeza de cerdo o el muñeco que lo identifica; y que se utiliza para dar un mensaje en todas las películas. En sí, estas escenas muestran partes importantes que en su conjunto ayudan a

armar el rompecabezas de la vida y filosofía de justicia de Jigsaw.

Con más detalle tenemos:

- Las **víctimas principales** de cada película, las cuales han sido escogidas porque es la muestra más grande de cómo está construido los juegos de Jigsaw y, por ende, del objetivo que tiene su enseñanza de la justicia y la vida:

- Doctor Gordon, Adam (*Saw 1*)



- Eric Mathews y su hijo Daniel Mathews (*Saw 2*)



- Doctora Lynn y su esposo Jeff, (*Saw 3*)



- policía Rigg, (*Saw 4*)



- agente Shcram (*Saw 5*)



- Las **víctimas secundarias**, que pueden ser las que aparecen al principio de cada película o las víctimas, las cuales tienen que ser salvadas por las víctimas principales:

Las víctimas secundarias son importantes para la investigación, ya que nos dan dos premisas importantes. La primera es acerca del mecanismo del juego y de cómo sus traumas son refrenados a través de éstos; y segundo, cómo el factor de la colorización de cada uno nos ayuda a reforzar la emoción de sufrimiento cruel.



- Los *flashbacks*, los cuales se presentan a lo largo de cada película y ayudan a ver el pasado de Jigsaw, lo que nos demuestra el discurso conceptual.
  - *Saw 1*: no se presentan flashbacks importantes por lo que no consideré analizarlos
  - *Saw 2*: hay dos *flashbacks* cortos, pero que he puesto en mi matriz porque muestran cómo era la personalidad de Jigsaw. Específicamente cuando le diagnostican cáncer.
  - *Saw 3*: hay muchos *flashbacks*, de los cuales rescato el recuerdo de su esposa y la relación con su discípula Amanda, debido a que son ellas las dos mujeres de su vida. La primera su esposa, en quien más confía pero que no lo entiende; y Amanda, quien sí lo entiende pero de quien desconfía.
  - *Saw 4*: es la película que tiene los *flashbacks* más importantes y han sido elegidos para armar el rompecabezas de filosofía de Jigsaw, como el recuerdo del reloj, lo que demuestra la importancia del tiempo en los juegos; la escena del año del cerdo, que explica por qué se pone una cabeza de cerdo cuando captura a sus víctimas, o cuando muestran el muñeco que el fabricó para su bebé, etcétera.
  - *Saw 5*: se escogió el *flashback* de Jigsaw con Hoffman (su discípulo), porque ahí se explica que ve sus asesinatos como método de rehabilitación.

### 3.4. Herramientas de investigación

Mi herramienta de investigación está basada en una gran matriz, que es casi la misma para cada una de las películas, donde solo varían algunas unidades de observación (en *Saw 1* no hay la unidad de observación de *flashbacks*) debido a la importancia de estas escenas, lo que ya se explicó en el punto anterior. Esta matriz permitió desglosar por partes cada una de las películas y ver cómo está construida.

He considerado importante que se construya dos grandes bloques, uno denotativo y otro connotativo. En el primero se encuentran todas las áreas del lenguaje audiovisual que he considerado importantes para mi análisis, como la edición, más que todo para ver el ritmo que tiene cada escena y cómo este aporta a la narrativa; fotografía, para apreciar cómo los movimientos de cámara y la luz aportan algún significado a las escenas a analizar; arte, que nos dice cómo algunos elementos físicos de las películas han sido escogidos para que simbolizen algún aspecto del personaje principal (Jigsaw); y, por último, el guion, que nos determinará partes importantes dentro de la historia que se encuentra en los diálogos literalmente o en las acciones.

En el segundo, bloque connotativo, estoy considerando todo lo que comprende el discurso del personaje, el cual ha sido dividido en perfil, filosofía de vida, forma de justicia y las fases del *psicokiller*. En lo que respecta a su filosofía, se la ha separado en lo que significa los mensajes de Jigsaw a comienzos del juego y su finalidad. Tanto los elementos característicos de su perfil encontrado en su forma de hablar o de actuar, como lo que significa los juegos macabros, la forma de justicia que toma Jigsaw y las fases del *psicokiller*, expresan la construcción del personaje y lo que para él significa esta justicia lúdica; además de delinear de una forma u otra cómo están contruidos los personajes del género *slasher*.

Adicionalmente, se emplearon dos herramientas más, una de ellas fue el análisis de fuentes secundarias de revistas, basada en una matriz dividida entre revistas a analizar y dos categorías: el tema que se trata en el artículo y el enfoque que le da determinado crítico. La segunda herramienta da cuenta de las entrevistas, para lo cual se elaboró una guía de preguntas sobre los aspectos que me permiten determinar la temática oculta de la saga *Saw*, qué es la justicia cruel y cómo encontramos características que hacen de esta propuesta un proyecto atractivo.

Para demostrar que esta saga muestra de manera diferente **la temática de justicia**

**cruel**, he entrevistado a dos profesores de la Pontificia Universidad Católica del Perú: a Melvin Ledger y a José Carlos Cano. Ambos profesores tienen experiencia en el ámbito cinematográfico. El primero es docente de historia de Cine 1 y 2, por lo que maneja un marco teórico amplio acerca de las evoluciones que se han ido dando en el cine; y el segundo tiene una maestría en los temas de cine de terror, por lo que me podría dar una mejor visión de cómo este género ha ido cambiando y cuáles son las características que lo uno de los más presentados en el siglo XX.

### 3.5. Etapas de investigación

- Elección de preferencias en el ámbito audiovisual: se eligió dos géneros de cine que atraen, el drama psicológico y el cine de terror.
- Elección de cuál de estos dos géneros podría ser mejor como elemento de estudio.
- Se eligió el cine de terror como el universo en el que se centrará el análisis, ya que es interesante analizarlo tanto visualmente como narrativamente. En el ámbito visual se desarrollan varios efectos de edición y colores que connotan diversos significados; en el ámbito narrativo lo que se rescata es la psicología del personaje, ya que son muy conflictivos y esto hace más interesante el análisis.
- Especificar el tema: se tomó una de las vertientes del género de terror, el *gore*, debido a que es un género transgresor por las escenas sangrientas que presenta y por no estar censurado en las pantallas contemporáneas. Después, se cerró más el universo de análisis y se escogió el subgénero del *gore-slasher*, porque es el que más está comercializado y más audiencia atrae.
- Elección de la unidad de análisis: se decidió analizar la saga *Saw*, ya que esta trabaja de manera inteligente el género *gore-slasher*. Esta saga no subestima al espectador, hace pensar a lo largo de sus siete entregas con muchas piezas a armar para que se sumerja en la mente del asesino, aspecto que no tocan muchos *slashers* clásicos, y si lo hacen lo desarrollan de manera muy superficial.
- Encontrar un tema específico que refleje el interés en el análisis de la saga *Saw*: el

que se encontró fue la justicia cruel, factor común en todos los *slashers*, pues son asesinos que de alguna u otra forma ven sus acciones como un acto de justicia propia; por esto el tema resultante fue *La justicia cruel de la saga Saw (2004-2010)*.

- Búsqueda de bibliografía para el tema de investigación: en la bibliografía que se buscó tenía que reflejar los orígenes del género *gore-slasher*, el tema de justicia y crueldad tanto en la sociedad como en el cine, y por último, las herramientas audiovisuales que ayudan a exaltar estos temas. Además, se ahondó en la temática de justicia y crueldad en el cine y cómo esto ha ido cambiando al concepto de héroe moderno o antihéroe. Y finalmente, presentar las herramientas audiovisuales que más resaltan de este género. Esto dio como resultado un marco teórico de dos capítulos: “La dimensión de la justicia cruel a través de la violencia en el cine” y “Las herramientas audiovisuales que sirven de soporte para la exaltación de la temática de justicia cruel”.
- Elaboración de la matriz: se planteó una para las siete películas a analizar, la cual me ayudó a desglosar los aspectos más importantes, lo que hizo que tuviera los elementos ordenados para la redacción de mi capítulo de análisis.
- Elaboración de guía de entrevistas: se elaboró una guía de entrevistas para personas especialistas en el tema de cine de terror. Dos de ellos profesores de la Universidad Católica del Perú: José Carlos Cano y Melvin Ledgard.
- Análisis del contenido: se pasó, por último, a analizar toda la información que se encontró en las matrices y en las entrevistas.

## CAPÍTULO CUATRO: PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

### 4.1. Resultados de la matriz de análisis

Para demostrar cómo esta saga está cargada de la temática de la “justicia cruel”, se la ha dividido en dos sub temas: **la temática cruel y de sufrimiento escondida en el la filosofía psicópata Jigsaw, y la violencia sangrienta explícita**. El primer tema nos da a conocer un **discurso conceptual** basado en el personaje principal, Jigsaw, visto a través de sus acciones plasmadas en los juegos dados para cada víctima y en los *flashbacks* de la vida del personaje principal; y el segundo nos muestra **un discurso más gráfico** que sienta sus bases en lo externo a la narrativa, como las herramientas audiovisuales y lo acorde a la ficción desde el punto de vista del personaje, que es la construcción de sus juegos.

#### 4.1.1. Discurso conceptual: ejercicio cruel de la justicia en la saga *Saw*

En este análisis nos centraremos en cómo el personaje principal tiene una concepción de la vida, muy cruel y basada en sus traumas pasados. Además, veremos su filosofía de vida deducida de los juegos impuestos a las víctimas principales de cada película y de los *flashbacks*.

##### 4.1.1.1. La venganza como activador de la justicia cruel

La temática de la justicia por parte de estos asesinos siempre ha estado presente en la mayoría de los *slashers* clásicos. Sin embargo, nunca ha sido tan elaborada como se ve en la saga *Saw*. Esto demuestra que no solo es una saga *slasher*, sino una híbrida cargada de discurso gráfico y conceptual, como lo veremos en este punto.

Jhon Kramer es un paciente que sufre de cáncer. Una serie de factores, como la pérdida del que sería su primogénito, la no ayuda a la cura de su cáncer y el desafío a la

muerte, lo llevó a entender que tiene que apreciar su vida. Así, su filosofía está representada en los juegos que él elaboró para cada una de sus víctimas. Esta se basa en “valora tu vida”, por ende las personas que no lo hacían serían sus próximas víctimas para fatales juegos, donde elegían entre sufrir y vivir o sufrir y morir. Estos juegos, según Jhon, eran un tipo de rehabilitación, pues quien sobrevivía podía comenzar una vida nueva. Esta filosofía se refleja en una frase dicha en *Saw I*: “Estoy cansado de la enfermedad que me carcome, estoy cansado de la gente que no aprecia sus bendiciones, cansado de aquellos que se burlan de los sufrimientos ajenos”<sup>57</sup>.

Su forma de pensar va de la mano con la temática oculta tras esta saga: la justicia. La justicia para Jhon está planteada contra todas aquellas personas que no valoran su vida, que hacen daño y se hacen daño. Además, tiene un vínculo especial con aquellas personas que le hicieron daño a él, por lo que la justicia estaría ligada a la temática de venganza, concepto manejado también en otros *slashers*. Así se ve en la sexta película: Williams, un señor encargado de los seguros, le dio la espalda cuando Jhon quiso tratarse su cáncer. La dinámica de juego que utiliza con William se basa en la filosofía de la víctima; para William el derecho de vivir estaba determinado por una fórmula de seguros que él mismo había inventado. Por lo tanto, todos sus retos o juegos se basarían en lo mismo:

Hola William probablemente te habrás preguntado cuando volveríamos a vernos. Hoy es el día. Durante años tu fórmula de probabilidades ha decidido el destino de otros. Los sanos se han beneficiado mientras que los enfermos han sido rechazados injustamente; sin embargo, esa fórmula no considera el deseo de vivir del ser humano, mientras se enfrentan a la muerte quien debería vivir y quien vivirá son dos cosas muy distintas. Hoy tu política va a ser puesta en prueba. Tienes cuatro grilletes en tus extremidades y cuatro pruebas que debes completar porque si no lo haces los grilletes en tu brazos y piernas explotarán. Tú no estás solo en este

---

<sup>57</sup> WAN, James. *Saw I* (videgrabación). Entertainment y Twisted Pictures, 2004.

juego, si no completas en 60 minutos este juego, no volverás a ver a tu familia<sup>58</sup>.

Este fragmento demuestra cómo es la dinámica en todos sus juegos. Es una frase dicha a través de un muñeco, una grabadora de casete, una televisión o en persona, que apertura todo juego en cada película. En este caso, se lo dijo por televisión y nos demuestra la cercanía y el recelo hacia William; además de decirnos que William jugó con la vida y la muerte de muchas personas, incluyendo a Jhon. Este está cansado de esta clase de gente que desgracia la vida de otras personas. Por otro lado, tal conducta es típica de un psicópata, ya que busca personas con los mismos errores y actitudes para vengarse.

