

Antropología Experimental

<http://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/rae>

2024. nº 24. Texto 21: 289-301

Universidad de Jaén (España)

ISSN: 1578-4282 Depósito legal: J-154-200

DOI: <https://dx.doi.org/10.17561/rae.v24.8695>

Recibido: 20-02-2024 Admitido: 23-05-2024

“¿No decías que no creías en esas cosas?”

Breves notas acerca de las raíces del miedo y el cine de terror

"Didn't you say you didn't believe in those things?"

Brief Notes on the Roots of Fear and Horror Cinema

Alberto LOMBO MONTAÑÉS

albertolommon@hotmail.com

Resumen

El presente trabajo analiza algunos aspectos del cine de terror desde un punto de vista antropológico. En concreto estudiamos las creencias en los espíritus y la presencia de los muertos en las casas. Nuestro punto de vista es multidisciplinar. Utilizamos el concepto de animismo lúdico para entender las ficciones de terror. Por último, indagamos en las raíces del miedo, a través del cine de animales y asesinos humanos.

Abstract

In this paper he analyzes some aspects of horror cinema from an anthropological point of view. Specifically, we study beliefs in spirits and the presence of the dead in homes. Our point of view is multidisciplinary. We use the concept of playful animism to understand horror fictions. Finally, we delve into the roots of fear, through the cinema of animals and human killers.

Palabras

Clave

Cine de terror. Dostoievski. Slasher. Animismo. Casas encantadas
Horror films. Dostoevsky. Slasher. Animism. Haunted Houses

Introducción

En 1871 Tylor advertía que ciertas supersticiones actuales, como el espiritismo, eran “supervivencias” de antiguas creencias. El antropólogo británico escribía en un contexto decimonónico, plagado de prejuicios; pero fue el primero en insistir en el estudio de la mente para abordar el origen de este tipo de fenómenos (Puente y Careaga, 2005: 25 y 27). Se adelantó casi un siglo a los científicos que investigan las raíces de la religión a través del cerebro (Boyer, 1994; Andresen, 2001). Estos confirman la hipótesis de Tylor, las creencias populares modernas pueden ser consideradas “supervivencias” en el sentido de que tienen una historia, un largo pasado evolutivo. Los biólogos afirman incluso que algunas ideas son transmitidas en nuestra mente de generación en generación, como los genes. Ideas que han sobrevivido al paso del tiempo, adaptándose, reproduciéndose una y otra vez bajo diferentes formas. Un ejemplo de estas unidades de transmisión cultural son los llamados memes. Un meme es una estructura mental con un alto “valor de supervivencia”, como la idea de la vida después de la muerte o la creencia en los espíritus (Dawkins, 2000: 252). Estas creencias y muchas otras están vigentes en nuestro mundo, siguen escondidas en nuestro cerebro y se activan en determinadas ocasiones. Razón por la cual podemos seguir disfrutando de una película de miedo, aunque no creamos en fantasmas. Se trata de una supervivencia de tipo animista¹, pero más bien lúdica, como la han denominado acertadamente algunos investigadores (Del Val, 1975: 297).

El animismo lúdico es un juego serio, pero en ningún caso creíble, los niños juegan con sus muñecos y los tratan como si estuvieran vivos, les dan de comer y hablan con ellos, pero no creen que verdaderamente estén vivos, saben que se trata de un juego, no son idiotas. Ocurre lo mismo con las narraciones terroríficas, se creen mientras dura su efecto, pero no siempre. Si trasladáramos este concepto al ámbito de la antropología (cosa que no se ha hecho nunca) podemos comprender mejor el carácter festivo de algunos rituales supuestamente místicos (Leiris, 1958). Además, el animismo lúdico desmiente el tópico de la supuesta credulidad de las sociedades indígenas. Estas mismas normas operan en el seno de las ficciones de las sociedades industriales. El cine de terror nos promete pasar un mal rato, darnos un buen susto, hacernos temblar de miedo. Y una y otra vez volvemos a gritar como en la montaña rusa o sentir miedo justo cuando las luces se han apagado.

