
El miedo es el mensaje. Las pantallas como armas en el cine de terror norteamericano post 11/S

Laura Ormaechea | Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires | lauraormaechea@outlook.com

› RESUMEN

El ataque terrorista a las Torres Gemelas de Nueva York el 11 de septiembre de 2001 fue un acontecimiento que conmocionó al mundo occidental en su totalidad ya que las imágenes entraron en cada casa a través de la televisión, quien se convirtió en vehículo del horror. Esto generó un clima en el cual la diferencia entre lo ficcional y la realidad se desdibujó, y la paranoia y el desasosiego se apoderaron de la esfera pública. El cine, en particular el del género de terror, no se quedó afuera. Los filmes de terror comenzaron a elaborar tramas en las cuales la necesidad de vigilancia, el voyeurismo, y el morbo se acentuaban. En este estudio nos es de interés indagar sobre las diversas formas en las que el clima paranoico, imperante en la sociedad norteamericana, aparece en los filmes de terror estadounidense de los años posteriores al ataque, y analizar cómo las pantallas, cámaras, y televisiones, se erigieron como nuevas armas para introducir el terror en la tranquilidad del hogar (desde 2002 hasta la actualidad). Para ello nos centraremos especialmente en los filmes *The Ring* (La llamada, 2002), *Saw* (El juego del miedo, 2004), y *The Purge* (La purga, 2013).

Palabras clave: Ataque terrorista, paranoia, pantallas, medios masivos, miedo

Fear is the message. Screens as Weapons in Post 9/11 North American Horror Cinema

› ABSTRACT

The terrorist attack on the Twin Towers in New York on September 11, 2001, was an event that shocked the Western world as a whole as the images entered each house through television, which became a vehicle of horror. This generated a climate in which the difference between fiction and reality was blurred and paranoid and uneasiness took over the public sphere. Cinema, particularly the horror genre, was not left out. Horror films began to elaborate plots in which the need for vigilance, voyeurism, and curiosity were accentuated. In this study, it is of interest to us to investigate the various ways in which the paranoid climate, prevailing in North American society, appears in American horror films of later years and to analyze how screens, cameras, and televisions emerged as new weapons to introduce terror into the tranquility of the home (from 2002 to the present). For this we will focus especially on films *The Ring* (2002), *Saw* (2004), and *The Purge* (2013).

Keywords: Terrorist attack, paranoia, screens, mass media, fear

› Introducción

El 11 de septiembre de 2001 a las 8:45 am, un avión de United Airlines impactó sobre la torre sur del complejo del World Trade Center en Nueva York. La programación televisiva de todo el planeta volcó su mirada hacia lo que acababa de suceder en la Gran Manzana. Dieciocho minutos más tarde un segundo avión impactó sobre la torre norte. Si ante el primer avión había dudas, con el segundo se volvió una certeza: no había sido un accidente ni problemas técnicos, eran ataques.

El escalonamiento del golpe desencadenó una retransmisión mediática mundial que, involuntariamente, se fue constituyendo como una película en directo –funcionando como un streaming. Como nunca la globalización había dado lugar a que desde cualquier lugar de la tierra se pueda asistir a la exposición en vivo de un atentado terrorista. La violencia, la desesperación, el terror, la paranoia y la confusión se habían trasladado a cada hogar del planeta instantáneamente sin distinguir entre naciones, clases sociales, o edades. El avión estrellándose en la torre norte fue un evento televisivo global sin precedentes, no solo por el acontecimiento en sí mismo, sino también por su transmisión en simultáneo. Se comprobó aquella mañana que, para el terrorismo, la imagen se había convertido en su ideología. El proceso de espectacularización de la esfera social, y específicamente de la violencia, había alcanzado un paroxismo por el cual la existencia se percibió como una película de terror.

› El cine como premonición de la realidad

Si bien el cine y la realidad han mantenido una estrecha relación desde la invención del cinematógrafo pues aún “*los mensajes filmicos más radicales (...) tienen por definición un componente reflectante de los contextos que lo circundan*” (Floriano, 2009:233); en este caso, las semejanzas entre lo sucedido y la ficción se volvieron extremas al punto de que varios autores coinciden en hablar de una cierta cualidad premonitoria del cine. Tales autores hacen referencia a la gran galería de imágenes de desastre en diversas ciudades del territorio estadounidense dadas por el cine, especialmente el del género de catástrofe de los años noventa. Centrándonos únicamente en Nueva York podemos recordar el ataque alienígena de *Día de la Independencia* (Roland Emmerich, 1996) con las vistas de la ciudad asechada por una gran nave extraterrestre; la lluvia de meteoritos desatada en *Armageddon* (Michael Bay, 1998) sufriendo impactos incluso una de las torres del World Trade Center; los intentos de atentados terroristas de *Jungla de cristal: la venganza* (John McTiernan, 1995) *El pacificador* (Miriam Leder, 1997) y *Contra el enemigo* (Edward Zwick, 1998); y las devastadoras imágenes de la ciudad hundida por el agua en la futurista *A.I.* (Steven Spielberg, 2001).

Siguiendo esta línea varios teóricos sugieren que se produjo un “*deja vu cinematográfico*” (Varela, 2003: 98) y que la recepción de esas imágenes de lo real estaba condicionada por el bagaje cinematográfico de cada uno de los espectadores. Además, las consecuencias se pudieron observar fuertemente en todo el espectro del audiovisual norteamericano. Es por esto por lo que el consenso general habla del 11-S como “*el primer acontecimiento mediático global de la historia*” (Llobera, 2013: 81 ss.); aún más, un acontecimiento eminentemente visual que aún hoy sigue planteando la pregunta sobre si la realidad superó la ficción o si, por el contrario, se amoldó a ella.

En esta línea, la presente investigación se propone abordar las consecuencias para el cine de terror de aquellos 102 minutos que cambiaron a occidente. Para ello, el punto de partida será la hipótesis de que, producto de la televisación en directo de los ataques terroristas, los dispositivos tecnológicos comenzaron a ser objetos perturbadores para la sociedad norteamericana, por lo cual en el cine de terror se erigieron como nuevas armas para introducir el terror del monstruo de turno en la tranquilidad del hogar. En este camino, el corpus fílmico elegido se basará en films estadounidenses taquilleros, en donde no solo aparezcan como protagonistas las pantallas, sino donde estos elementos sean los medios por donde el horror se abre paso, es por ello que hemos seleccionado *The ring* (2002), *Saw* (2004) y *The Purge* (2013).