De aquí podemos deducir que en todos los mensajes o instrucciones que deja Jhon antes del juego, se refleja parte de la filosofía de Jigsaw, que significa 'rompe cabeza'. Filosofía que, como dije anteriormente, cae sobre aquellos que no valoran su vida, lo que desemboca en **la idea de justicia oculta en cada frase de los mensajes:**

Estuve una vez en su hospital. Recuerdo que esto fue lo que me dijo, nada como un médico para encontrar un modo tan frío y clínico de decir que soy un cadáver andante. La muerte es una sorpresa, claro, a no ser que ya estés muerto por dentro. A no ser que sea la clase de persona que toma antidepresivos para esconder el dolor y le da la espalda a su marido y abandona a su hija, que tiene todas las facilidades de la vida pero que elige no prosperar. Ese dispositivo está conectado al monitor de ritmo cardíaco, su vida y la mía acabaran simultáneamente<sup>59</sup>.

En este mensaje, dicho de manera personal en *Saw 3*, podemos ver la venganza que lleva oculta Jigsaw. Está resentido con Lynn por haberle dicho de la manera más fría que ya

---

<sup>58</sup> GREUTERT, Kevin. *Saw 6* [videgrabación] y Lions Gate Entertainment y Twisted Pictures, 2009.

<sup>59</sup> BOUSSAN, Darren Lynn. *Saw 3* [videgrabación]. Lions Gate Entertainment y Twisted Pictures, 2006.

no tenía cura, pero se puede deducir también que no solo sentirá aversión por Lynn, sino por todos aquellos doctores que tratan de la misma manera a sus pacientes o que dejen abandonada a su familia por el simple hecho de no saber llevar la situación de un hijo muerto. Así pasa con el inspector Mathews, quien descuida a su único vástago por el trabajo, lo abandona y no le presta la debida atención. Por esto, también lo toma como víctima, ya que cumple con el perfil de ser un padre que pone primero su trabajo y después su familia. Ellos dos coinciden con el perfil de personas que Jigsaw escogería para hacer justicia, porque –como dice en el mensaje de Lynn– son personas que tienen la oportunidad de prosperar, pero eligen no hacerlo.

Estos dos casos son iguales y diferentes a la vez. Los une el hecho de que ambos no valoran su vida, común dominante en todas sus víctimas, ambos tratan de manera ajena a sus familias y, teniendo la oportunidad para superarse, no lo hacen. Lynn es víctima directa de Jigsaw, porque su frialdad llegó a dañarlo; en cambio Mathew no le ha hecho nada, solo es un policía que investiga su caso. Esto demuestra que no solo escoge a sus víctimas por haberlo dañado directamente, sino también por el hecho de que cumplen con el perfil del que fue su “victimario” cuando Jigsaw era la víctima.

De esta forma, se demuestra que **su filosofía acerca de la justicia se plasma fielmente en los mensajes al comienzo de cada juego.** Filosofía que nos dice “valora tu vida, sino yo haré justicia y haré que decidas si aún quieres valorarla o no”. **Sin embargo, no solo se expresa en los mensajes, sino también en el mismo juego, en la forma en que está constituido cada uno de ellos, lo que demostrará cuan cruel puede ser su justicia.** Cada uno de ellos está estrechamente vinculado con los errores de cada víctima, por ende, cada juego es lo justo para cada una de sus víctimas. En otras palabras, cada quien recibe lo que realmente merece, y se deja siempre la posibilidad de rehabilitarse y comenzar de nuevo. Esta el caso del violador de la película cuatro:

Usaste tu cuerpo como un instrumento de abuso ahora te doy la

oportunidad de decir que es lo más importante, tus ojos que te han llevado por el mal camino o tu cuerpo que le ha causado a los que te rodean un sufrimiento sin fin. Decídetelo pronto porque dentro de 60 segundos ya no podrás decidir<sup>60</sup>.

El juego que tiene preparado para el violador, se basa en una decisión sobre qué es más importante para él, su cuerpo con el cual ha violado o sus ojos que han visto sus perversiones. Aquí, **Jigsaw demuestra que su forma de hacer justicia (su filosofía) se concreta en la decisión sobre la vida y la muerte, y cualquiera sea tu decisión sufrirás de igual modo.** Los dos caminos por los cuales nos guía Jigsaw para concretar la idea de justicia queda a elección de la víctima, la cual decide entre sufrir y vivir rehabilitado o morir y dejar la oportunidad del nuevo comienzo. **En ambos caminos Jigsaw concreta su idea de justicia y venganza cruel, consumado en sufrimiento: no importa su elección, igual sufrirá. Esto nos servirá como medio para saber el fin último que tiene Jigsaw, que es el poder de ser dios ante todas sus víctimas, de lo cual hablaré más adelante.**

Por todo lo dicho anteriormente, **la idea de justicia del personaje principal se hace tangible tanto en el mensaje a comienzo de cada juego como en el mismo.** Ambos nos aproximan a la entrada en la mente de Jigsaw, quien a través de las escenas de los juegos macabros (que incluye el mensaje y la acción del juego) **nos hace explícito que su filosofía de vida está determinada por hacer “una justicia cruel” contra aquellos que han hecho sufrir.**

Así, la justicia será concretada con su sufrimiento y de la manera más *gore* posible, aunque con la opción de rehabilitarse y optar por tener una vida con valores. Esta idea de rehabilitación será explicada en las siguientes líneas: cómo se vuelve un medio para tener el poder sobre las demás personas. Además, cabe mencionar que la idea de “justiciero cruel” es aceptada, porque nos encontramos frente a un personaje contemporáneo, un antihéroe

---

<sup>60</sup> BOUSSAN, Darren Lynn. *Saw 4* [videogración]. Lions Gate Entertainment y Twisted Pictures, 2007.

que toma la justicia por sus manos y con el cual nos podemos identificar, debido a que su venganza tiene argumentos válidos.

#### **4.1.1.2. La motivación del ejercer la justicia cruel: la vida como juego, la pérdida de Gideon y su enfermedad terminal**

Para hablar de cómo el personaje principal, Jigsaw, llegó al ejercicio cruel de su justicia es importante ahondar en que su principal motivación fue haber sufrido un trauma en el pasado que marcó su vida para siempre. Los hechos traumáticos que marcaron la vida del personaje fueron dos: la pérdida de su primogénito y la enfermedad cancerígena que puso su vida en un ganar o perder; es decir, en un juego. Estos dos motivos hicieron que su existencia se torne justiciera, pero con detalles recogidos de sus traumas como lo lúdico y el factor del tiempo.

Entonces, es importante ahondar en lo que implica “la vida como un juego”, ya que el factor lúdico es un elemento clave y uno de los motivos por los que se da inicio a estos juegos macabros. Esto lo podremos deducir del análisis de las acciones del personaje y de sus principales víctimas dentro de dos aspectos de las películas: el primero de los *flashbacks* que nos habla más a detalle del perfil del personaje; y el segundo, del mecanismo del juego macabro aplicado en cada una de sus víctimas en el presente. Además, hay que entender el segundo motivo que es el desarrollo de su enfermedad, que también lo podremos ver a través de los juegos, analogía directa de la forma de cómo él ve la vida después de la enfermedad, y a través de los *flashbacks* que hablan directamente de las acciones pasadas del personaje.

En la primera película, que es la introducción de la saga, se desarrolla básicamente el juego que hay entre el doctor Gordon y el fotógrafo Adam. El doctor Gordon debe matar a Adam para que Jigsaw libere a su familia. Para esto, es imprescindible que el doctor se corte el pie que tiene encadenado y pueda coger la pistola. En esta primera entrega no hay

más morbo que ese. Sin embargo, este mecanismo de juego está cargado de un contenido que nos devela solo una parte de la filosofía de Jigsaw. Es importante tener en cuenta la premisa de que un personaje es lo que hace; así podemos entender su forma de ser y de pensar. Por esto vamos a ver parte de la filosofía cargada en sus acciones, tales como la constitución de sus juegos y su vida personal, explícito en los *flashbacks*.

En esta primera película podemos ver que hay muchos signos que nos demuestran lo lúdico en la vida del personaje, lo que nos hace sospechar la existencia de un niño en su vida o de algún trauma en su infancia que lo haya marcado. Por ejemplo, observamos dos elementos lúdicos en los *flashbacks* sobre su víctima Amanda: vemos que utiliza un muñeco para comunicarse con ella, un triciclo al final del juego, y mas aún cuando conocemos que esta especie de trampa para osos modificada para la cabeza humana es parte de un juego, ya que implica tiempo y reglas que su víctima debe de seguir para cumplir el reto. Además, lo hace más explícito cuando a través de un casete le dice al doctor Gordon que todo es un juego. El personaje a través del muñeco dice explícitamente que esto es un juego, "...que el juego comience". De igual manera lo vemos en la segunda película, cuando para la primera víctima usa el mismo muñeco. Esta forma se hará más recurrente en las demás películas.

Analizar la forma de hacer justicia nos lleva a pensar que el factor lúdico es obsesivo en el psicópata, y que es importante en su vida para que haya elegido este mecanismo de venganza. La motivación para este ejercicio cruel la iremos descubriendo más adelante, conforme ahondemos en las siguientes entregas, pero ya con esta película podemos deducir la motivación lúdica del personaje Jigsaw. Además, a rasgos minúsculos, podemos ver que el factor de su enfermedad es un elemento clave y traumático que le motivó este roll justiciero y de crueldad ante los demás. Esto lo vemos explícito cuando Jigsaw le dice al detective Tap: "Estoy cansado de la enfermedad que me carcome, estoy cansado de la gente que no aprecia sus bendiciones, cansados de aquellos que se burlan de los sufrimientos ajenos". Esta afirmación nos hace saber que su enfermedad es clave en su

actuar.

En la segunda película podemos ver, con un poco más de detalle, la segunda motivación para desarrollar lo que Jigsaw llama su obra, ya que es la primera vez que aparece su rostro en la pantalla. Aquí se trata de poner a prueba al detective Mathews, quien inculpaba a personas inocentes ciertos cargos para ganar casos, es por esto que Jigsaw lo escoge para que juegue con él y aprenda a valorar su la vida y la de su hijo. Mathews debe solo sentarse y hablar con Jigsaw acerca del significado de la vida y esperar a que su hijo, junto a otros compañeros, termine su juego en otra casa. Sin embargo, el detective no puede con sus ansias y no tolera hablar con él, y pierde el juego, acabando en un encierro definitivo.

En esta película está la motivación que lo condujo a comenzar su obra: “El cáncer no fue lo que me hizo iniciar este trabajo, sino fue cuando decidí quitarme la vida que comencé con esto”. Aquí vemos, a través de los *flashbacks*, primero, el intento de suicidio y cómo este hecho tuvo su fracaso. Al enfrentar a la muerte podemos deducir que Jigsaw debía evaluar a las otras personas, enfrentarlos para que luego puedan renacer. Además, esto tiene que ver con aquella vez que el diagnosticaron cáncer: lo que pensaba al momento de recibir la noticia es una perfecta analogía con cómo él construye el mecanismo de sus juegos.

Saber que vamos a morir lo cambia todo, si te dijera la hora exacta que vas morir todo tu mundo se desmoronaría lo se, puedes imaginar lo que se siente cuando invitas a sentarse y te dice que te mueres, la gravedad es que el tiempo se te acaba, en un segundo tu mundo desaparece miras las cosas de otro modo y las hueles distintas, lo saboreas todo ya sea un vaso de agua o un paseo por el parque, la mayoría tiene el privilegio de no saber cuando no se parara ese reloj y la ironía es que eso les impide vivir sus vidas,

siguen bebiendo un vaso de agua pero no lo saborean<sup>61</sup>.

Aquí claramente podemos ver su forma de pensar en cada juego macabro. Cada juego retoma el mecanismo sobre la noticia de Jhon acerca su cáncer. Vemos a un Jhon sentado, esperando recibir la noticia de que pronto se morirá; minutos después, Jhon percibe que el tiempo está en su contra, lo que trae como consecuencia que disfrute su vida como nunca antes lo hizo y la valorice. Los juegos expresan esto. Cada uno tiene un temporizador que le dice a su víctima que el tiempo está en su contra y que solo le restan pocos minutos para que decida si sigue metido en el mismo hoyo del que fue su vida y morir, o si sufrir y sacrificar cosas y



Reloj de saw ...

llegar a renacer pasando el juego. Es así que ven la vida de otra forma, ya que han estado cara a cara con la muerte.

Es por esto que el tiempo es muy importante en los juegos. El reloj que aparece es usado siempre por dos motivos: primero, el factor tiempo siempre había condicionado al protagonista, ya que siempre estuvo en su contra. En cuanto a su enfermedad, se aprecia este factor, ya que le quedaba poco tiempo de vida, lo que a su vez acortaba las posibilidades de rehacer su vida con Jill e intentar tener otro hijo; también acortaba su tiempo para concluir con su venganza justiciera. Segundo, se determina por qué Jigsaw tenía un gusto especial por un reloj que no dejó de funcionar por 300 años, lo cual le parecía especial y eterno. Estas dos ideas de tiempo las incluye de igual manera en cada juego, ya que le pone un límite de tiempo, con cronómetro, a cada víctima, haciendo lo mismo que la vida hizo con él: darle un tiempo determinado.

Por lo tanto, podemos decir que esta idea de tiempo también expresa justicia, ya que

<sup>61</sup> BOUSSAN, Darren Lynn. *Saw 2* [videgrabación]. Lions Gate Entertainment y Twisted Pictures, 2005.

a través de esta muestra lo injusto que fue el tiempo con él después de recibir la noticia de su enfermedad, lo que es como una segunda motivación para desarrollar su justicia cruel. Entonces, esto es un gran elemento gráfico para ejercer justicia contra sus víctimas, para que sientan que así es en la vida real, el tiempo es cruel, demasiado corto e incierto, por lo que el ser humano tiene que aprovecharlo al máximo. Por eso, en los juegos plantea poner un tiempo lo suficientemente corto y desesperantemente cruel para que sus víctimas cumplan su rehabilitación.