Método

Como han demostrado trabajos anteriores, el cine de terror es un buen campo de estudio para la antropología (Brito y Segovia, 2021). Ciertos fenómenos sociales y culturales pueden ser analizados a través de este peculiar género, sobre todo las leyendas populares, las creencias y los mitos del folklore urbano. Los zombis por ejemplo o películas como *La Llorona* (Michael Chaves, 2019) nos permiten adentrarnos en estos ámbitos a través de un complejo análisis multidisciplinario (Aguilar y Iñigo 2021). Y es que, en efecto, los ejes dominantes del género están ligados a creencias populares enraizadas en el miedo (Gubern y Prat, 1979: 33). Sin embargo, es posible profundizar algo más en los supuestos orígenes del miedo, gracias a las aportaciones de la neurociencia o la arqueología.

El estreno de la película *Háblame* (Danny Philippou y Michael Philippou, 2022), cuando estaba trabajando el tema del animismo tyloriano, me hizo pensar en la naturaleza del miedo. Delante de mi butaca, una chica joven no paraba de moverse y agarrar a su amiga. Tras encenderse las luces, le reprocharon: “¿no decías que no creías en estas cosas?” La chica había pasado un mal rato, pero allí estaba, como quien se ve impulsado a mirar el cadáver de un accidente y luego no puede dormir por la noche. Era obvio que estábamos ante un complicado fenómeno social. De hecho, en Estados Unidos la historia de la terrorífica mano espiritista era como un imán para los chavales. Era como una de esas leyendas urbanas, que cuanto más desagradables son mejor se propagan (Heath, Bell y Sternberg, 2001). El asunto había condicionado

¹ El animismo tyloriano ha sufrido múltiples revisiones por parte de la antropología (Viveiros, 2010) y la neuropsicología (Helvenston y Hodgson, 2010), entre otras disciplinas. Se puede definir como una creencia o una percepción que relaciona y confunde el movimiento de los seres inanimados con la vida. Nosotros entendemos las “supervivencias” tylorianas en un sentido laxo, como supersticiones, manías, creencias ancladas en las imágenes y el lenguaje de las conversaciones cotidianas. El vocabulario oral está plagado de expresiones que otorgan a las cosas cualidades de los seres vivos (Del Val, 1975: 289). Ocurre lo mismo con las imágenes, poca gente se quedaría impasible si alguien rompiera delante de sus ojos la fotografía de un familiar difunto (Gombrich, 2002: 40).

mi percepción de la obra de Tylor, conduciéndome hacia un nuevo derrotero. ¿Podía establecerse una conexión entre universos tan distantes como el cine y el animismo?

En un primer momento visité las salas de cine como si fueran las selvas de Borneo. Luego trasformé mi habitación en un laboratorio de películas de terror. El material a mi disposición era desbordante, así que tuve que centrarme en unos pocos casos. Un repaso por la bibliografía, me convencía de lo difícil que iba a ser escribir sobre el tema, decidí entonces explicar mi metodología con un estilo personal. El contraste con los datos arqueológicos apoya la teoría de las “supervivencias” de ciertas creencias, pero el entramado en el que se inscriben es demasiado confuso como para extraer conclusiones fehacientes.