› Ya lo hemos vivido, solo que a través del celuloide (Varela, 2003: 98)

Ya en los albores de la posmodernidad –en 1991– la televisión, como arma globalizadora, había transmitido la violencia de la Operación Tormenta del Desierto en Irak. A partir de la Guerra del Golfo la mediatización de las acciones bélicas cambió su metodología: las familias estadounidenses lograron ver las imágenes verídicas –no ficcionadas– de bombardeos y batallas en los noticieros a través de la televisión. A diferencia de otras oportunidades, no se trabajaba con reconstrucciones, sino imágenes auténticas. La guerra se volvía progresivamente un espectáculo de masas (Llobera, 2013: 81 ss.) sin nada que envidiarles a las producciones hollywoodenses tanto en su producción como en su exhibición colectiva. Pero, además, un show de lo real en el que no había necesidad de guiones, escenografías de papel ni actores. Donde los directores descubrieron que no se necesitaba de más fabula que la propia realidad. Un espectáculo al alcance de cualquiera, el cual se podía consumir en la mesa de la cena o en el cuarto de estar, mientras se conversaba o se comía. Casi como una melodía de fondo, algo despreocupado y lejano que sin embargo era terrorífico y extraño.

Esta tendencia a la espectacularización de la violencia se fue acrecentando cada vez más llegando a su clímax con el atentado en Manhattan. Fue allí donde las imágenes se salieron del control de los medios y, sin censura, se presentaron a los espectadores en toda su crudeza instalándose en su conciencia colectiva.

Se puede pensar que los terroristas elaboraron el atentado como un producto cinematográfico: se pensó por un autor, se organizó en su dramatismo por guionistas experimentados fuera de los sets, se escogieron locaciones y se repartieron los papeles. No fueron solo las imágenes de las torres derrumbándose, sino todos los mecanismos narrativos que las acompañaron lo que remite a cualquier filme. De hecho, poco tiempo después del ataque, Robert Altman –el veterano cineasta– llegaba a responsabilizar a la industria cinematográfica como inspiradora de los ataques indicando que *“the movies set the pattern, and these people have copied the movies. Nobody would have thought to commit an atrocity like that unless they’d seen it in a movie [...] I just believe we created this atmosphere and taught them how to do it”* (Dixon, 2016: 3).

Abonando a esta tesis, la propia orquestación de los actos por parte de los terroristas *“estaba dosificada al más puro estilo de una película de acción, con una progresiva y escalonada tensión hasta alcanzar el clímax final”* (Varela, 2003: 104). El tiempo que medió desde el impacto del primer avión hasta el derrumbe de la última torre fue pleno de acciones y suspenso: 8:45 impacta el primer avión, 9:03 se estrella el

segundo avión, 9:30 se da la declaración del presidente George W. Bush al mundo, 9:43 impacta un tercer avión en el Pentágono, 10:05 colapsa la primera torre, 10:10 se cae un cuarto avión en un campo de Pittsburg, 10:28 colapsa la segunda torre en New York. Asimismo, pensado como un todo tiene una duración de 102 minutos, al igual que el promedio de la mayoría de las películas comerciales, lo que nos mantuvo inmersos en la incertidumbre, entretenidos con la desgracia, hasta el final cuando la última torre cayó llenando de silencio y oscuridad al mundo.

Así mismo, la transmisión periodística del hecho también contó con elementos propios del lenguaje cinematográfico para organizar el visionado a los aterrizados televidentes: se recurrió a los travelling para acompañar los movimientos de los protagonistas; se utilizaron planos detalle y zooms que permitieron captar hasta los rincones más pequeños. Además, hubo lentas panorámicas para recorrer los alrededores de Wall Street y mostrar las consecuencias. Se vieron rápidos movimientos de cámara al hombro de aquellos periodistas que reportaban en directo desde el lugar. También, planos generales fijos –al mejor estilo Lumière– que permitieron observar gente corriendo a la cámara perseguida por humo y escombros. Por otra parte, se recurrió a la voz en off de los conductores desde los estudios con lo que se buscaba ordenar y explicar –como narradores– lo que estaba sucediendo. Se echó mano hasta de las acciones paralelas, utilizando el montaje: se pasaba por el pentágono y por Pittsburg siguiendo las alternativas de los otros focos. Todo caóticamente ordenado.

Es por eso por lo que para el filósofo y sociólogo Slavoj Žižek (2008) lo que sucedió es que se rompieron en pedazos las coordenadas simbólicas que determinaban (hasta ese momento) la experiencia de la realidad (19).

› El acontecimiento 11-S como fenómeno cultural global

El género de terror, históricamente, nos presenta un marco ordenado y claro, una cotidianeidad amigable en donde las futuras víctimas se mueven y conviven. Dicha normalidad se rompe al introducirse lo desconocido, la amenaza, el monstruo. En sí mismo, como arte, “*el cine ha estado asociado con las sensaciones que provoca el terror prácticamente desde sus inicios*” (Losilla, 1993:25) pues ya para sus primeros espectadores, representó una grieta perturbadora en su transcurrir cotidiano –es conocida la reacción de los primeros espectadores de *La llegada del tren (L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat, 1896)* de los hermanos Lumière, quienes escaparon de la proyección espantados al pensar que el tren se estrellaría contra ellos.

Esta irrupción de lo monstruoso en lo cotidiano supuso siempre el retorno de todo cuanto ha sido excluido por el orden y que, por lo tanto, debiera ser desterrado para que la normalidad sea reinstaurada (Pérez Ochando, 2017: 21) no obstante, a partir de los atentados, cambio. Se estableció una diferencia clave entre el cine de terror pre-9/11 y post-9/11: las cualidades heroicas de los protagonistas no alcanzan, ahora, para salvarnos o defendernos del monstruo. Si bien los protagonistas pueden sobrevivir, el terror que los asedia no concluye. Por otra parte, el tono en general del relato se vuelve más serio contrastando con la tendencia creciente, durante los noventa, del terror autorreferencial y alivianado con momentos cómicos al estilo *Scream* (Wes Craven, 1996). Los films de terror que finalizan con esperanza se terminaron el 10 de septiembre de 2001 (Wetmore; 2012: 8).

A partir del 11 de septiembre el terror se volvió nihilista y escurridizo, a la vez que aprendió una nueva vía de entrada al hogar: las pantallas. Tanto la televisión (en los tempranos 2000) como las videocámaras, las computadoras, o los celulares (hoy en día) se convirtieron en el vehículo por el que el monstruo atraviesa las fronteras de la seguridad hogareña para atentar contra la familia.