La tercera película nos retrata el juego de la doctora Lynn y su esposo Jeff, quienes a causa de la muerte de su hijo de ocho años pierden el estímulo para vivir. Él se veía envuelto en su hipotética venganza y ella en los antidepresivos, y descuidaban a la otra hija que aún les quedaba. Esta entrega no nos muestra muchos indicios de las motivaciones del psicópata. **Sin embargo, podemos deducir que los juegos para el psicópata no solo están basados en un sufrimiento físico, sino también en uno psicológico** o, como lo llamamos en nuestro marco teórico, **violencia física y psicológica**.

Este sufrimiento, considerado cruel, podemos compararlo al psicológico que Jigsaw tuvo cuando le diagnosticaron cáncer, la forma en que lo trataron. Cómo le dieron la noticia y cómo le dijeron que sus posibilidades de vida eran casi nulas es un factor importante que enriquece el diseño de estos juegos crueles. Si bien hay dos elementos fundamentales que impulsan a la creación de su obra –los juegos crueles–, lo lúdico y su enfermedad, este factor psicológico es un aporte para saber que marcó el diseño de sus juegos. Así lo podemos ver cuando Jeff tiene que quemar las pertenencias de su hijo para poder salvar al juez que no condenó al responsable del accidente. Aquí podemos darnos cuenta que juega con sus emociones y trata de ver si realmente puede dejar ir todo lo que atesoraba por salvar una vida.



Esto lo podemos comparar al sufrimiento psicológico que pasó Jigsaw, cuando la doctora Lynn le dijo que era un cadáver andante y que no tenía cura alguna.

A la doctora Lynn: “Estuve una vez en su hospital. Recuerdo que eso fue lo que me dijo, nada como un médico para encontrar un modo tan frío y clínico de decir que soy un cadáver andante. La muerte es una sorpresa, claro a no ser que ya estés muerto por dentro”<sup>62</sup>.

Podemos ver todos los motivos mucho más claros en la cuarta entrega, película clave para el descubrimiento de los porqués. Aquí, gracias a los *flashbacks*, deducimos con certeza la causa del empleo lúdico cruel en sus juegos. Y esto es por el trauma sufrido antes del conocimiento de su enfermedad: la pérdida de su hijo primogénito llamado Gideon.



<sup>62</sup> BOUSSAN, Darren Lynn. *Saw 3* [videgrabación]. Lions Gate Entertainment y Twisted Pictures, 2006.

Como vemos, a través de un *flashback* Jigsaw creó junto a su ex esposa Jill una clínica donde se rehabilitaban drogadictos, la cual tenía el lema de “valora tu vida”, el que aparece en cada juego impuesto por él. En el tiempo en el que Jill y él constituyen la clínica, ella queda embarazada, lo que –según el testimonio de ella– estaba programado por Jigsaw. Él quería que su hijo nazca en el año del cerdo, tenía todo previsto para que así fuera. Sin embargo, un drogadicto hizo que su esposa pierda a su bebé, generando en él un desgano emocional que lo obligó a reflexionar sobre la vida. Aquí podemos ver que la pérdida de su bebé fue violenta, pues golpearon con la puerta el vientre de Jill, lo que explica por qué los juegos de Jigsaw también son violentos y traumáticos.



Es así que se puede deducir el uso de elementos lúdicos dentro de la temática del juego, como el muñeco arlequín que él mismo hizo a Jill cuando estaba embarazada y que lo utiliza en todo momento al transmitir los mensajes a sus víctimas. El uso de este muñeco

por parte de Jigsaw es un factor de auto identificación que necesita ser recordado e inmortalizado, ya que por lo general los psicópatas se encariñan con ciertos objetos que los han marcado en sus vidas y son luego utilizados en sus “obras”.

También el uso constante del cerdo –la fabricación de una máscara para que sus discípulos no sean reconocidos cuando atrapan a sus víctimas– demuestra el gran impacto que causó la pérdida de su hijo justo en el año en que deseaba que naciera. Por último, vemos el otro elemento lúdico de la bicicleta que, si bien no se utiliza en todos los juegos, en algunas oportunidades lo emplea su arlequín. Es así que incluye a su hijo dentro de su



plan de justicia cruel, porque también con él se hizo una injusticia: matarlo sin siquiera haber nacido. Entonces, la cabeza de cerdo se puede tomar como un elemento gráfico esencial en la filosofía de Jigsaw, ya que expresa la justicia por parte de su hijo muerto.

En conclusión, la filosofía que tiene Jigsaw sobre “valorar la vida” está basada en que para él la vida es un juego. Esto está determinado, primero, por la imagen de un niño en su vida, Gideon, y lo que causó su pérdida; y segundo, por la idea de que, debido a su

enfermedad, Jigsaw vio la vida de una manera diferente, donde uno podía ganar (vivir) o perder (morir); se tenía que valorar y vivir de forma saludable y placentera, premisa que tienen todos los juegos macabros.

Estos dos elementos hacen que la filosofía de valorar la vida esté cuidadosamente plasmada en la ingeniería controlada de sus juegos que, en combinación con el mensaje y las reglas establecidas por el victimario y con los elementos usados para transmitir el mensaje, nos invoca a lo lúdico.

#### **4.1.1.3. El fin del ejercer justicia cruel: la función aleccionadora como medio para la compensación del daño que Jigsaw recibió (el poder de ser dios)**

Después de haber visto la motivación que causó que el personaje tome el camino lúdico de la venganza, podemos explicar su función al ejercer de manera cruel su justicia. **Veremos, también a través de los juegos y de los *flashbacks*, cómo nuestro personaje toma la gran postura de dios e implanta en su filosofía la premisa de “aleccionar”. Esto para tener el poder sobre sus víctimas y así compensar el daño que recibió en su vida.**

Esta premisa aleccionadora la podemos ver en el caso de Amanda, en la primera película, quien superó la trampa invertida para osos que le puso.

Hola Amanda. Tú no me conoces pero yo a ti si, quiero jugar un juego. Esto es lo que pasará si pierdes. El objeto que tienes encima está conectado a tu mandíbula superior e inferior, cuando el contador de tiempo se apague tu boca permanecerá permanentemente abierta. Es como una trampa para osos, pero al contrario. Hay solo una llave que abre el objeto, está en el estómago de tu compañero de celda. Mejor apresúrate. Vivir o morir esa es tu decisión / Felicitaciones sigues viva, muchas personas son ingratas con

la vida, pero no tú nunca más lo serás / Amanda: El me ayudó<sup>63</sup>.

Amanda era una drogadicta, quien pertenecía al centro de rehabilitación en el cual trabajaba su esposa Jill. Para superar la prueba, tuvo que abrir el estómago de su compañero. Este suceso hizo que Amanda considerara a Jigsaw su salvador, ya que en adelante nunca más volvió a drogarse y, por el contrario, decidió ser discípula de él y ayudarlo en su misión de hacer justicia. Así, con ella se puede ver cómo el proceso de sufrimiento surgió efecto y Jigsaw corroboró su hipótesis acerca de su *rehabilitación*.

Esta rehabilitación es compleja, pues la víctima tiene que pasar por un trauma; si consigue sobrevivir, la marcará por el resto de su vida. Este hecho será considerado como un medio de sufrimiento, esencial para Jigsaw: para él es necesario sufrir para que te puedas rehabilitar. En otras palabras, es necesario que el ser humano entre en conjunción con el sufrimiento y vea cuánto está dispuesto a soportar para que pueda reflexionar y vivir mejor. **Entonces, el factor aleccionador evoca a la sabiduría y a ser otro después de experimentar el máximo dolor.**

Es así que el tema de rehabilitación en la saga *Saw* nos evoca al mismo planteamiento de dolor que mencionamos en el marco teórico cuando hablamos del dolor en las películas de Rossellini. Podemos deducir que el tema de sufrimiento cruel planteado en *Saw* es aquel donde los personajes deben entrar en crisis para que al final lleguen a un estado de conciencia que los hace ser libres, tal cual lo veíamos en los personajes de Rossellini; personajes modernos que hoy en día se ven representados de mejor manera en las películas de terror. Por lo tanto, deducimos que la justicia cruel se centra en el concepto que se usa en el arte moderno: el de dolor, elemento que mejor define al ser humano contemporáneo.

En este canal de sufrimiento cruel, recreado en los juegos de Jigsaw, se aprecia el

---

<sup>63</sup> WAN, James. *Saw I* [videograbación], Twisted Picnment y Twisted Pictures, 2004.

dilema del personaje, dilema que se llamará la “muerte parcial” (cuando el personaje se mutila parte de su cuerpo para poder salir del juego), y el dilema de la “muerte a la otra persona” (cuando el personaje mata a otro para poder sobrevivir). Esto causa en la víctima un sufrimiento psicológico, además del físico, que debe superar en el juego. Hay juegos que comprenden ambos dilemas, y a veces solo se pasa por sufrimiento psicológico, cuando se pierden objetos importantes.

Además, esta postura aleccionadora se debe a que los *psicokillers* son personas desplazadas de la sociedad o excluidas, por lo que pretenden enseñar a sus víctimas algún tipo de moral crucial que no se respetó con ellos (Leyton, 2005). Entonces, Jigsaw, excluido por su enfermedad, ya que ni los doctores le prestaron la ayuda necesaria ni tuvieron el tino para comunicarle su padecimiento, y la aseguradora no quiso cubrir su seguro, trata de enseñarles a estas personas lo que es ético para él, en este caso, valorar la vida y no cerrarle las puertas a nadie, ya que estaría menospreciándolo y causándole la muerte indirectamente.

Sin embargo, esta rehabilitación que quería a partir de este experimento era una máscara para lo que él realmente buscaba como individuo: tener el control de las personas haciéndoles creer que ellos mismos guiaban su recuperación. Es así que tenemos a un tipo de asesino que lo conoceremos como “asesino controlador”, cuya satisfacción primordial radica en el completo dominio de la vida y la muerte de la víctima, combinado con un tipo de asesino orientado a una misión, que tiene como objetivo liberar a la humanidad de personas que son despreciables. En el caso de Jigsaw, a través de su rehabilitación (Leyton, 2005).

Este control, o lo que llamaremos “endiosamiento”, es ejercido a través de la “rehabilitación” de sus elaborados juegos. Es decir, por medio de la premisa “valora tu vida” y escoge si te puedes dar una segunda oportunidad pasando el reto. Él ejercía el rol del dios.

En la primera entrega no podemos conectar muy bien la percepción del poder que quiere tener, ya que nos falta deducir muchas claves de su pasado que iremos encontrando en las siguientes películas. Pero sí podemos desmenuzar, a partir de los juegos, el rol importante que le da a la “valoración de la vida”, supuesto que nos da entender el rol de “querer enseñar a sus víctimas a valorar sus bendiciones”. Por ejemplo, cuando Jigsaw dice a una de sus víctimas:

Hola Paul. Eres un hombre de clase media saludable, pero el mes pasado pasaste una navaja por tus muñecas ¿Te heriste porque querías realmente morir o buscaba solo un poco de atención? Esta noche lo comprobaremos. Lo irónico es que si quieres morir solo tienes que quedarte donde estas, pero si quieres vivir tendrás que cortarte de nuevo. Estás a un paso de la puerta a través de las navajas, pero apresúrate a las 3 la puerta se cerrará y esta habitación se volverá tu tumba. ¿Cuánta sangre estas dispuesta a derramar para poder vivir Paul?<sup>64</sup>.

En este diálogo podemos ver claramente que Jigsaw escogió a su víctima porque no estaba valorando la bendición de vida que tenía, ya que intentó matarse. También vemos que a través del juego le está dando una nueva oportunidad de vivir que ya no depende de Jigsaw, sino de la víctima. Por último, al darle las herramientas para valorar su vida y comenzar de nuevo, Jigsaw asume un papel de “el que te enseña”, el que te muestra el camino hacia el buen vivir, y por ende toma el papel de dios. Todo esto en un juego que lo hace poderoso, ya que brinda la opción de decidir cuál es el mejor camino a seguir. Sin embargo, su filosofía aleccionadora está impregnada de un gusto por lo cruel que hace que aprendas a valorar tu vida, pero por medio del castigo y del sufrimiento.

Este fin último oculto, que es básicamente el de querer ser dios, se ve reflejado en la segunda película, cuando le dice al detective Mathews que él no es ningún asesino: “Yo no

---

<sup>64</sup> WAN, James. *Saw I* [videgrabación]. Lions Gate Entertainment y Twisted Pictures, 2004.

he matado a nadie en mi vida, la muerte es decisión suya”. Así, en cada juego Jigsaw da la opción de vivir y la de morir, que es lo mismo que plantea dios en la vida real. Tener ese poder supremo de que sus víctimas escojan vivir después de haber sufrido o morir de la peor manera es la expresión máxima de su justicia cruel, y con esto nos podemos dar cuenta del rol todopoderoso que intenta establecer este personaje.