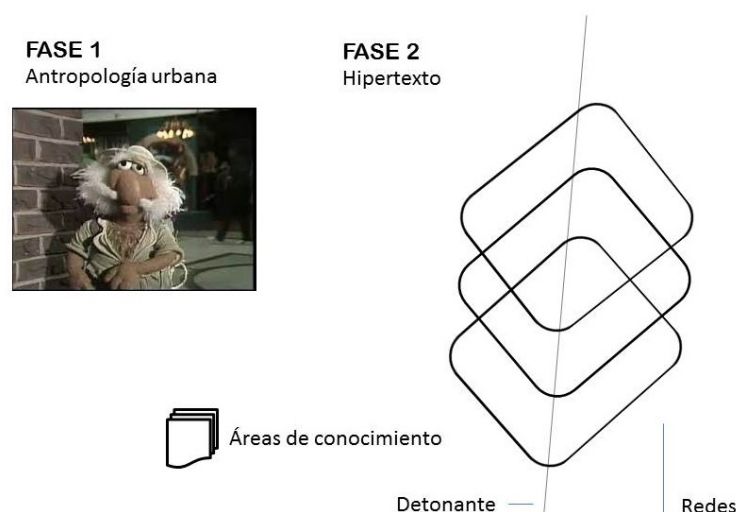


Figura 1. Plan bifásico experimental

Queda claro que nuestro método es experimental, partimos de una vivencia personal y nos dejamos llevar. Esta es la fase uno, la que llamo “proyecto tío Matt el Viajero”² y en la que todos pueden participar. Se trata de abrir los ojos (y en nuestro caso también los oídos) a todo lo que ocurre a nuestro alrededor, observando las costumbres humanas como si fuéramos antropólogos de otro planeta (Romero, 2010: 133). La segunda fase es más difícil de explicar y la denomino hipertexto en honor a los trabajos de Ted Nelson³. Siempre hay un dato que por su intensidad nos sirve de detonante y nos guía hacia otro dato que a su vez nos conducirá a otro por mera asociación de ideas. De este modo el investigador no controla la investigación, porque no se ha fijado un objetivo claro, ni quiere llegar a ninguna conclusión (Murray, 1999: 185). En realidad, nuestras investigaciones académicas suelen estar guiadas de antemano por una racionalidad que puede resultar cansina. Proponemos investigar sobre la marcha, como entidades en movimiento, cambiantes, y en relación con lo que surge en cada momento. El trabajo final no existe, es un proceso, una conexión de ideas, sugerentes quizás para otras mentes en su propio laberinto. Es decir, nuestros argumentos se parecen a un bloc de notas, con afirmaciones inacabadas o arbitrarias, propias de las divagaciones de ese gran vagabundo que era tío Matt el viajero. Esperamos que el lector encuentre pistas, indicios, propuestas sugerentes para elaborar su propia narrativa de la vida. Salir a la calle es toda una aventura. Cada película, cada libro de arqueología, es una fascinante recreación de esa aventura. Hemos escogido para este trabajo los casos que nos han parecido más relevantes en la actualidad, es decir “animismos modernos” en forma de leyendas urbanas o miedos que se remontan a creencias antiguas grabadas en nuestra mente. Los hemos estructurado en cinco partes: las tres primeras hacen mención a

² En honor al antropólogo de los fráguel, de la serie *Fraggle Rock* de Jim Henson (1983-1987).

³ Un hipertexto en un conjunto de textos de cualquier clase (imágenes, videos, textos) conectados entre sí y con muchas ramificaciones internas y ningún final claro (Murray, 1999: 66 y 67).