Habitualmente, *“las definiciones del género de terror suelen centrarse en la experiencia del espectador”*, es decir que, se entiende que *“este género no reside permanentemente en un solo lugar, sino que puede depender, en distintos momentos, de criterios radicalmente distintos”* (Altman, 2000: 126). En este caso, el horror se abre paso a través de las ventajas de la globalización (al igual que el terrorismo), y los medios masivos se convierten en cómplices impensados. Es por eso por lo que, desde ese momento, *“la globalización atenta contra ella misma”* (Iturriaga, 2010:100). El artefacto otrora favorito de la familia en todo el mundo –el televisor– se vuelve sospechoso. Como un enemigo silencioso ubicado en el centro del hogar, aquella ventana al mundo dejó en shock a medio planeta en tan solo 102 minutos. Se trata de un aparato cuyo potencial empieza a ser utilizado tanto por sus creadores como por sus enemigos, tal como señala el sociólogo Zygmunt Bauman (2007). En este caso, dicho potencial radica en su capacidad de aterrorizar a la población trascendiendo a los destinatarios directos de los ataques, y logrando llevar al extremo el miedo a la vulnerabilidad y la sensación de peligro ubicuo y permanente.

Y para lograr esta universalidad del terror, los ataques se apoyaron en un vasto conocimiento de la sociedad occidental. En el interior del acontecimiento 11-S existen varios supuestos culturales que quedaron de manifiesto y que dan cuenta de un estudio profundo de la cosmovisión occidental por parte de los perpetradores.

En primer lugar, la locación elegida: Manhattan. Si bien ese día se llevaron adelante varios atentados simultáneos en distintos puntos de Estados Unidos, no cabe duda de que Nueva York fue su epicentro. Esta ciudad es una sinécdoque en sí misma: es Estados Unidos, pero es mucho más que eso. En el imaginario colectivo representa también Occidente como un todo. Se trata de una urbe cosmopolita y multicultural que engloba tantas comunidades como religiones y nacionalidades, con lo cual su agresión resulta fácilmente asimilable a una agresión a la humanidad.

Por otro lado, Manhattan es un lugar que cualquier ciudadano del mundo conoce bien tanto por sus monumentos y edificios como por sus historias, personajes, y fundamentalmente por la imagen dada en el cine. Pero ante todo es una ciudad que cualquiera siente como cercana, por lo que su destrucción equivaldría rápidamente a la destrucción de todo lo conocido. El cine ya lo ha dejado claro en sus cintas de catástrofe: la imagen de la estatua de la libertad destruida o afectada por diversos fenómenos naturales funciona como una metáfora lisa y llana de la extinción humana. *El planeta de los simios* (Franklin James Schaffner, 1967) es, quizá, uno de los ejemplos más certeros. Allí el relato parece ubicarnos en otro planeta donde los simios dominan. Sin embargo, en el final, con solo ver la parte superior de la Estatua de la Libertad emergiendo de la arena comprendemos que se trata del planeta Tierra. Aquí funciona un emblema de Nueva York como sinécdoque de la humanidad en su conjunto.

Asimismo, el hecho de que el ataque fuera a un objetivo civil dentro de las fronteras de la superpotencia mundial fue percibido como un atentado contra la libertad como valor y como derecho. Las víctimas no eran militares, los aviones no eran de guerra, y las torres no estaban en territorio en conflicto, por

lo que el efecto en el espectador fue mayor: las batallas estaban a la vuelta de la esquina, ningún lugar era seguro, ni siquiera la propia casa. Cualquier ciudad o pueblo por más pequeño que fuera se sintió amenazado. Cualquier persona, sea niño o anciano, hombre o mujer, una maestra, un comerciante, o un banquero, todos fueron atacados por igual. El clima social posterior comprobó los alcances de esta sensación de peligrosidad: en ciudades de todo el mundo el temor de atentados en mercados, hospitales o espectáculos públicos retrajo a las poblaciones a sus hogares. Pero, como detallaremos más adelante, las casas tampoco lograron brindar esa seguridad perdida.

La locación elegida, además, genera una duda ¿Por qué se produjeron estos atentados en Estados Unidos (y luego en Europa)? O específicamente ¿Por qué Nueva York como objetivo primario? El licenciado español Diego Iturriaga Barco (2010) responde que tiene que ver con la “*gran densidad de medios de comunicación masiva capaces de retransmitir ampliamente sus acciones*” (99), para lograr así la mayor cobertura posible haciendo de la población mundial una audiencia.

A su vez, la posición dominante de Norteamérica a nivel económico y bélico, pero también cultural, provocó que las consecuencias de la agresión se sintieran como un impacto que cambió la percepción de la realidad. Durante todo el siglo XX, y mucho más a partir de la década del noventa, Estados Unidos había creado una sensación de fortaleza e intocabilidad propia de una nación que se veía a sí misma como la mayor potencia mundial, y que había construido una fantasía de invulnerabilidad en sus habitantes. Sueño del que se despertaron a las 8:45 am del 11 de septiembre de 2001.

El pánico se contagió como una epidemia cuyo vehículo fue la televisión, y cuyos síntomas se pudieron notar en diversos ámbitos de la cultura post 2001. Hollywood, como principal productor y exportador de representaciones e imágenes de mundo, se vio sobrepasado, alzándose como una víctima colateral (Iturriaga Barco, 2007: 901). Censura, prohibiciones y limitaciones fueron sus primeras reacciones. El primer paso fue borrar todas las referencias visuales de las Torres Gemelas y para eso se comenzó un exhaustivo análisis de los filmes ya rodados y de aquellos proyectos en preproducción. Un ejemplo de ello fue el caso de *Spider-Man* (Sam Raimi, 2002) cuyo primer tráiler, estrenado meses antes de los ataques, contaba con una secuencia completa de un robo a un banco con una huida en helicóptero frustrada por una gran telaraña colgante entre las dos torres, que fue eliminada del film.

Por otro lado, por miedo a nuevos ataques, se redujo el número de rodajes en la ciudad; y, finalmente, se comenzó a percibir una progresiva ideologización de los festivales y de las entregas de premios (Floriano, 2008: 81-102).