Un ejemplo de esto ocurre en la cuarta película, cuando Jigsaw se da cuenta de que uno no puede ayudar a otra persona si es que no quiere ayudarse a sí mismo. Jill, su esposa, es golpeada por un drogadicto y, en consecuencia, pierde al bebé que esperaba de Jhon. Esta situación hace que Jigsaw entre en conjunción con la idea de “no pueden ayudarles, tienen que ayudarse solos”<sup>65</sup>, y desde ahí elabora cada juego, donde el que toma la última decisión sobre salvarse o morir no es Jigsaw, sino sus propias víctimas, por lo que él literalmente no mata, pero sí induce a hacerlo.

Otro elemento que nos lleva a descubrir el fin último de esta rehabilitación, es tener el control de absolutamente todo. Este control absoluto que lo identifica como un nuevo dios no solo se ve reflejado en la violencia física aleccionadora de cada una de sus juegos, sino en la psicología que utiliza al plantearlos.

Por ejemplo, el juego aparente que establece con Lynn y Jeff es solo una prueba para su discípula Amanda, quien desconoce de lo que se trata cuando falla. Es una situación que nos demuestra que Jigsaw tiene una mente controladora, en la cual todo está minuciosamente previsto, ya que sabe todo sobre sus víctimas y les da una última oportunidad para enmendarse.

Jigsaw sabía que Amanda no les estaba dando una oportunidad de vida a sus objetos de estudios (las víctimas), sino que al final de la prueba los mataba, lo que no cuadraba con la filosofía de rehabilitación. Es por esto que Jigsaw le da una última oportunidad en la

---

<sup>65</sup> BOUSSAN, Darren. *Saw 4* [videograbación]. Lions Gate Entertainment y Twisted Pictures, 2007.

prueba sobre el control de sus ansias de matar a una persona (en la tercera película, a Lynn, la doctora que cuidaba a Jigsaw). Pero falla y le dispara a Lynn; esto ocasiona que su marido Jeff mate a Amanda y a su vez mate a Jigsaw, lo que hace que el dispositivo de Lynn se active y su cabeza explote. En otras palabras, el mal accionar de Amanda hace que se desencadene una serie de eventos que ella misma produce. Jigsaw había planificado de antemano todas las consecuencias que iba a traer la debilidad de Amanda y en su lecho de muerte ella se da cuenta de que él lo tenía todo programado y del gran error que había cometido.

Es así que en esta cuarta entrega vemos más a detalle la dominante característica de control de Jigsaw. Podemos deducir que este elemento importante para sus juegos no fue fruto de un trauma, sino que es una característica que llevaba consigo desde siempre, como innata al personaje. Él era calculador y meticulado con todo lo que hacía, y esto se demuestra cuando en el interrogatorio a Jill dice que “Jhon era un hombre meticulado, todo lo tenía planeado, por eso el quedar embarazada no fue un hecho causal sino un hecho planificado por él”.

Además, vemos a través de un *flashback* la deseada espera que tiene Jigsaw por su hijo y todas las cosas que iba construyendo para él, como su cuna y el muñeco arlequín. Podemos deducir que el factor de “poder controlar todo” ya lo tenía inmerso en él, lo que tomó más cuerpo al pasar por estos dos eventos traumáticos de su vida. Y esto hizo que el control de todo cobre otra forma: la de venganza y justicia cruel como medio para immortalizarse como humano y ser un nuevo dios justiciero.

En la quinta entrega aparece de nuevo la postura de control, cuando le dice a Hoffman, el que llegaría a ser su aliado, “asesinar es de mal gusto, yo tengo otra forma, si el sujeto sobrevive a mi método, el sujeto queda rehabilitado; quiere una oportunidad, yo se la daré”. A través de estas palabras podemos deducir que, si bien su método es el de sufrimiento y rehabilitación, el “único” que le está dando esta segunda oportunidad de vida

es Jigsaw, no Dios, sino él, quien en esos momentos está controlando la vida de cada víctima.

Sin embargo, veremos cómo este control es mayor aun después de su muerte, siendo así que su obra –el ser todopoderoso– lo convierte en inmortal, pues esta continúa. Así, en la quinta película Jigsaw deja un video y un cajón que tiene cosas muy importantes, y solo sabremos su contenido en las siguientes entregas y lo importante que eran encargarlas a Jill.

Si estas viendo esto Jill, es porque ya me he ido de este mundo, tu eres mi corazón, siempre lo fuiste y siempre lo serás. No voy a tratar de explicar mis acciones, basta con decir que he encontrado difícil de perdonarme a mí mismo por lo que sucedió en la clínica. Yo lo permití, de hecho te acompañé en tus decisiones con respecto a la gente de ahí. Vi un peligro y debí haber actuado cuanto antes. Te dejo una caja y su contenido es de mucha importancia. Aunque nunca hayamos pensado igual, creo fielmente en ti <sup>66</sup>.

Para concluir, hay que señalar que la temática de justicia cruel concebida en esta saga está inmersa en lo que hemos señalado en nuestro marco teórico como cine moderno, donde sostenemos que la violencia no debe ser escondida, sino mostrada explícitamente.

#### **4.1.1.2. Discurso gráfico: la violencia gráfica y sangrienta de Jigsaw**

Después de desarrollar el discurso conceptual que gira entorno a Jigsaw, pasaremos a explicar el discurso gráfico externo a la narrativa de la película. Este está basado en la sangre y la crueldad explícita, mostrados a través de diferentes elementos audiovisuales que ayudan a reforzar el discurso esencial de la saga: la justicia cruel.

El género *gore* se caracteriza por ser explícito y por ende gráfico, y aquí se

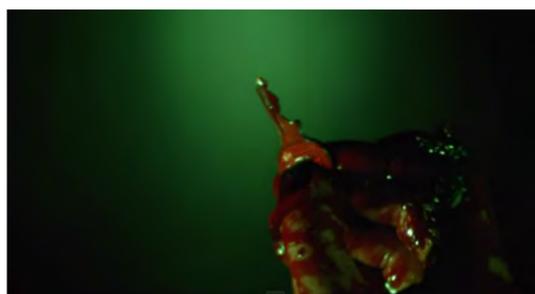
---

<sup>66</sup> HACKL, David. *Saw 5* [videgrabación]. Lions Gate Entertainment y Twisted Pictures, 2008.

presentará como estos elementos: cámara, edición, arte y foto, los que contribuyen a realzar el argumento de esta película. Primero se mencionará lo que hace que se vea creíble y sea tan importante como los actores: el arte.

El arte del género *gore* tiene que ser lo más realista posible, a excepción del *gore* con humor negro, lo cual hace la sangre más risible, exagerada e inverosímil. **En la saga *Saw* el arte va a ser realista, pero con toques celestiales al juntar una buena propuesta de arte y fotografía. Es realista porque dentro de esta *rehabilitación* está implícito el sufrimiento de las víctimas, lo cual no es risible para el personaje, sino educador.** Por esta razón, todo el maquillaje que se emplea en la saga es lo menos exagerado y, si bien su muestra no es prolongada, se nota la sangre y se ven las torturas. Es así que el maquillaje quiere exaltar la idea de rehabilitación en las víctimas y de justicia por parte de Jigsaw, porque si el arte se fuera por otro camino, como la sangre cómic o *splatter* que muestra Tarantino en sus películas, la idea de justicia y del proceso de sufrimiento sería poco creíble; y el objetivo de la película, que es reflejar la crudeza de este proceso de *rehabilitación*, no se llevaría a cabo.

Un buen ejemplo del realismo de la sangre lo vemos en la primera película, con la prueba de Amanda. El acto de sacar la llave dentro de su compañero se mostró de manera real y visceral. No se vio sangre salpicar en exceso, ni chorros salir del estómago de su compañero de celda, sino que la estética trató la escena mesuradamente, pero a la vez



impactando al espectador.

Esto también se aprecia en la forma en cómo decapitan a alguien en uno de los juegos, ya que no se ve la típica sangre *splatter* como si saliera del cuello descontroladamente, sino que brota de manera regular del cuerpo. Por ejemplo, en el juego principal de la quinta película la víctima que no pasa la prueba es decapitada por dos



cuchillas filosas. Al momento de ser cortada la cabeza la sangre no salpica como en los cómics, sino que se derrama de manera progresiva, como en la realidad.

No solamente vemos lo realista en la forma de mostrar la sangre, sino también en la ambientación de cada película, ya que los escenarios donde transcurren los juegos expresan mucho de una escena de crimen: un sitio alejado, despoblado y abandonado. Estas



locaciones fueron ambientadas tal cual, sin mucha elaboración, ya que era un espacio sucio y vacío, acorde con los juegos macabros.

Sin embargo, si bien sabemos que Jigsaw quiere que pensemos que su fin último es el de “aleccionar”, como lo vimos líneas arriba, por lo que se debe encontrar en el arte símbolos celestiales. Y esto también se expresa en la propuesta de utilería: el arlequín que usa Jigsaw y la máscara de cerdo. Este muñeco y la máscara de diseño expresionista nos muestran las tendencias no terrenales que tiene nuestro personaje. De una manera mucho más subjetiva, el personaje deforma su entorno usando este tipo de elementos en su venganza.



Si bien es cierto que uno como director busca lo más macabro en este tipo de películas, estos elementos comunican mucho acerca del personaje principal, diciéndonos que en su mente hay una cierta sensación de dominación, superioridad, endiosamiento, ya que nos muestra elementos no comunes a nuestro entorno, mucho más siniestros. Esto busca demostrar cierto poderío en este infierno que pone en cada juego.

**Otros de los aportes del arte a la idea del “endiosamiento” es el hecho de que el personaje, por ser ingeniero, elabore todos sus juegos con cierta maestría elevada, lo que da tanto al espectador como a los mismo personajes de las películas la sensación de que este hombre no es cualquier asesino, sino “el asesino”, el que todo lo puede a**

través de sus juegos súper elaborados.



Podemos decir entonces que el arte busca alimentarse de dos ámbitos: por un lado, de lo realista, a través de sus escenarios y la forma de presentar las muertes; y por otro, exaltando lo celestial a través de los juegos elaborados y de los elementos que Jigsaw utiliza. Todo esto hace que haya un cierto equilibrio, ya que si a veces los juegos resultan un poco inverosímiles por la ingeniería que requieren, el arte lo ayuda a ser creíble y a que el emisor siga el argumento de Jigsaw.

También se refuerza la idea de justicia cruel a través del área de fotografía, la cual se divide en la propuesta de cámara y la propuesta de luces. Estas han aportado de igual manera que las otra áreas a reforzar lo gráfico y violento de la película, como la temática de justicia cruel.

Primero ahondemos más en la propuesta de cámara. Desde la primera película hasta la última, escenas cruciales intentan reforzar el sufrimiento de las víctimas, la cámara es una de mano, no muy estable, con planos más cerrados y centrados en la acción del personaje. Esto, combinado con una edición rápida que intercala imágenes, nos fortalece el estado cruel de los juegos y el sufrimiento de cada víctima. Por ejemplo, las imágenes



siguientes muestran los planos cerrados centrados en el doctor

Gordon al momento de cortarse el pie, lo que nos acerca a su sufrimiento. Además, el corto tiempo y la edición nos incita a la desesperación, acerca de la crueldad del juego impuesto a la víctima.

Estos planos cerrados combinados no se ven en todos los momentos, ya que se diferencian de las escenas de diálogo, donde hay planos abiertos como los planos generales o planos americanos, que tienen más duración.



Lo mismo vemos, pero con un *speed* en la edición mucho más elevado, en las escenas de Amanda, su otra víctima de la primera entrega. Cuando ella tiene la trampa para oso en su cara y trata de liberarse, todos los planos son primeros planos de su cara, de sus ojos, de su boca, etc., y son intercalados de manera rápida, además de tener movimientos de cámara de forma circular, lo que de igual manera aumenta el sufrimiento cruel en la víctima. Esto no ocurre cuando la interrogan, ya que vemos un plano medio estático y largo.



En cuanto a la propuesta de luces, los juegos macabros de toda la saga, en algunas películas más reforzadas que en otras, han tenido una amplia gama de colores, lo que daba un significado simbólico. Muchos de los juegos macabros se coloreaban de verde, amarillo y rojo saturado, connotando lo que podría llamarse *lo retorcido*. **Esto refuerza la idea de**

cuando retorcido puede llegar a ser el proceso de justicia, venganza y sufrimiento, a pesar de que para Jigsaw esté bien. Así, se enfatiza en lo mal que han conducido las víctimas sus vidas, por lo que tienen que sufrir para salvarse, y para las víctimas connota cuando retorcido es el método de sufrimiento que usa Jigsaw. Sin embargo, si bien predomina en muchas escenas de asesinatos el color verde, hay crímenes que tienen otro color aunque representen lo mismo, solo que está más vinculado con el error en que cayó cada víctima. Además, podemos apreciar que si comparamos las escenas de sufrimientos con las escenas donde los policías encuentran lo sucedido tiempo después, podemos darnos cuenta que en las primeras todo es colorido y en las segundas la coloración se vuelve neutra.



Desde la primera película aparece el tema retorcido que busca levantar la emoción de crueldad en el ejercicio de su justicia. Esto está demostrado, por ejemplo, en la escena de Amanda, donde su desesperación está simbolizada con el matiz verde, que rodea todo su juego. Además, se puede decir que este tipo de coloración no solo representa su desesperación, sino también la capacidad que ella tiene de afrontar el juego y salir



victoriosa, dando como resultado su plena rehabilitación y la nueva vida que tendrá. El verde, en este sentido, puede representar también la armonía y el equilibrio que ella ganará.