Desde otra perspectiva, J. Hoberman (2012) indica que “*Hollywood temía ser castigada. En cambio, fue reclutada*” (75) y agrega que, en los meses posteriores al atentado, el Pentágono convocó a varios cineastas para imaginar posibles tramas terroristas y ofrecer soluciones. Entre ellos se encontraban guionistas como Steven E. de Souza (*Duro de matar, Duro de matar 2*), y directores como Joseph Zito (*Delta Force One, Desaparecido en acción*), Spike Jonze (*¿Quieres ser John Malkovich?*) Mary Lambert (*Cementerio de animales*) y David Fincher (*Seven*).

El 11 de septiembre de 2001 entre el brillo y el humo, entre las pantallas y el ataque, se configuró un nuevo mapa mundial, y una nueva manera de percibir el tiempo, el espacio, y el peligro. Veremos cómo

desde allí en adelante, el terror progresivamente se irá desplazando desde los perpetradores –musulmanes, terroristas, etc.– hacia el acontecimiento en sí, para luego volcarse al mensajero convirtiendo al miedo en el mensaje (Calvo, 2003).

¡Ay! Odio la televisión

Con esa frase dicha en boca de una adolescente se inaugura el terror post 11/S. El primer film que pone en el tapete la siniestra presencia de los dispositivos aparece a tan solo un año del ataque, y es *The ring* (Gore Verbinski; 2002).

Con el ambiente del entretenimiento todavía acomodándose a la situación, Gore Verbinski lanza su primera cinta de terror, la cual se basa en un film anterior japonés llamado *Ringu* (Hideo Nakata; 1998). La versión japonesa estaba basada en un cuento popular de nombre *Banchō Sarayashiki*, y fue tan exitosa que antes de desembarcar en Hollywood, se estrenaron dos secuelas –*Rasen* (Jōji Iida; 1999) y *Ringu 2* (Hideo Nakata; 1999)– y una precuela –*Ringu 0: Birthday* (Noroi Tsuruta; 2000)–. La trama gira en torno a una cinta de video maldita, con imágenes extrañas, que promete la muerte a quien la mira. Momentos después de visto el video, suena el teléfono y una voz avisa la proximidad del deceso en siete días. De esta manera comienza a funcionar un mecanismo de terror que opera a partir de la ubicuidad del monstruo, quien parece vigilar a las víctimas. Esta temática de la vigilancia es precisamente uno de los aspectos característicos del clima heredado luego del atentado, y uno de los puntos en común entre los films del corpus elegido.

En esta –la versión occidental– se ingresa a la diégesis a través del marco de una ventana subrayando así el trabajo sobre la metadiscursividad, algo que se va a mantener e incrementar con el correr del relato por medio de reencuadres, marcos y miradas. Desde el exterior se ve el brillo de la televisión encendida en uno de los cuartos de la planta alta. Allí, dos adolescentes están de frente a una pantalla cuyo brillo azulado les tiñe los rostros y se asemeja al tono de la luna en el exterior. Entre la charla de las jóvenes, se escucha el sonido chispeante de la tv que se entremezcla con la lluvia. Esta relación entre exterior e interior, entre el hogar y lo extraño, se va a mantener durante todo el film constituyéndose como un núcleo fundante del relato. En sucesivas ocasiones queda claro que existe una continuidad entre lo que aparece en las pantallas y la realidad: al principio la relación se muestra sutilmente casi de manera alegórica utilizando el agua y las moscas, pero poco a poco se vuelve física al dejar marcas, para finalmente graficarse completamente con el pasaje entre los dos mundos de Samara, el espíritu maldito que aparece en las cintas.

Antes de ver de frente la televisión, los espectadores nos vamos acercando a ella poco a poco: primero vemos el brillo de la pantalla, luego sentimos el sonido de la interferencia, y más tarde escuchamos la opinión de las jóvenes sobre ella. La televisión aparece entonces como un elemento perturbador con connotaciones negativas: es aburrida y nociva. Aun sin que el monstruo atraviese la pantalla –lo que finalmente sucederá– la televisión en sí misma –como objeto de entretenimiento hogareño– ya se deja ver aquí como un elemento inquietante. Además, aísla al sujeto llevándolo a una paranoia individual que se grafica en la película mediante la separación de las dos amigas, Katie (Amber Tamblyn) y Becca (Rachael Bella): las dos jóvenes no están juntas durante el ataque. Sus destinos también se bifurcan:

la primera muere luego de ser atacada, en tanto que la otra termina en una institución psiquiátrica a raíz de lo sucedido. La familia de Katie, entonces, inicia una investigación conducida por la tía Rachel (Naomi Watts) una periodista joven con un hijo muy unido a Katie, llamado Aidan (David Dorfman). En su búsqueda logra dar con la cinta de video maldita por lo cual acude por ayuda a su ex y el padre de Aidan, un fotógrafo llamado Noah (Martin Henderson). Los empleos de ambos los vuelven mucho más capacitados que cualquiera para enfrentarse a este nuevo tipo de terror, es por eso por lo que se embarcan en un análisis propio de los críticos de cine, descomponiendo el video en fotogramas para encontrar respuestas.

Por otro lado, la pantalla televisiva tiene autonomía aquí –se enciende y se apaga sola– independizándose del control de los televidentes. Se constituye como un linde, una superficie abierta que permite la filtración de un presagio siniestro encriptado en las imágenes. Este mensaje se replica como un objeto de consumo más, pasando de mano en mano mediante el videocasete. Y en este pasaje llega, desprevenida, a las manos del individuo más inocente: un niño de ocho años. Esta desprotección del niño frente a los medios de comunicación masiva que están a su disposición, lo vuelve una presa fácil de la maldición. La familia, afectada por la incomunicación propia de la intermediación massmediática, falla en protegerse, y no logra constituirse como una contención para los hijos.

En el caso de Katie, que es una adolescente, la familia no la puede controlar porque es independiente, y es por ello por lo que llega a ver la cinta de video. Al comenzar el film, está sola en casa, pero a diferencia de los clásicos de terror de las décadas del 70, 80 y 90 –como las sagas *Halloween* (John Carpenter), *Viernes 13* (Sean S. Cunningham) o *Scream* (Wes Craven)– no es atacada por un asesino serial o un loco. Su asesino se insinúa, pero no se deja ver completamente –es un enemigo escurridizo y prácticamente desconocido– y frente a él no hay puertas o cerrojos que alcancen porque la llamada caja mágica lo traslada a su habitación.

Aidan, en cambio, es sucesivamente olvidado o dejado a merced de terceros en el afán de investigar de sus padres. La necesidad de más información, que empata con la demanda constante de más y mejores imágenes propia de la hipermodernidad, es el problema principal dentro de esta familia disfuncional. Por medio de la negligencia de los adultos, la maldición pasa a un nuevo grupo de la sociedad: los niños. Así como las imágenes de las personas arrojándose de las torres sorprendieron a las audiencias mundiales ingresando en la retina de espectadores para los que generalmente este tipo de imágenes están vedadas, las imágenes de la cinta sorprendieron a Aidan.

La maldición de Samara –la extraña mujer que aparece en las imágenes– actúa por medio de la demora, no se concreta en el instante del visionado, sino que espera. El tiempo, para los malditos, se dilata como un goteo. Es similar al de aquellas víctimas de las torres: la muerte parecía inevitable desde el mismo momento en que el avión impactó, sin embargo, se demoró provocando la desesperación en las víctimas-actores y el suspenso en los televidentes. Esta relación temporal que afecta a los personajes con su destino se espeja a la que se configura entre los espectadores y el film, es una relación intrínsecamente cinematográfica. Y es que luego de la transmisión del atentado, la realidad pasó a percibirse como un relato cinematográfico y a confundirse entre sí.

Uno de los elementos más interesantes del filme es que logra envolver a la audiencia en su trama, volviéndolo parte al enseñarle directamente las imágenes desencadenadas de la cinta. Transforma al espectador en otro maldito por el solo hecho de mirar lo que los protagonistas ven. Más aun, no solo involucra a los espectadores consientes de la película (quienes eligen ver *The Ring*), sino también a los desprevenidos, ya que la campaña publicitaria anterior al estreno se basó, justamente, en reproducir la cinta en la programación nocturna de la televisión norteamericana. Sin explicaciones, ni prevención, cualquiera que haya encendido el televisor fue maldecido durante el verano del 2002.

Volviendo al film, finalmente Rachel logra salvarse, pero la solución encontrada parece ser provisoria y egoísta: copiar la cinta. La duplicación del video, aun cuando salva a los protagonistas, contribuye al terror, pues lo masifica: la viralización es pasarle el problema a otro sin darle las herramientas para enfrentarlo. En el contexto post torres gemelas, los sujetos atomizados solo se preocupan por sí mismos, las familias se fracturan y se reducen a su mínima expresión: madre e hijo en este caso. El peligro se multiplica al igual que la desconfianza en el otro.

La investigadora española María Acaso estima que el ciudadano medio urbano consume alrededor de 800 imágenes diariamente y que destina más de tres horas al día en ello. Considera, entonces, que habría que preguntarse quienes son los productores y para que las hacen ya que *“todas ellas emiten mensajes que adquirimos de forma inconsciente de tal manera que, al deglutir la información que recibimos, no tenemos las riendas sobre lo que pensamos, sino que las tienen otros”* (Acaso, 2006: 11 ss.).

En ese sentido, *The Ring* parece decirnos que la única forma de supervivencia en nuestra era es entender las imágenes, es decir, alfabetizarnos visualmente, exactamente lo que exige Acaso.

¿Es esto un reality show?

Esta pregunta, enunciada por uno de los protagonistas de *Saw* (James Wan; 2004), queda flotando en el aire en este clásico del terror contemporáneo. En el aire del espectador y en el aire de los personajes, es decir, en el aire televisivo.

Entre un acontecimiento y su transmisión está la mediación de una cámara. Un objeto tan seductor como perverso. Para Adam (Leigh Whannell) y el Doctor Lawrence (Cary Elwes), los protagonistas de *Saw*, la cámara es parte de su tortura. El film de James Wan nos cuenta la historia de un misterioso hombre que se hace llamar Jigsaw (Tobin Bell) y que gusta de secuestrar personas que, por alguna razón, no honren la vida, para luego torturarlas como castigo, funcionando de esta manera como una especie de Dios todopoderoso y arrogándose para sí la facultad de juzgar y condenar. En esa línea, casi mística, el verdugo sentencia (y se justifica dirigiéndose a una de sus víctimas): No llores, le he dado un propósito a tu vida. La tortura funciona en su juego como un camino a la salvación en el que la muerte –casi como una meta– pareciera tener un sentido. En el contexto de la primera década del nuevo milenio, la idea de la posibilidad de una muerte colmada de un propósito mayor –ligado a la humanidad– no era extraña, sino que resonaba ampliamente en el imaginario de occidente debido a la difusión de la filosofía de los kamikazes (los terroristas) que se inmolaron en los aviones que se estrellaron contra las torres gemelas. En esa línea autores como Wetmore (2012) establecen una correlación

entre Jigsaw y los extremistas islámicos, la llamada “*Jigsaw’s Jihad*” (58). Tal como los terroristas, este personaje se encuentra en una “*cruzada moralista*” y coinciden en su visión de la sociedad occidental como decadente (58 ss.).

El relato comienza con la exploración de un cuerpo humano al cual vemos de a fragmentos con una tenue luz azulada –muy propia de la televisión–. Al inicio del filme ya se establece una primera forma de tortura: el despedazamiento corporal mediático. Este nuevo tipo de desmembramiento opera menos en el físico del actor como en la representación de este dada por la mirada del público. Se ataca a las representaciones de sí mismos de los espectadores, a partir de planos detalles y paneos indiscretos sobre un cuerpo aún vacío de identidad, aun sin las marcas del personaje, es decir un posible cuerpo espejo del que mira desde el otro lado de la pantalla. Estos cuerpos son cautivos de una cámara que los invade, rompiendo el espacio personal de cada individuo. En lo sucesivo, el acoso de la lente convierte a los personajes en imágenes para otros espectadores: nosotros. Y entre estos fotogramas, insertado en la oscuridad, aparece el título original de la película: *Saw*, un nombre tan simbólico como evocativo de su contexto. Del verbo *to see*, -ver, *Saw* es su conjugación en pasado. El relato habla de algo que ya pasó, que ya fue visto, una herida preexistente en la sociedad. Más aun, algo que sucedió *porque* fue visto, con la visión como forma de reconocimiento. No es lo que vamos a ver o lo que estamos viendo, aquello que verdaderamente interesa sino, lo que ya fue visto, de lo que el presente es su consecuencia. Mas aún, “*victims of Jigsaw became his victims because he saw them*” (Wetmore, 2012: 79).