De la misma forma, en esta película el uso del azul ligero está presente en toda la escena del encierro del baño. Este azul estaría remarcando lo sórdido del juego a contemplar. Nos levanta la emoción de tristeza, nostalgia, pero también de claridad de

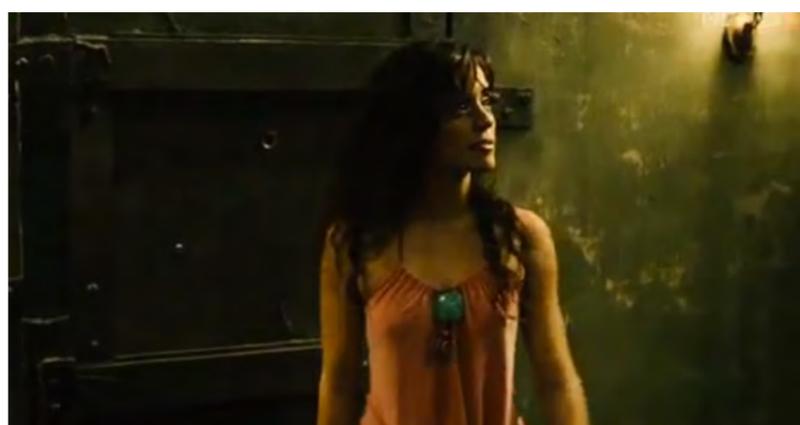


pensamiento por parte de sus personajes, en especial del doctor Gordon que sabe que por su culpa y por la forma de comportarse ha puesto en riesgo la vida de su hija y de su esposa. Estamos ante un color que resalta el sufrimiento y el sentimiento de culpa, cuando el doctor se corta su pie para poder salir del baño y salvar a su familia. Por lo tanto, la escena no remarca lo retorcido, aunque sí el sentimiento de culpa y la claridad o racionalidad que debe tener el individuo al momento de tomar su decisión final.

Lo mismo percibimos en la entrega número dos. Sin embargo, vemos que el color dado para resaltar lo retorcido y lo cruel del sufrimiento de las víctimas es el amarillo. Es lo que podemos apreciar en las escenas del juego con todos los ex convictos en una casa alejada de la ciudad, cuyo propósito era encontrar el antídoto para el virus que tenían en sus cuerpos.

El color amarillo podría recibir connotaciones positivas y negativas; en este caso, debemos optar por lo segundo. Aquel color es conocido por muchos como el de la

amabilidad, pero también como el de la inseguridad y de la traición. Pensemos en un ejemplo cercano: cómo llamamos hoy en día a la prensa que no transmite la información correcta. Amarilla. En este sentido, y aplicado a lo empírico, podemos deducir que este color está insertado en este juego para resaltar lo mórbido de las víctimas, el hecho de



trabajar en equipo para salvarse o traicionarse en la búsqueda del antídoto; además de llevar al extremo la premisa de justicia cruel por parte del victimario, aumentando así la sensación de crueldad para las víctimas.

En la tercera entrega, la propuesta de iluminación nos ponen los mismos colores: el verde, amarillo y azul que vimos en las dos películas anteriores, pero ahora como parte de cada prueba de Jeff. Ya no lo vemos de manera unitaria y global, como en las otras entregas (en la primera todo el juego principal se pintaba de azul bajo, y en la segunda de amarillo; aquí lo vemos separado por prueba).

La prueba de Lynn, de mantener a Jigsaw con vida, está rodeada del mismo verde. Esto refuerza la idea de lo retorcido y de lo venenoso en la forma de actuar que estaba teniendo la discípula Amanda, ya que ella mataba a sus objetos de estudio sin dejarles la verdadera oportunidad de vivir. Esto se intensifica más al final cuando vemos a Amanda en





la disyuntiva de si matar a Lynn es la forma correcta de actuar. Entendemos, a través de las palabras que Jigsaw le va diciendo, lo retorcido y no justo que ha sido su forma de proceder, pero que ahora tiene la oportunidad de enmendarse. Combinado todo esto con la forma de edición, como siempre con planos cortos y con un ritmo rápido, aumenta toda emoción de horror ante lo que Amanda había hecho, dándonos una atmósfera de crueldad ante lo que ella y Jigsaw hacían con sus víctimas.

Después, tenemos la primera prueba de Jeff, el único que no atestiguó para que metieran a la cárcel al responsable de la muerte de su hijo. También tenemos al juez que solo condenó a seis meses de prisión al asesino; y por último, tenemos al propio asesino. En estas tres pruebas, tenemos dos colores, el azul y el amarillo en saturación diferente. La



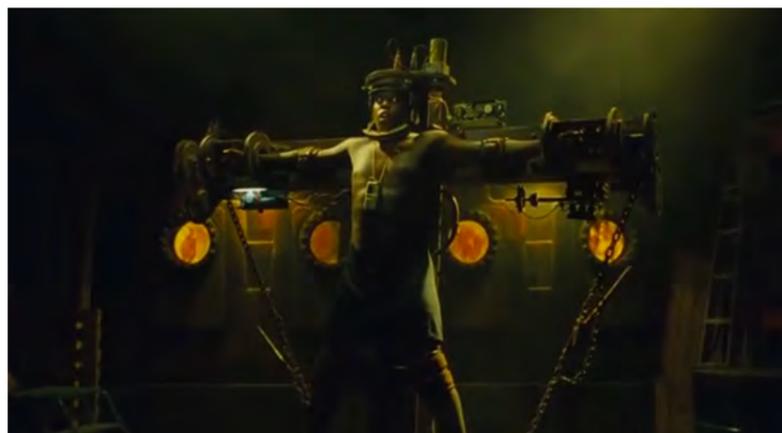
primera prueba nos connota la cobardía que tuvo la chica al no atestiguar, e intensifica el

sufrimiento álgido por el cual tendrá que pasar.

En la segunda prueba –la del juez– tenemos un amarillo con una saturación no elevada, lo que nos estaría transmitiendo la inseguridad de Jeff al no saber si salvar al juez de ahogarse con desperdicios de cerdo, a través de la incineración de los objetos más atesorados de su hijo, o simplemente incinerar los objetos del hijo con el fin de pasar a la siguiente prueba.



Por último, la prueba final, que es enfrentarse con el asesino de su hijo bajo el juego preferido de Jigsaw –una maquinaria que pone a prueba cuanto pueden tus articulaciones retorcerse– recibe un amarillo saturado, un color para resaltar que es la mayor prueba que Jeff tiene con su pasado y que, si bien no sufre por eso, ve sufrir al otro; no salvarlo lo hace



cómplice o lo convierte en un asesino más. Este sufrimiento psicológico es incrementado por la elección de ese color, ya que comunica la inseguridad en sus decisiones y sus consecuencias.

Encontramos la misma lógica de los colores en la cuarta entrega, donde la víctima principal, el agente Rigg, pasa por tres pruebas para poder salvar al detective Mathews. Pasamos de un color amarillo a un rojo intenso; luego, a un verde con amarillo y por último a un verde fosforescente con saturación elevada. Cada color está dispuesto en la escena por un fin simbólico, el de aumentar la tensión en los “pecados” en los cuales incurrió cada víctima. Disponemos de la misma dinámica que en las pruebas anteriores, intensificando la crueldad de cada juego que se basa en una coloración específica que aumente la falta de cada víctima. Por ejemplo, la escena del violador se torna de color rojo, lo que connotaría



significados vinculados a su situación: toda la sangre que hizo derramar a sus víctimas de abuso sexual, la pasión que le puede generar al violador esta perversión, la sangre derramada en pleno acto, la sensualidad que él podría encontrar en cada una de sus víctimas; todo esto se asocia a la carne, a la locura, etc. Por ello, este color es el indicado para el juego, ya que su condición se revierte –de victimario pasa a víctima–, por lo que el rojo tiene que predominar en el proceso de justicia.



En la quinta película la gama de colores ya no está dividida por víctimas, sino que en el juego principal, de cinco personas, todo está rodeado por un color verdoso, más intenso conforme van avanzando. Este color que connota lo retorcido lo vemos solo en el área del juego, mas no en los momentos paralelos donde se da la investigación. Allí solo tenemos una iluminación realista. Esta coloración de igual manera representa lo venenoso y

cruel de los pecados de cada víctima, a pesar de los privilegios con los que ellos ya habían nacido. Si bien el verde simboliza cierto equilibrio, cuando se muestra de manera saturada y chillona nos causa cierta descompensación y malestar.



La entrega número seis nos habla de la prueba puesta a William, un empresario y gerente general de una aseguradora, quien decidía si alguien moría o vivía, conforme a una fórmula inventada por él. Es por esto de Jigsaw lo pone a prueba, ya que no le pareció ético que le negara la cobertura de su seguro por ser paciente de cáncer terminal. Así lo somete a situaciones críticas para que pueda salvar las vidas de sus propios empleados. En esta película también vemos cómo la posta del control de los juegos lo tiene el cómplice de

Jigsaw, el detective Hoffam y su mujer Jill, pero al final nos daremos cuenta que el control de la situación lo tuvo solo Jill. Es importante resaltar que quien tenía el legado Jigsaw es Hoffman, ya que la última película solo trata acerca de la prueba de Hoffman y de la venganza de este mismo hacia el legado de Jigsaw.

La iluminación que se da en los *flashbacks* de esta sexta entrega son sobreexposiciones de los encuadres. Si bien esto se da en las anteriores películas, también se puede observar que los *flashbacks* apuntaban más a un amarillo sin saturar y con una luz bien difuminada. Esto se vuelve más recurrente a partir de la película cuatro. Desde entonces aparecen *flashbacks* con sobre exposición, tiradas al color amarillo saturado y ligero, como es el caso de la sexta película, que se da cuando Jill recuerda cómo le entregó la llave Jigsaw, la que abre el último cajón después de muerto. Este color amarillo saturado es empleado debido a que se quiere guardar una concordancia con el juego de la película tres, donde muere el asesino del hijo de Jeff, ya que Jill justo va a buscar a Jigsaw en el momento que Amanda, Hoffman y él estaban armando ese juego.

Después, la sobreexposición y el lavado de luz difuminada se dan cuando se remarca el ensueño de los recuerdos del personaje principal, además de evocar lo celestial y todopoderoso por parte de Jigsaw. Los *flashbacks*, por lo general, dan a conocer al espectador el ser metódico que era Jigsaw y que todo lo tenía bajo control, incluso hasta después de su muerte. Este control absoluto se ve plasmado en la perfección de sus juegos.

Con respecto a los colores del juego principal de la película, estos varían entre el azul, rojo y amarillo, más que todo, y transmiten, aunque no en este caso, los pecados de las víctimas –pues no habían hecho nada terrible–, reforzando la desesperación e impotencia progresiva que tiene que pasar William por cada juego.



Además, podemos ver un cambio en el color en una escena que está fuera del juego, y es cuando Hoffman, al darse cuenta de que lo habían descubierto, mata a todos sus colegas e incendia el lugar. Esta escena se torna de color rojo, ayudada por el foco de emergencia que queda encendido cuando Hoffman corta la electricidad. Así se demuestra la ira y el control que cree tener por la situación.



En la séptima película, cierre de la saga, se toca la venganza de Hoffman, quien busca a Jill para matarla. Paralelamente se ve el juego de Bobby, el mentiroso que nunca fue víctima de Jigsaw y el que tiene que pasar una serie de pruebas para salvar a su esposa. Vemos el gran cierre, dándonos a conocer que Jigsaw tenía otro aliado, el Dr. Gordon, quien hace justicia por Jigsaw y venga la muerte de su esposa Jill encerrando a Hoffaman en el cuarto de baño, precisamente donde toda la saga comenzó. Aquí hay ciertos factores que cambian, como el arte. Debido a que la propuesta estaba hecha para 3D, los cortes y





derramamientos de sangre fueron más exagerados, cosa que no pasó con las anteriores entregas. A pesar de esto, no hubo *splatter*. Con respecto a los colores, aquí se tomó una gama cálida, oscilando entre amarillos y rojos, lo que ayudaba a reforzar, al igual que la película anterior, la desesperación e impotencia progresiva que siente el personaje principal, Bobby.

Conforme transcurren las películas, de la uno a la siete, la edición se da por corte simple para pasar de un plano a otro, o de una escena a otra. Sin embargo, hay dos momentos en los que se usa un distinto tipo de edición. El primero se da en los *flashbacks* de los personajes que recuerdan lo que pasó. Aquí se usan las tomas de una misma escena ya mostrada antes, pero acortando y usando el pase del “barrido” entre planos de la misma escena, esto para que la elipses de los recuerdos sean más breves. Se usa el mismo barrido al momento de pasar del presente a los *flashbacks*.