Las coordenadas espacio temporales aquí son confusas. El tiempo, como el relato, se desgarran y en sus grietas deja ver flashbacks de todo aquello que sucedió para que se dé la escena que se desarrolla en el film. Los flashbacks aparecen desordenados y abismados entre sí: al interior de un recuerdo, aparece otro, delegando así en varias instancias –de diverso grado– la narración. Casi como un juego de cajas chinas, el relato se va volviendo caótico y reemarcándose sucesivamente hasta el infinito. La metadiscursividad aparece como otra forma de tortura, pero en este caso solo para el espectador. Asimismo, funciona como una manera de afirmación de la confusión entre lo real y lo falso (la ficción).

Para la distribución en Latinoamérica el título se cambió por *El juego de miedo*, haciendo alusión a otra característica sugestiva del film que tiene que ver con la perversión de lo infantil. La infancia no es ajena al contexto. El juguete no es directamente el villano, como el perverso Chucky de *Child’s Play* (Tom Holland; 1988), sino una forma de apropiación de la niñez por parte del monstruo. En ese sentido se puede apreciar cómo, en primer lugar, el victimario utiliza un juguete montado en una pequeña bicicleta para comunicarse, corrompiendo así el universo de la niñez. El juguete cobra existencia, pero no como un objeto con alma, como en el caso de *Toy Story* (John Lasseter; 1995), sino como extensión del monstruo, como herramienta de perversión de un adulto. Por otro lado, Jigsaw se comporta con sus víctimas como los niños con sus muñecos: los deposita en una casa, los vigila, los retuerce, los hace hablar y actuar. Se divierte con ellos haciéndolos interactuar tal como en un Gran Hermano del horror. En esencia, los reality show llevan a los participantes a vender su intimidad a cambio de fama, en este caso, los participantes ventilan su vida en busca de una respuesta: para ellos la información es poder. Así mismo, las pruebas a las que son sometidos también obedecen a las reglas de lo lúdico: es un juego en el que están inmersos y para que prosiga, se les deja pistas que tienen que ir recolectando. Estos indicios se encuentran en diversos lugares: un espejo, un grabador, un cassette. Este último aparece con

un letrero que dice “PLAY ME” (préndeme, juégame), casi como una versión massmediática, adulta y perturbadora, del clásico “EAT ME” (cómeme) de *Alicia en el país de las maravillas*.

Los dispositivos de comunicación aquí son medios unidireccionales: la cámara capta a los raptados para mostrárselos al villano, el celular solo recibe llamadas, el grabador ya tiene un casete. *Saw* parece denunciar la falsa comunicación inmediata que los medios de comunicación masiva nos ofrecen: ellos prometen un contacto fluido, directo e instantáneo con el mundo, pero el feedback no es posible, por lo que la comunicación se malogra. Solo los emisores pueden controlar el flujo de los mensajes: un ejemplo claro es la televisión, la cual solo envía imágenes con las que los espectadores deben lidiar. Bajo la tiranía de los massmedia, la promesa del contacto se convierte en la pesadilla del aislamiento y la soledad, la cual multiplica el terror al confundir a víctimas y victimarios.

La atmosfera del film es asfixiante tanto por el encierro de los protagonistas, como por el shock que provocan las vistas. Durante los flashbacks el ritmo y la sucesión de estas se acelera como el latido de un corazón nervioso. La tensión aumenta paralelamente al aumento de la violencia. Este es un elemento básico del terror contemporáneo que comienza en esta cinta. Además, se utiliza la imagen exceso: se muestra todo, nada está vedado ni a la mirada ni a la audición del público. Tanto la tortura, la laceración, o el despedazamiento, como la sangre, el asesinato, y la agonía, todo pertenece al campo visual. Así mismo se produce un exceso con relación al binarismo sonido-silencio: en ciertos momentos se trabaja con la abundancia creciente de ruidos que se yuxtaponen, para luego pasar al silencio extremo que parece remarcar la superabundancia anterior. Todas estas son formas extremas de la pornografía de la imagen que aquí alcanzan un frenesí. Usualmente se adscribe a esta franquicia dentro del subgénero de “*torture porn*”, un termino acuñado por David Eldstein en 2006 en su columna del New York Magazine, que hacia referencia a aquellos films caracterizados por excesiva violencia, desnudos, tortura, y mutilación representados explícitamente en la imagen, ello solo para excitar a la audiencia (Aston y Walliss, 2013: 13).

Durante toda la cinta nunca terminamos de conocer al perverso Jigsaw solo vemos fragmentos de su rostro (hasta el final) ya que el verdadero villano son los medios. Este desconocimiento de la fuente del terror multiplica la experiencia del horror y, además, provoca que víctimas y victimarios se confundan entre sí provocando a su vez la paranoia, algo propio del clima contemporáneo.

Esta noche salvó a nuestro país

Si bien muchos autores coinciden en que la película definitiva sobre el 11-s todavía no se ha hecho, poco más de diez años después de los atentados apareció *The Purge* (James De Mónaco; 2013) uno de los intentos más cercanos por captar la atmosfera social de Estados Unidos post 11/S.

La película de James De Mónaco presenta un futuro distópico en el cual una ola de ultraderecha se hace con el control del gobierno de Estados Unidos, e instaura una purga anual en la cual durante 12 horas todos los crímenes están permitidos. La historia del filme transcurre durante ese evento -celebrado simbólicamente el 21 de marzo, primer día de la primavera para el hemisferio norte, reforzando la idea de renacimiento que sostienen los Nuevos Padres Fundadores de la Nación.

El marco narrativo es simple y conocido tal como nos recuerda Dixon (2016): un grupo de personas se encuentra escondida en una locación aislada, brindándole refugio a un extraño, y sufriendo la amenaza del exterior (13). Sin embargo, esta ambientación, se utiliza como una metáfora de la nación y sus miedos: los hogares fortificados, como el de la familia Sandín (los protagonistas), funcionan como la alegoría de un Estados Unidos poderoso y, en apariencia, intocable, amurallado contra la amenaza externa.

Frente a ese estado de cosas, las pantallas –como los medios de comunicación– irónicamente, provocan la vulnerabilidad a partir de la tecnología que fue creada para ser invulnerable: las cámaras de vigilancia apostadas en el patio para controlar las fronteras del hogar son, paradójicamente, las que ocasionan la penetración del terror.