Otro momento en el que cambia la edición es en los juegos, y en especial cuando estos llegan a su clímax o cuando un personaje va a tomar una decisión. Aquí podemos ver lo que se conoce como “el efecto *Saw*”, que es la combinación de planos muy cortos y con alteración de la velocidad de las tomas, lo que nos da la sensación de desesperación e impotencia. **Este tipo de edición refuerza la filosofía de Jigsaw, en la medida de que la dinámica rápida que hay en cada juego macabro exalta la desesperación de la víctima, haciendo que el sufrimiento dé la sensación de ser largo. Así se muestra la agonía de la víctima, pues hace verosímil el proceso tanto para la realidad de la víctima como para el espectador. La edición rápida se ve por lo general en la última parte de las escenas de los juegos, cuando se sabrá si la víctima se salva -rehabilita- o se muere.**

Por ejemplo, en la segunda película la víctima Michael tenía que cortarse parte del ojo para sacar la llave que se encontraba ahí, para así liberarse del dispositivo punzocortante que tenía en su cabeza. La tensión se eleva cuando Michael no se atreve a hacerlo y justo cuando faltan diez segundos para que su tiempo termine aparece un *collage* de imágenes de manera muy rápida, entre planos con detalle de sus ojos, boca, manos, el reloj, y planos enteros de él. Esto definitivamente aumenta la tensión, tanto para el personaje como para el público, reforzando así la idea de sufrimiento y por ende la idea de cuál es el camino que tienes que tomar para *rehabilitarte*; y, por consecuencia, hacer justicia con Jigsaw y con la víctima misma. Esta manipulación del ritmo externo le da a *Saw* una característica única que muchas de las películas contemporáneas han querido copiar.

**Finalmente, podemos decir que la dirección de foto, conjuntamente con la de arte y edición, tuvo un rol muy importante y expresivo en la saga.** Cabe agregar que la fotografía se valió mucho de la gama de colores y de su poder expresivo. Además, se resaltó el rol de la cámara de mano, como elemento que hace viable la creación de la atmósfera justiciera, plasmada en los juegos macabros con movimientos rápidos. Esto apoya al sentido de realismo y de connotación *retorcida* de la situación. Este arte que oscila

entre lo realista y una utilería con destellos no terrenales durante los momentos de incesante sufrimiento, que nos daba los cortes rápidos de la edición, proporciona un ambiente sórdido y retorcido, digno de la veracidad de la temática de justicia cruel que se ha querido transmitir.

## 4.2. Resultados de las entrevistas

### 4.2.1. Elemento que complementa la idea de “justicia cruel” como un concepto ambiguo y visto de manera óptima.

La saga *Saw*, después de haberla desglosado, tiene varias características por las cuales podríamos decir que muestra de forma diferente y elaborada el concepto de “justicia cruel”, tema muy usado en el cine moderno y mostrado de una forma ambigua. Esto lo vimos analizando minuciosamente el discurso conceptual y el discurso gráfico, y lo podemos reforzar con las entrevistas a los licenciados Melvin Ledger y Juan Carlos Cano.

Ambos aportan a la idea de ambigüedad que recibe la justicia en esta saga, y cómo el discurso gráfico sirve para incrementar este concepto. Como lo vimos en el análisis, la justicia se aborda de manera cruel, pues para el personaje este método es la única forma de que sea efectiva. Esta ambigüedad es percibida a través de un personaje que no ve la vida de manera encasillada, sino que toma sus principios de forma ambigua, lo que hace que sea visto no como el malo de la historia, sino como alguien con quien podemos simpatizar.

Por ejemplo, **Jhon Kramer es un asesino en serie, por lo cual podría ser visto como un personaje malo, pero es concebido como el bueno o antihéroe de la película, un héroe moderno. A diferencia de los clásicos *slashers*, donde el asesino era el personaje principal, este no es visto como el que tiene que salir victorioso.** Esto, como dice el profesor Ledger, tiene bases en el primer referente de cine *slasher*, *Psicosis*; aunque se pueda simpatizar con el personaje principal, un asesino, no se lo plantea para que salga

victorioso, porque no es un antihéroe propiamente dicho:

Si tú piensas en Norman Base en Psicosis es un personaje asesino pero hay una historia que en realidad comienza como asesino más temprano pero de alguna manera es la víctima de su madre o sea hay una historia de porque hace lo que hace que cuando uno está viendo psicosis y ves toda la película hay momentos en el que incluso simpatizan con Norman<sup>67</sup>.

Si bien se percibe lo mismo con el personaje de Jigsaw (a muchos de los espectadores les puede dar cierta lastima cuando le diagnostican cáncer y todos le dan la espalda, cuando se le muere su hijo y pierde la vida), este **no solo simpatiza con el público, sino que es concebido como el héroe de su película**. Jigsaw, como dice el profesor Ledger, es un personaje “ambivalente”, el que se hace atractivo por sus traumas y es cuestionado por sus acciones, pero al final es el héroe de la saga. En otras palabras, en esta realidad ficticia su modo de hacer justicia puede ser válido y/o cuestionado por muchos personajes al igual que por los espectadores. Es así que este elemento del héroe moderno aporta de forma original la manera de contar la justicia cruel, ya que la acción dramática del psicópata no lo hace netamente malvado, sino uno que tiene un fin, para él, bueno y justiciero.

Este héroe moderno, que considera la justicia cruel como único medio para castigar al que considera malo, se concibe como tal ya que está sumergido en los géneros no solo del *gore* y policial, sino también en el de terror. **Este tiene una característica bien importante y es que es un cine castigador, netamente justiciero**. Así lo vemos en todas los *slashers* de los años ochentas, como Jason, Freddy, Halloween entre otros. Así lo afirma el profesor José Carlos Cano:

---

<sup>67</sup> Entrevista al profesor Melvin Ledger del 29 de noviembre de 2011. En Pontificia Universidad Católica del Perú.

Para mí el cine terror es lo más moralista que pueda existir, si no existe una fe o una religión se te caen todos los argumentos, de “te estoy observando” y “te estoy mirando” (...). En el cine de terror si no existe la ética ni la moral, si no existe una fe, una religión, se te caen todos los paradigmas. El cine de terror es totalmente moralista, es el cine castigador<sup>68</sup>.

Y esta característica está inmersa en la saga *Saw*, con la diferencia de que el antihéroe sale victorioso: si bien castiga por sus propios motivos, al final no es la policía o un personaje quien lo termina castigando a él, sino que su forma de hacer justicia cruel es aceptada y el desenlace termina siendo el triunfo de su filosofía y el desconcierto de los policías. Es por esto que tiene un valor agregado y contribuye a una evolución del cine de terror.

**Otro elemento que aporta a la idea de percibir el concepto de justicia de manera ambigua, donde la crueldad predomina, es en el discurso gráfico: la forma en que es contada.** En los *slashers* clásicos le dan demasiada importancia a lo gráfico, a la sangre, dejando atrás el desarrollo de los personajes que son partícipes de estas escenas sangrientas. En esta saga hay un intento de hacer lo gráfico con una temática más profunda; es decir, las escenas *gore* que encontramos van de la mano con los castigos impuestos por “esta justicia de *Saw*”, incrementando la forma que tiene el personaje de ver la justicia, sangrienta y cruel:

En este sentido, no dejan de ser un poco como Tarantino, donde la gracia también está en la manera que está contada, con la diferencia que Tarantino es un poco más profundo, pero creo también que hay una influencia porque **hay un intento de desarrollar algunos de los personajes a través de cuidar mucho las actuaciones; y por otro lado, de hacer una narración más sofisticada,** pero aun así son también muy mecánicas, son un poco

---

<sup>68</sup> *Ibidem.*

como las máquinas que hace Jigsaw. Hay un ingenio dentro de eso, pero a veces este puede quedarse en ser simplemente ingenioso<sup>69</sup>.

Así, como afirma el profesor Ledgard, hay un intento por hacer una narración más sofisticada y profunda, porque él se atrevería a decir que:

**Tratan de ponerle un poco de tema a lo gráfico, porque se supone que el castigo tiene que ver con lo malo que ha hecho esta persona,** como por ejemplo al violador que lo motiva a que se clave los ojos, al del hotel o la chica drogadicta. No es casualidad que justamente les cortes las venas para alcanzar la inyección. Entonces hay una relación (...) <sup>70</sup>.

Además, en esta forma de contar, el factor sorpresa y de intriga se mantienen conectados a la película, lo que es primordial para reforzar la idea de justicia cruel del personaje. Se muestra, mediante *flashbacks* rápidos, una secuencia de eventos desagradables que se conectan y muestran lo bien planificado que tenía Jigsaw su plan de justicia y venganza:

En las películas, por lo general, terminan con un montón de *flashbacks* rápidos que conectan a los personajes que explican algo, por ejemplo en la uno, explica que el personaje que rapta a la esposa y la hija del doctor fue utilizado y al final te dice quién es Jigsaw, pero en realidad si vieras las siguientes te podría malograr la primera, porque tienes que tener un misterio sobre Jigsaw. Al final te das cuenta que en la segunda que Amanda es la compinche y durante la cuarta te das cuenta que el policía es el compinche. Entonces tiene mucho ver en la manera que están narradas las

---

<sup>69</sup> *Ibidem.*

<sup>70</sup> *Ibidem.*

películas, es parte del atractivo”<sup>71</sup>.

**El factor de intriga sacado del género policial hace que lo que uno vaya descubriendo sea más cruel o doloroso que lo anterior, ya que conforme vamos conociendo más a Jigsaw y a sus víctimas, sentimos que su justicia está bien justificada por su dolor.** Por ejemplo, en la tercera película, cuando a través de *flashbacks* se muestra qué tan miserable era la vida de la doctora Lynn y de Jeff, al final se unen todos los cabos sueltos y nos muestran que ambos eran pareja. Se ve que es mucho más horrible sus vidas contadas entrelazadamente,. Esto hace que la obra de Jigsaw sea completamente justificada por el descubrimiento de cuan doloroso y desgraciado podía ser la vida de una pareja que lo tenía todo. Así, vemos que la forma de abordar la justicia cruel se muestra mucho más elaborada e impactante, mostrándonos que el dolor, el sufrimiento, la frustración puede ser mayor.

A pesar de ser solo un intento por profundizar más en el género *slasher*, creo que está muy bien logrado, en especial en las primeras tres películas, donde el discurso gráfico está muy bien trabajado, y también el discurso conceptual. Conjuntamente nos muestran los porqués y los fines de la justicia cruel de Jigsaw de manera singular. Aquí el tema de la justicia no es una excusa para ver sangre, como en muchos *slashers*, sino que las dos cosas son necesarias para crear el sentido de crueldad. A pesar de que ambas sean necesarias, siempre será una saga recordada por lo mecánico y lo sangriento que pudieron ser los juegos, más que por la idea de justicia que llevó a Jigsaw a crear dichos juegos.

Otra característica que refuerza la idea de justicia cruel vista desde otra perspectiva, es que **el perfil de los personajes está desarrollado de manera más acertada** que en otro *slasher*. Las víctimas de los *slashers* puros suelen ser jóvenes liberales que son asesinados por psicópatas, por el simple hecho de llevar una vida libertina. “La diferencia principal sería que en las películas de Halloween están centradas en jóvenes o sea los personajes son

---

<sup>71</sup> *Ibidem.*

que mucho más juveniles y el ambiente se queda en un ambiente mucho más juvenil”<sup>72</sup>. Sin embargo, en *Saw* no se toma de la misma manera, ya que sus víctimas son personas entre adultas y jóvenes que, si bien son culpados por llevar una vida libertina, la idea de libertinaje y desenfreno es de un nivel superior, ya que muchas de estas víctimas han dañado a otros. **Por lo tanto, debido al perfil de los personajes, los castigos se desarrollan en un ambiente más maduro, lo que hará que la temática de la crueldad sea más elaborada. No se centrará en un castigo para adolescentes libertinos, sino para personas de toda edad, como cualquiera de nosotros, cuyo pecado es la no valoración de la vida.**

Además, no solo contamos con el perfil del personaje, sino también con el perfil del principal, Jhon Kramer o Jigsaw, quien con su personalidad, si la analizamos, llega ser un personaje tan maduro e intenso del cual podemos deducir el mecanismo de sus pensamientos, tan diferentes a los de la sociedad convencional. Como nos dice el licenciado Legdard

Es interesante la personalidad pasiva, sobre todo cuando habla con el policía en la número dos, eso es interesante, que sea un hombre aparentemente débil (...), El personaje es sugerente porque tiene lógica... Me parece interesante la idea de este vengador y esa especie de justiciero, al mismo tiempo como que lo elaborado de sus planes me distancia en el sentido que es un poco inverosímil, todo es demasiado ingenieril. Ahora, en una de ellas se explica que es el ingeniero, pero llega un punto en que no te crees peor, siempre son estas trampas elaboradísimas con metales que se mueven y siempre el reloj digital<sup>73</sup>.

El personaje resulta atractivo porque no es como los personajes convencionales de

---

<sup>72</sup> *Ibidem.*

<sup>73</sup> *Ibidem.*

los *slashers* clásicos, que muchas veces muestran tensión cuando van por su víctima, o cuando la agarran, y aparentan ser más fuertes físicamente. Por el contrario, Jigsaw es un personaje que se muestra débil por lo avanzado de su enfermedad, pero su inteligencia le da poder sobre otros por lo elaborados que son sus juegos, a pesar de que estos sean poco creíbles para nuestra realidad; además de ser un hombre totalmente calmado, lo que demuestra superioridad sobre sus víctimas, ya que son ellas las que pierden la cordura y por eso se equivocan en sus juegos. Este perfil, afín al género psicokiller, nos saca a luz cómo la inteligencia, y no la fuerza, hace que pueda infringir sufrimiento cruel a las personas y ser posible lo elaborado de un plan de justicia propia bajo la forma de la crueldad.

También tenemos un elemento de esta saga que nos resalta uno de los entrevistados, y es **la proximidad hacia el espectador**. Recordemos que los antihéroes de los *slashers* de los ochentas tomaban la justicia por su cuenta, porque no les quedaba otra alternativa, y eso era un tema que causaba proximidad hacia el espectador, ya que la justicia en la sociedad se consideraba desde muchos puntos ambivalente. Sin embargo, tenemos que remarcar que esos antihéroes eran en su mayoría fantásticos, de ultramundo; en cambio Jigsaw, además de marcar una proximidad con su filosofía, es un personaje terrenal, quien podría ser uno de nuestros vecinos. Así lo afirmó también el profesor Cano:

Los personajes son aquellas personas que pueden vivir al costado de tu casa y no es necesario que sea el monstruo que vive en un castillo en Tran Silvania, son fantásticos, claro, yo diría que allí empiezan las cosas a cambiar un poco y de pronto que esta amenaza es más latente, más cercana a ti y podría estar encarnado en tu vecino<sup>74</sup>.

Esta proximidad es un elemento que fortalece el discurso conceptual de la saga, ya que puede ser vista como una protesta de la sociedad. Actualmente todo es visto de manera

---

<sup>74</sup> Entrevista al profesor José Carlos Cano del 2 de noviembre de 2013. En Pontificia Universidad Católica del Perú.

no maniquea, muchas de las personas toman la justicia por cuenta propia, ya que consideran que las leyes no se cumplen, no confían; por ello, toman la justicia por sus manos. Todo este pensamiento está demostrado en la saga *Saw* y representado bajo la mirada de Jhon Kramer, el justiciero cruel de las películas.

**También se encuentra un elemento que aporta de manera externa a que la temática de lo cruel se maximice; y es lo audiovisual, en especial en el área de edición.**

Hay algo que me llamó la atención, hay voyerismo que ves pero en las tres películas tengo la impresión de que utilizan la cámara rápida, esta cámara rápida ahorra de alguna manera al espectador toda la agonía de ver lo que sería a tiempo normal. Entonces es extraño, como que quieren que se vea pero al mismo tiempo no, porque de todas maneras lo modificas al hacerle el cambio rápido<sup>75</sup>.

La idea de que las escenas de sangre no sean prolongadas, y que a la vez muestren y solo sugieran, hace que el espectador incremente su angustia y sufrimiento ante lo cruel de los castigos. Es decir, si bien la agonía de las víctimas no es prolongada, la forma en la que está editada hace que su agonía se sienta casi eterna, sin poder ver mucho. Y esto porque como hay escenas juntas de poca duración, el ojo no tiende a registrar todo lo que pasa, pero lo imagina.

Por último, uno de los entrevistados mencionó el elemento audiovisual que por excelencia debe estar en este tipo de películas *gore* y que ayudan que el discurso de justicia cruel se maximice durante toda la saga: **la explosión de sangre que nos da el área de arte**. Así lo resalta en un comentario el profesor Ledgard:

(...) En sentido en la que todas comparten es que se vea abundante

---

<sup>75</sup> *Ibidem*.

**derramamiento de sangre**, en eso es la misma sensibilidad. O sea, hay una curiosidad del público también por verlo, que se vea tanto lo que se pueda. Es como en el comienzo del *Juego macabro 4* cuando van cortando a Jigsaw y van abriéndole la cabeza, y ves cada parte<sup>76</sup>.

Este derramamiento de sangre que se ve en cada entrega no solo satisface la curiosidad del espectador, sino que resalta el concepto de justicia cruel que maquinaba el asesino serial, Jhon Kramer. Él elaboraba estos juegos de sufrimiento extremo y sangriento para que las personas se metan un poco más en su cabeza y puedan ver lo que estos juegos crueles causaban en sus víctimas y cuan eficaz podría ser si salen libre de ellos. Todas las escenas *gore*, si bien responden a la curiosidad del público que mira la historia, tiene importancia en la historia en sí, ya que están puestas para que las demás personas dentro del mundo de la ficción vean el poder de sus elaborados juegos. Y es así que perciben el concepto que maneja Jhon Kramer sobre justicia cruel, como un concepto ambivalente, posible a connotación buena.

Por medio de estas características discutidas en las entrevistas, podemos complementar la idea de concepto ambiguo de la justicia cruel. Esta es válida en un entorno donde la sociedad no se respeta y donde tomar la justicia por cuenta propia es visto como algo viable y óptimo para la sociedad.

---

<sup>76</sup> Entrevista al profesor Melvin Ledgard del 29 de noviembre de 2011. En Pontificia Universidad Católica del Perú.

## CAPÍTULO CINCO: CONCLUSIONES

### Conclusión 1:

Una de las primeras conclusiones es que **el tema de la “justicia cruel” es trabajado en base al accionar del personaje principal, Jigsaw**. Vemos que Jigsaw construye juegos que están diseñados para causar el mayor sufrimiento posible y que los destina a una serie de víctimas, quienes deben jugar y salir victoriosos de dicho juego. La acción de Jigsaw tiene un motivo y un fin: la pérdida de su primogénito Gideon y el dolor de saber que pronto morirá de cáncer. Una finalidad de rehabilitación basada en el dolor extremo de sus víctimas, para que luego puedan renacer y ser mejores personas.

Es así que este personaje nos muestra lo que Rosselini llama la teoría del dolor en las películas, donde sus personajes en crisis al final llegan a un estado de conciencia que los libera, pero este estado último siempre llega a través del máximo dolor que un ser humano pueda soportar. Ese estar libre es un estado de enriquecimiento espiritual, de sabiduría que uno tiene que conseguir después de experimentar el sufrimiento (González, 2009).

Por ende, los personajes o víctimas de la saga *Saw* experimentarán su máximo dolor a través de estos juegos, el mismo sufrimiento que Jigsaw sintió ante la pérdida de su hijo y ante la noticia de su enfermedad. Es importante decir que el factor lúdico se debe a la cercanía de un infante en su vida y a su temprana pérdida. Este factor lúdico representado en los juegos se vuelve cruel por el fin que tiene, que es el de tortura al ser humano y los vuelve crueles.

Sin embargo, el fin no es la tortura en sí, sino la idea de “rehabilitación” que conduce el ganar los juegos, ya que, como dije en líneas anteriores, cuando el ser humano llega al sufrimiento máximo es cuando puede ser mejor persona. La combinación de los “juegos crueles” con la filosofía de “rehabilitación” da como resultado la justicia cruel que

Jigsaw quiere dar a conocer. Esta rehabilitación obedece a que el cine de terror es por excelencia un “cine castigador”. Como diría el licenciado Cano: “ n el cine de terror si no existe la ética ni la moral, si no existe una fe, una religión, se te caen todos los paradigmas. El cine de terror totalmente moralista es el cine castigador”<sup>77</sup>. Es por esto que la narrativa de la saga *Saw* debe estar recargada de justicia aleccionadora, como base para que las víctimas se rehabiliten y salgan de la no valoración de sus vidas a la conjunción, con la idea de mejorar después del enfrentamiento al sufrimiento.

Su método de hacer justicia está basado en el sufrimiento extremo de sus víctimas, ya sea para castigarlas o para rehabilitarlas, y esto hace que su justicia sea considerada dolorosa y cruel. Esta es contada de manera singular, ya que es una saga que recoge lo mejor de diversos géneros, en especial del *slasher*, pues son justicieros y sangrientos.

Con esto podríamos concluir que el fin último de Jigsaw es la rehabilitación de sus víctimas, pero la idea se torna más retorcida cuando deducimos el control tan minucioso que Jigsaw ejerce sobre estos juegos, lo que nos da un panorama más cruel. Es el control expresado en sus acciones, siempre con un pie por delante de la víctima, como si realmente supiera qué decisión va a tomar.

La idea de justicia cruel controlada de Jigsaw lo hace su propio dios, por lo que podríamos clasificarlo como un asesino serial:

Orientado a una misión, que decide salir a cumplir una misión de liberar al mundo de una categoría de personas que considera despreciable (...) y, finalmente, el tipo orientado al poder/control, cuya satisfacción primordial radica en el completo dominio de la vida y la muerte de la víctima<sup>78</sup>.

---

<sup>77</sup> Entrevista al profesor José Carlos Cano del 2 de noviembre de 2013. En Pontificia Universidad Católica del Perú.

<sup>78</sup> LEYTON, Elliott H. *Cazadores de humanos: el auge del asesino múltiple moderno*. Barcelona: Alba Editorial, 2005. Páginas

Lo que nos lleva a un discurso conceptual de la justicia cruel mucho más elaborado, ya que no solo el discurso obedece a la crueldad de torturas físicas, sino también a los traumas pasados (tortura psicológica); todo esto bajo el concepto de manipulación por la idea de rehabilitación aleccionadora hacia sus víctimas.

Por último, hay que rescatar que si bien la idea de justicia cruel instalada en la saga es personal, esta comenzó como una venganza contra las personas que le hicieron daño al asesino serial Jigsaw, pero que al final se extendió como una filosofía de vida por denuncia ante una sociedad poco confiable, donde podía ser la única vía para obtener justicia. Es así que esta justicia cruel es vista de manera ambigua por las personas, ya que puede tomarse como el único medio eficaz ante una sociedad con leyes no confiables.

#### **Conclusión 2:**

Una segunda conclusión son las herramientas audiovisuales que sirven de refuerzo para exaltar el discurso de “justicia cruel” del asesino serial Jigsaw. Podemos ver que el uso del arte, de la edición y sobre todo de la dirección de foto, ha hecho que la saga no solo cumpliera con la exaltación de sangre que evoca el género *gore*, sino que lo presenta de una forma más madura. En otras palabras, estas herramientas audiovisuales potenciaron la violencia gráfica y a su vez el concepto que nos dio el guión: el ejercicio de justicia cruel por un asesino serial amante del control absoluto.

Así tenemos, primero, el manejo de la gama de colores usado en la saga. Una paleta que va desde el rojo encendido hasta el azul álgido, pasando por el amarillo mostaza y el verde. Esta paleta de colores potenció cada escenario de los juegos macabros.

Podemos ver que **el juego de colores usados en la dirección de fotografía exalta lo retorcido de cada juego**. Primero tenemos el verde, que se usa con diferente saturación

e intensidad dependiendo de la víctima. Este color es el más empleado en las siete películas: aparece en el juego de Amanda, en la primera, una de las pocas que sobrevivió a los juegos; en la tercera, en el juego principal de la doctora Lynn; en el último juego de la cuarta con el detective Hoffman y el detective Mathews; y en toda la quinta. Podemos concluir que si bien esta coloración representa cierto equilibrio, propuesta de una manera saturada, representa una situación venenosa y retorcida, potenciando la crueldad de las acciones hechas por las víctimas y la crueldad de la justicia propuesta por el victimario, Jigsaw.

De igual manera, vemos los colores amarillos, rojos y azules, lo cuales son propuestos para pruebas específicas. El amarillo es usado con una connotación negativa de inseguridad y traición; el rojo, con la connotación de bajas pasiones y violación; y por último, el azul, que representa lo sobrio y lo turbio de las acciones. Cada color potencia tanto la crueldad de las acciones de las víctimas como las del victimario, es decir, nos exalta lo retorcido y negativo de cada pecado incurrido, como de cada forma lúdica de hacer justicia.

Además, tenemos la forma en la que se nos presenta la edición, conjuntamente con la propuesta de planos marcados por la dirección de foto. Todo esto nos da la sensación de mostrar y no mostrar lo que pasa ante cámara. Como diría el profesor Cano: “Hay voyerismo que ves, pero en las tres películas tengo la impresión de que utilizan la cámara rápida; esta cámara rápida ahorra de alguna manera al espectador toda la agonía de ver lo que sería a tiempo normal”<sup>79</sup>. Esto es una combinación de planos cerrados con una selección de corta duración de cada plano, con un *speed* rápido y repetido de cada uno de ellos, lo que nos da el resultado de angustia y desesperación. Lo vemos cuando cualquier víctima está ante la decisión sobre si mutilarse una parte del cuerpo y/o matar a otro, o morir ante el juego. Esta angustia no retratada de manera sencilla ante un plano estático,

---

<sup>79</sup> Entrevista al profesor Jose Carlos Cano del 2 de noviembre de 2013. En Pontificia Universidad Católica del Perú.

muestra la exaltación de lo cruel que puede convertirse el juego propuesto para cada víctima; es decir, refuerza la idea de crueldad de la forma de pensar del victimario, Jigsaw, ante la forma de ejercer justicia.

Por último, la propuesta de arte realista nos muestra un derramamiento de sangre de forma natural y no *splatter* o cómic. Esto genera que cada muerte o mutilación sea tan real que nos transmita la sensación de crueldad que lleva cada juego macabro, y lo que potenciaría la idea del ejercicio cruel de la justicia. Esto, combinado con los colores de la utilería, nos transmite una atmósfera siniestra. Tenemos, por ejemplo, el muñeco de Jigsaw, la cabeza de chanco que usaba para atrapar a sus víctimas y la capa negra que lleva. Todos estos elementos están en colores rojos y negros, lo que genera que el perfil del victimario se torne retorcido y cruel.

Entonces, se puede concluir que los elementos audiovisuales ayudaron a recalcar, en cada momento, cómo pensaba el personaje principal. La edición rápida causa frustración; la fotografía y sus colores connotan la forma retorcida de pensar Jigsaw; la propuesta de arte y los movimientos de cámara no estáticos y rápidos crean inestabilidad, como lo retorcido de sus pensamientos y de sus juegos justicieros.