En el nivel de la intriga, la estructura familiar replica la social: el padre, el señor Sandín (Ethan Hawke), representa el orden y la ley que al desobedecerse permite el ingreso del caos. Los hijos generan el desorden: Zoey (Adelaide Kane), la adolescente, permite el ingreso de su novio que funciona como un peligro interno, mientras que Charlie (Mark Burkholder), por su parte, le abre las puertas a la amenaza exterior. El más joven de la familia además es uno de los primeros personajes que presenta cierta duda frente a la purga. Su necesidad de ver más –de ver aquello que no debería– lo lleva a construir una cámara de vigilancia, instalando un muñeco en una máquina de guerra a control remoto –Timmy– lo que amplía su rango de visión. Se retoma aquí la perturbación de los objetos de la esfera infantil a partir de la acción de la mano adulta, como en el caso de *Saw* antes mencionado.

En el caso de Charlie se extrema la necesidad de verlo todo –casi como un dios– o como un fanático de los reality shows. Su condición de espectador y su subjetividad se subrayan mediante constantes planos de sus ojos.

El relato instala, como en el caso de los dos films anteriores, un juego de cajas chinas entre la pantalla de la tv (donde aparece el extraño pidiendo ayuda) mediada por la mirada de Timmy, a su vez, mediada por la mirada de Charlie, y finalmente, el ojo de la cámara. La realidad tiene varios grados de distancia con los espectadores con lo cual se percibe como una ficción.

Pero antes de conocer a cualquiera de los personajes, *De Mónaco* nos brinda una secuencia de fragmentos de imágenes tomadas de cámaras de seguridad que muestran la violencia desatada en anteriores purgas acompañadas por la melodía *Claro de luna* de Debussy. Las imágenes son ficticias, escenificadas para la película, pero para el ojo desprevenido pueden verse como reales, de hecho, no son muy alejadas de aquellas mostradas en los noticieros, por lo que la línea entre la realidad y la ficción se vuelve borrosa.

Inmediatamente conocemos a James Sandín, el mencionado Ethan Hawke, un exitoso vendedor de sistemas de seguridad que maneja hacia su casa en una comunidad fortificada. Pronto entendemos que la mayoría de los sistemas de seguridad de sus vecinos fueron vendidos por él. Antes de llegar al hogar, el protagonista enciende la radio y escucha un programa de noticias analizando lo que se espera para la purga de esa noche. *“Los pobres no pueden costear protegerse, serán las víctimas hoy”* y *“Es evidente que este año mas gente que nunca depurará, las calles se teñirán de rojo esta noche cuando la gente libere a su bestia en cifras sin precedentes”* son algunas de las frases que se oyen. En la casa Mary Sandín (Lena Headey) cocina mientras mira la televisión donde también están analizando la purga con un médico

indicando “*somos una especie inherentemente violenta*”. Esa afirmación parece hecha especialmente para los estadounidenses, tal como señalaba H. Rap Brown “*violence is as American as Cherry pie*” (Dixon, 2016: 13). Es claro que los medios de comunicación son protagonistas en esta historia.

A las 7 p.m. la alarma suena y la familia activa su sistema de protección. Después de una cena con cierta tensión cada uno vuelve a sus tareas y se aísla.

La tragedia se desata a partir de la aparición de un hombre desconocido que corre por el barrio pidiendo ayuda. Charlie lo ve por medio de una pantalla y lo deja ingresar. Esta amenaza exterior ahora penetra en el hogar y antes de que se pueda generar cualquier dialogo, el miedo toma a James quien empuña su arma para amenazarlo. Es en este momento donde las tensiones internas explotan: Henry, el novio de Zoey, baja de la habitación de la joven para asesinar al señor Sandín por interponerse en su relación. Le dispara errando el tiro, pero recibe la respuesta de James y cae herido. Zoey lo lleva nuevamente a su habitación donde muere. En el tiroteo el extraño se ha escapado, y ahora la familia enfrenta dos amenazas: la división, que no les permite conocer el estado de Zoey, y el intruso que ha desaparecido. La solución es aislarse aun mas dentro de la habitación desde donde se maneja el sistema de protección. De pronto el timbre suena y, nuevamente, mediante una pantalla –la de la cámara de entrada, en este caso– conocemos al Gentil Extraño (The Polite Stranger, Rhys Wakefield). El joven, rubio, de tez blanquecina y ojos claros, y su banda le exigen a la familia que entreguen al extraño para asesinarlo o de lo contrario ingresarán a asesinar a todos.

Si bien este extraño no parece ser malvado –más adelante se confirmará esta idea– el terror que genera su aparición transforma a los demás personajes en monstruos y desata la ira de los jóvenes en el exterior que buscan entrar a purgarlo. La paranoia se apodera de la familia.

La forma de protección de los Sandín es el encierro en la pretendida fortaleza de la casa. El aislamiento de los individuos aparece como un rasgo propio del clima heredado del atentado. La sensación de amenaza sin rostro generó la idea de un peligro inminente colocando a todos contra todos. La sociedad se torna el monstruo del que quiere escapar. Sin embargo, tal como en la realidad, la fortaleza no es impenetrable y James debe admitirle a su esposa que si la banda realmente quisiera ingresar podría hacerlo. El sistema es únicamente una ilusión: no es impenetrable solo da la sensación de serlo, “*It’s mostly for show*” (Dixon, 2016: 17).

Es entonces cuando la familia, atomizada como la sociedad que ya no confía en nadie, se dispone a cazar como animales al extraño, al distinto, al otro. El hogar familiar se constituye como un campo de batalla en una guerra sin cuarteles con enemigos exteriores e interiores. La difuminación del miedo, que convierte a todos en posibles amenazas, se acentúa al cortarse la luz en la mansión: es allí donde la bestialización de los sujetos por acción del miedo se vuelve patente. Los Sandín se mueven por la casa persiguiendo al extraño como animales en la jungla y la cámara los sigue dejando ver de manera esporádica y fragmentada, a partir de la luz azulada que se prende y apaga como la luz de la luna entre los árboles.

Paul Virilio habla de que, en la actualidad, las guerras ya no se producen en campos, sino dentro las metrópolis. En *The Purgue*, como vimos, se exagera esta tendencia hasta convertir al hogar en un campo

de batalla. Además, el autor plantea que, desde finales del siglo XX, las armas de destrucción masiva ceden progresivamente su primacía estratégica a las armas de comunicación masiva.

Y finalmente el caos familiar concluye con la muerte del padre, la cabeza del Estado. Casi como una alegoría política quien manejaba los medios de seguridad y comunicación de este micromundo familiar es el único que es asesinado. El señor Sandín perece porque es un personaje completamente tomado por el miedo que no le permite reflexionar, y que lleva la paranoia al extremo de convertirse él mismo en un peligro.

Desde el inicio, el papel ocupado por las pantallas es el de vehículo de la información, pero también de la violencia y la amenaza. Sin embargo, más allá de las imágenes en sí, se hace énfasis en lo que provocan en el espectador. Aquí Charlie es abrumado por las imágenes que lo conmocionan, pero lo hacen desear más. Es un niño aun, y al enfrentarse con las pantallas actúa antes de reflexionar, lo que permite salvar a un inocente, pero condena a su familia. En *The Purge*, al igual que en *The Ring*, se plantea el peligro de la disponibilidad irrestricta de imágenes para todos los públicos.

› A modo de cierre

En conclusión, hoy en día la opinión pública es disuelta en beneficio de una emoción colectiva instantánea propia de la dictadura del corto plazo. En este contexto se crean acontecimientos *producto* de los medios. Este condicionamiento massmediático proyecta un terror que debe ser sentido por todos instantáneamente en todas partes a la vez, ello inaugurado durante el ataque a las Torres Gemelas, el 11 de septiembre de 2001 y su transmisión planetaria en directo.

Lauro Zavala (2013) indica que “*El terror es la experiencia de la angustia que produce una amenaza a la identidad, la integridad o la vida misma, mientras que el horror consiste en el cumplimiento de esa amenaza*” (136), sin embargo, como hemos visto, al interior de la sociedad estadounidense se ha dado una inversión de ello pues se experimento primero el horror de verse atacados, y posteriormente el terror y la angustia ante la amenaza de una posible repetición. Esto generó un clima paranoico que aun hoy impera, por el cual la vigilancia es la regla y el hogar ya no es seguro. Se configuro una nueva realidad de límites brumosos con la ficción, en la que, si bien solo hay tres papeles por asumir –perpetradores, víctimas o daños colaterales–, los roles son lábiles e intercambiables.

En el corpus analizado se ha demostrado que, como consecuencia de la televisación en directo de los ataques terroristas, los dispositivos tecnológicos se tornaron objetos perturbadores para la sociedad norteamericana por lo cual en el cine de terror se erigieron como nuevas armas para introducir el terror del monstruo de turno en la tranquilidad del hogar. Donde tanto adultos, como niños sufren las consecuencias. A su vez, los hogares protegidos contra amenazas exteriores, fortalecidos y cerrados sobre si, fueron atrapados por el horror de los atentados el 11 de septiembre de 2001. La omnipresencia del miedo que puede filtrarse por cualquier recoveco o rendija se hizo patente en el cine de terror: tanto la fortaleza de la familia Sandín, como el departamento moderno del Doctor Lawrence, o la vivienda suburbana de Aidan y Rachel, fueron atacadas por las imágenes y la intermediación de las pantallas, y aquello que cada uno de ellos pudo hacer con estas imágenes desatadas fue lo que sello su destino.

De esta manera se ha confirmado la tesis sostenida por Kracauer sobre la capacidad que tienen los fotogramas para reflejar los temores de una sociedad (Huerta Floriano, 2008: 83), aquí una sociedad hundida en el temor, cuyas válvulas de escape y entretenimiento se configuraron su monstruo.

› Bibliografía utilizada

- › Acaso, María. (2006) *Esto no son las torres gemelas: como aprender a leer la tv y otras imágenes*, Los libros de la Catarata.
- › Altman, Rick. (2000) *Los géneros cinematográficos*, Paidós.
- › Aston, J., & Walliss, J. (Eds.). (2013). *To see the Saw movies: Essays on torture porn and post-9/11 horror*. McFarland.
- › Barco, Diego Iturriaga. (2007) Nuevas perspectivas del cine post 11-S, En *Actas de I Congreso Internacional de Historia del Cine: Universidad Carlos III*, 899-911.
- › Barco, Diego Iturriaga. (2010) Entre el 11-S y el 11-M: El terrorismo fundamentalista a principios del siglo XXI. En *Novísima: II Congreso Internacional de Historia de Nuestro Tiempo*. Universidad de La Rioja, 97-112.
- › Bauman, Zygmunt. (2007) *Miedo líquido: La sociedad contemporánea y sus temores*, Paidós.
- › Calvo, Enrique Gil. (2003) *El miedo es el mensaje: Riesgo, incertidumbre y medios de comunicación*, Alianza Ensayo.
- › Dixon, Wheeler Winston (2016) *Hollywood in Crisis or: The Collapse of the Real*. Springer.
- › Floriano, Miguel Ángel Huerta. (2008) Cine y política de oposición en la producción estadounidense tras el 11-s, En *Servicio de publicaciones de la Universidad de Navarra*, vol. XXI, N°1, 81-102.
- › Floriano, Miguel Ángel Huerta. (2009) Los ecos de la realidad: miedo y paranoia en el cine fantástico estadounidense del s. XXI, En *Zer- Revista de Estudios de la Comunicación*, vol. XIV, n°26, 231-251.
- › Hoberman, James Lewis. (2012) *El cine después del cine o ¿Qué fue del cine del siglo XXI?*, Paidós Comunicación Cine.
- › Llobera, A. Patricia Traperó. (2013) La producción audiovisual tras el 11-S, un breve panorama, En Morales, M. F. (Ed.) *La década del miedo: dramaturgias audiovisuales post-11 de septiembre (81-114)* Peter Lang AG, Internationaler Verlag der Wissenschaften.
- › Losilla, Carlos. (1993) *El cine de terror*, Paidós.
- › Molina, Erick Bernardo Suaste. (2013) El cine de terror en la era de la hipermodernidad cinematográfica, En *La Colmena: Revista de la Universidad Autónoma del Estado de México*, n° 8, 153-160.
- › Ochando, Luis Pérez. (2017) *Noche sobre América. Cine de terror después del 11-S*, Universitat de Valencia.
- › Varela, Enrique Bazo. (2003) Las claves audiovisuales del 11 de septiembre, En *Revista Latente: Revista de historia y estética del audiovisual*, n°1, 97-101.
- › Virilio, Paul. (2006) *Ciudad pánico: el afuera comienza aquí*, Libros del Zorzal.
- › Wetmore Jr., Kevin J. (2012) *Post-9/11 Horror in American Cinema*, Bloomsbury Publishing USA.
- › Zavala, Lauro (2013) Sobre la evolución de los géneros cinematográficos, En *La Colmena: Revista de la Universidad Autónoma del Estado de México*, n° 80, 131-138.
- › Žižek, Slavoj (2008) *Bienvenidos al desierto de lo real*, Ediciones Akal.