### **Conclusión 3:**

Por todo lo anterior dicho, la propuesta narrativa que comprende la saga y la propuesta de realización audiovisual combinadas nos dan un resultado del ejercicio cruel de la justicia. Estos elementos están bien trabajados para ser una propuesta *gore* contemporánea. Debemos tener en cuenta que las películas *gore/slasher* de los años sesenta siempre carecían de una historia elaborada y se afianzaban más en la realización explícita de sus imágenes sangrientas, para causar emociones en los espectadores. Sin embargo, ahora estamos ante una propuesta contemporánea que mezcla lo *gore* y el suspenso del género *psicokiller* en lo narrativo.

Tenemos elementos tales como la forma de contar y el antihéroe que se torna un personaje victorioso. Este tiene un mayor acercamiento con el espectador por no ser fantástico, sino más terrenal. Además, su guion tiene personajes que son maduros y ya no simples adolescentes de los ochentas, y así la temática de la crueldad es más elaborada. El factor de la intriga del género *psicokiller* hace que cada descubrimiento sea más cruel que el anterior, y por excelencia la estética de *gore* se enfoca a un tema mucho más profundo, que es la justicia, es decir, más coherente a la vida y al perfil de cada personaje.

Es así que se consolida la justicia cruel de manera gráfica y conceptual a un nivel más elaborado, por lo minucioso de la combinación de ambos discursos; es decir, maximizando el ejercicio cruel de la justicia tanto en las acciones del victimario, Jigsaw, como en la propuesta audiovisual con colores exagerados y simbólicos.

Además, podemos concluir que **la concepción de justicia cruel en esta saga nos muestra cómo la sociedad está hoy en día.** Es un claro espejo de las personas, y hay cierto acercamiento a lo que realmente es un psicópata de la vida real. Esto se refleja tal cual en la ficción, volviendo al personaje más terrenal con sus complejas patologías. Además, el tema de la justicia cruel que se aborda de una manera más madura nos muestra como las personas conciben este término, como nosotros mismos, al igual que el personaje, lo entendemos de manera ambivalente y no maniquea. Es por esto que nos identificamos más con él y aceptamos su victoria porque también se refleja nuestra victoria. Si bien, no es un estudio basado en las experiencias de nuestra sociedad, aun así podemos encontrar en la elaboración de la temática de la película la forma de pensar de la sociedad contemporánea. De esta manera, la temática de la justicia cruel y del antihéroe es el reflejo de nosotros mismos.

## RECOMENDACIONES

Después de realizar el análisis de la saga *Saw*, consideramos necesario hacer más investigaciones acerca de cómo se construyen las películas de terror en el siglo XXI. En este género, que ha vuelto a surgir con fuerza, podemos ver que se está estructurando la sociedad y así acercarnos a los miedos y a los peligros percibidos por el individuo actual, representado en la víctima o el victimario. Es así que el análisis de temas sociales y psicológicos en el cine de este género cultivaría el interés por abordar el cine de terror y el *psicokiller* como objetos culturales, no solo para los investigadores en comunicación, sino también para las humanidades y las ciencias sociales.

Es importante seguir investigando, ya que para realizadores de cine y comunicadores audiovisuales la posibilidad de estar ante un género transgresor, que reivindica el punto de vista del asesino desde una posición protagónica, permite nutrirse de los resultados de investigaciones como esta. Esto aporta no solo a la construcción de perfiles de personajes y guiones, sino también a la elaboración de las propuestas fotográficas y artísticas que permitan transmitir sus mensajes y sentidos.

Enfocándonos en el medio peruano actual, si bien la industria del cine ha venido desarrollándose en los últimos años, aún no se han consolidado las propuestas cinematográficas de género, como el de terror. Así, sería un valor agregado las investigaciones sobre los elementos que componen el género de terror y de los *psicokillers*, la relación del lenguaje audiovisual y narrativo con las características del individuo y de la sociedad; ya que se convertirían en recursos informativos para la creación de películas nacionales de este género.

En conclusión, se recomienda, a partir de la realización de esta investigación, prestar atención en la figura del asesino y su mundo interior, como reflejo de aspectos socioculturales, tanto como objeto de investigación como para la creación de nuevas

películas en el género. Para los realizadores y comunicadores nacionales, la recomendación consiste, además, en acercarse con curiosidad y comprensión, para así producir más películas nacionales de terror y *psicokillers*.

**BIBLIOGRAFÍA:**

AUMONT, Jacques

1996 *Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona: Paidós.

ALSINA THEVENET, Homero.

1993 *Historia del cine americano*. Barcelona: Laertes.

BASSO, Domingo.

2000 *Justicia original y frustración moral*. Buenos Aires: Abeledo-Perrot.

BOUSSAN, Darren.

2005. *SAW 2* [videgrabación]. Lions Gate Entertainment y Twisted Pictures.

BOUSSAN, Darren.

2006. *SAW 3* [videgrabación]. Lions Gate Entertainment y Twisted Pictures.

BOUSSAN, Darren.

2007 *SAW 4* [videgrabación]. Lions Gate Entertainment y Twisted Pictures.

BEDOYA, Ricardo.

2003 *Ojos bien abiertos: el lenguaje de las imágenes en movimiento*. Lima: Universidad de Lima. Fondo de Desarrollo Editorial.

BERNÁRDEZ, Asun.

2001 “Violencia de Género y Sociedad: Una cuestión de Poder”. Recopilación de ponencias de la Universidad de Verano de El Escorial. Madrid: Ayuntamiento de Madrid, Área de Promoción de la Igualdad y Empleo.

BORDWELL, David.

1996 *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós.

BUTLER, Judith.

2007 *El género en disputa: el feminismo y la subversión de la identidad*. Barcelona: Paidós Ibérica.

CABREJO, José.

2003 “La celebración de la sangre. Una aproximación histórica a la tendencia del cine gore”. *La gran ilusión*. Número 13, pp. 13-16.

CASSANO, Giuliana.

2010 *Introducción a la Realización de Ficción*. Lima: Departamento Académico de Comunicaciones.

COELLO, Jaime Manuel

2011 “EL teatro grand guignol”. Consulta: 18 de marzo de 2011. <<http://jaimecoellomanuell.wordpress.com/2011/03/18/el-teatro-del-grand-guignol/>>

CRAVEN, Wes.

1984 *A Nightmare on Elm Street* [videgrabación]. New Line Cinema.

CUNNINGHAM, Sean.

1980 *Friday the 13th* [videgrabación]. Georgetown Productions Inc.  
Sean S. Cunningham Films.

DURAN KING, José Luis.

2009 “Théâtre du Grand Guignol: el abismo interior”. Consulta: 18 de junio de 2009.  
<<http://impreso.milenio.com/node/8102488>>

DIEZMARTINEZ, Ernesto.

2007 *Literalmente visceral*. Ciudad de Mexico: Reforma.

ETTEDGUI, Peter

2001 *Diseño de Producción y Dirección artística*. Barcelona: En la colección: Cine. Océano.

FIELD, Syd

2002 *El manual del guionista: ejercicios e instrucciones para escribir un buen guión paso a paso*. Madrid: Marta Heras.

GRAJALES, Tevni.

1996 “Conceptos Básicos para la Investigación Social: Tipos o clases de investigación”. México: Publicaciones Universidad de Montemorelos. Consulta: 27 de marzo de 2000. <<http://tgrajales.net/investipos.pdf>>

GONZÁLEZ, Enrique.

2009 *Roberto Rossellini. El cine de dolor*. España: Bubok Publishing S.L.

GREUTERT, Kevin.

2009 *SAW 6* [videograbación]. Lions Gate Entertainment y Twisted Pictures.

GRONSTAD, Asbjorn

2008 *Transfigurations: Violence, Death and Masculinity in American Cinema*. Amsterdam University Press

GUBERN, Román.

1975 *Cine Contemporáneo*. Barcelona: Salvat.

GUERRA MUENTE, Martín,

2010 “Poderes de la perversión y estética de lo abyecto en el arte latinoamericano”.  
*Guaragua*. Año 14, No.34, pp.71-88. Consulta: 2010. <<http://www.revistaguaragua.org/files/PDF34.pdf#page=87>>

HACK, David.

2008 *SAW 5* [videgrabación]. Lions Gate Entertainment y Twisted Pictures.

HAUSER, Marc D.

2008 *La mente moral: cómo la naturaleza ha desarrollado nuestro sentido del bien y del mal*. Barcelona: Paidós.

2008 “La banalización de la violencia en el cine.” *Nuestro Tiempo: Academic Search Complete*. Consulta: 2008. <<https://www.ebscohost.com>>

JACKSON, Peter.

1992 *BrainDead* [videgrabación]. WingNut Films, New Zealand Film Commission, Avalon Studios Limited.

KRACUER, Siegfried.

2010 *La novela policial. Un tratado filosófico*. Buenos Aires: Paidós.

KRISTEVA, Julia.

2006 *Poderes de la perversión*. México: Siglo xxi Editores.

LEÓN FRÍAS, Isaac

1990 “El espectáculo de la hiperviolencia en el cine norteamericano contemporáneo”.  
*Lienzo*, número 10, pp 69-85.

LEYTON, Elliott H.

2005 *Cazadores de humanos: el auge del asesino múltiple moderno*. Barcelona: Alba Editorial.

LEWIS, Herschell.

1963 *Blood Feast* [videgrabación], Friedman-Lewis Productions.

MALVINAS.

2010 “El gran guiñol: El teatro del terror”. Consulta: 13 de abril de 2010. :<<http://ateosyagnosticos.foroes.net/t1912-el-gran-guinol-teatro-del-horror>>

MEJÍA NAVARRETE, Julio.

2011 “Sobre la investigación cualitativa. Nuevos conceptos y campos de desarrollo. Investigaciones Sociales”. Año VIII, No. 13. Pp. 277-299. Consulta: 2011. <<http://es.scribd.com/doc/2388276/investigacion-cualitativa>>

MEJÍA SOLÍS, Miguel.

2006 “Recorriendo el cine gore”. *Tren de sombras*. Número 5, pp 27-30.

MÉRIDA DE SAN ROMÁN, Pablo

2002 *El cine: historia del cine. Técnicas y procesos. Actores y directores. Diccionario de términos. 100 grandes películas*. Barcelona: Spes.

MONGUIN, Oliver.

1998 *Violencia y cine contemporáneo: ensayo sobre ética e imagen*. Barcelona: Paidós.

MUNIZ, Gabriela

2010 “El discurso de la crueldad: 2666 de Roberto Bolaño”. Unites Estates: University of Pennsylvania Press. Tomo 63, número 1, pp, 35-49. Consulta: 2010. < <http://search.proquest.com/docview/1319362862?accountid=28391>>

NORRIS, Joel.

1989 *Serial Killers*. New York: Anchor Books.

OÑEDERRA, Izibene.

2014 *Análisis de figuras anti heroicas y sus modos de representación en el arte contemporáneo*. Consulta: 2010. <[http://www.academia.edu/5346757/ANÁLISIS\\_DE\\_FIGURAS\\_ANTIHEROICAS\\_Y\\_SUS\\_MODOS\\_DE\\_REPRESENTACIÓN\\_EN\\_EL\\_ARTE\\_CONTEMPORÁNEO](http://www.academia.edu/5346757/ANÁLISIS_DE_FIGURAS_ANTIHEROICAS_Y_SUS_MODOS_DE_REPRESENTACIÓN_EN_EL_ARTE_CONTEMPORÁNEO)\_Investigadora\_Izibene\_Oñederra\_Tutor\_Fito\_Ram%C3%ADrez-Escudero>

ORELLAN GUTIÉRREZ DE TERÁN, Juan.

2007 *Cine y violencia*. Madrid: Escuela Abierta.

POHLENZ, Ricardo.

2002 *Peter Jackson: Excesos viscerales*. Mexico City: Reforma.

MARTÍN, Adrián

2008 *Qué es el cine moderno*. Santiago de Chile: Uqbar: Festival Internacional de Cine de Valdivia.

1998 *Revista CHASQUI*. No. 62. Junio.

ROCKOFF, Adam

2002 *Going to pieces: the rise and fall of the slasher film, 1978-1986*. North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers.

ROSSELINI, Roberto.

1948 *Alemania Año Cero* [videgrabación], Coproducción Italia-Alemania-Francia; Tevere Film / Safdi / UGC.

SANCHIS ROCA, Vicente.

1996 *Violencia en el cine: Matones y asesino en serie*. Valencia: La Máscara.

SEN, Amartya

2009 *La idea de la justicia*. Madrid: Taurus.

TAMAYO San Román, Augusto

1996 *Teoría y práctica del guión de ficción*. Lima: Universidad de Lima. Fondo de Desarrollo Editorial.

TOBÓN, William.

2001 “La crónica roja en Bogotá”. *Historia Crítica*. Número 62, pp, 111-126. Consulta: junio de 2001. <<http://historiacritica.uniandes.edu.co/view.php/215/view.php>,>

VALENCIA, Manuel

1996 *Sangre, sudor y vísceras: historia del cine gore*. Valencia: La Máscara.

VOGEL, Fred.

2001 *August Underground* [videgrabación].

WAN, James

2004 *SAW I* [videgrabación]. Lions Gate Entertainment y Twisted Pictures.

ZARCHI, Meir

2010 *I split on your grave* [videgrabación]. Cinemagic Pictures.