las casas. Existían muchas posibilidades de análisis⁴, pero nos hemos dejado llevar por los filmes de referencia: *No tengas miedo* de Samuel Bidon, 2023 y *Barbarian* de Zach Cregger, 2022, en su conexión con: los emparedados en los muros, los enterrados en las viviendas y las casas vivientes. Pero el visionado de tantos filmes de terror provocó una asociación interesante e imprevista que no queríamos eludir en nuestro viaje antropológico experimental. Nos referimos a la terrorífica figura del *slasher* cuya evocación es tan inabarcable que solo lo incluimos en su relación con el hacha. Lo mismo sucede con el tema de los animales asesinos, traídos a colación en el presente trabajo no solo por su vinculación con el animismo (Descola, 2005), sino porque guardan relación con fenómenos actuales de explotación económica, como la especulación inmobiliaria y el turismo. Cinco partes unidas conforme a nuestras raíces arqueológicas, pero también biológicas. Una indispensable condición une al cine de terror con las raíces biológicas del miedo humano. La oscuridad es una condición indispensable en el cine de terror, tanto dentro como fuera de la pantalla⁵. Y esto es así porque somos una especie diurna que en la oscuridad siempre se siente un poco desprotegida. El cine nos devuelve a nuestras noches primigenias, un lugar donde es posible imaginar cualquier cosa dentro de los parámetros establecidos por nuestra condición evolutiva. De hecho, lo que pasa cuando vemos un filme de terror es algo parecido a lo que sucede en la escucha de cuentos orales. Cuando escuchamos historias, nuestra actividad cerebral se sincroniza, nuestro ritmo cardíaco fluctúa al unísono (Nowell, 2023: 9). E incluso puede que el pelo se nos ponga en punta, reacciones todas ellas en cierto modo innatas. Destaquemos este hecho. Vivimos las historias, las experiencias de otros, como si fueran nuestras. Esta capacidad de extrapolación está tan arraigada en nuestra especie que debe ser el resultado de una larga evolución. Razones por las cuales es posible remontar los orígenes de la narrativa de terror a las culturas de nuestros antepasados sapiens.

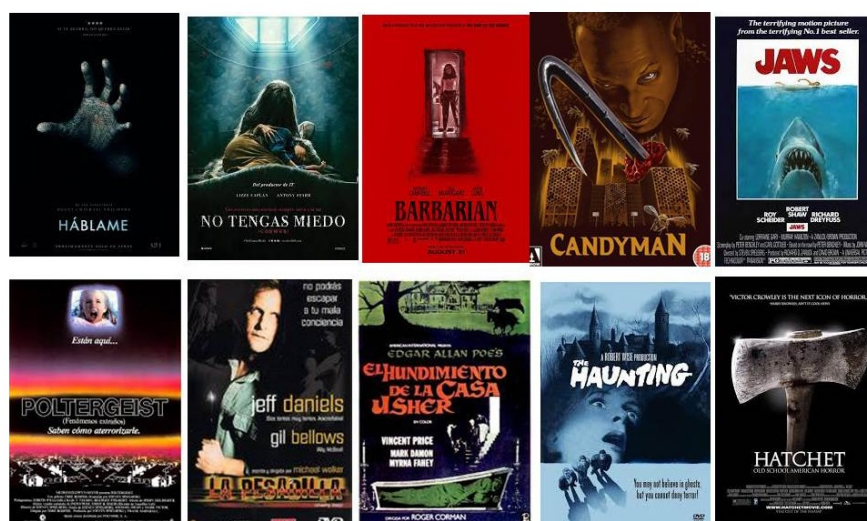


Figura 2. Carteles de películas de terror mencionadas en el artículo.

Detrás de la pared

El emparedamiento terrorífico, ¿puede relacionarse con el hallazgo de huesos humanos y animales en los muros de las construcciones prehistóricas? Esta costumbre se constata sobre todo a partir de la segunda Edad del Hierro en recintos sagrados de la vieja Europa⁶. En estos muros aparecen bastantes huesos de animales y humanos sacrificados. El significado de tales acciones es en gran medida desconocido. Delimitar un terreno para crear un espacio simbólico es algo que ya hacían los neandertales (Villaverde, 2020: 189). Tampoco se observa esta costumbre en las construcciones gravetienses, aunque sí una lenta modificación del paisaje (Iakovleva, 2009). Pero levantar muros es otra cosa, las civilizaciones

⁴ Una de ellas, podría ser investigar el miedo en las casas conforme a los trabajos de la arqueología del hogar (Wilk y Rathje, 1982).

⁵ Otra posibilidad más sería estudiar el miedo a la oscuridad utilizando las aportaciones de la antropología de la noche (Galinier et al., 2010).

⁶ Aunque también en el Neolítico de Catal Huyuc (Pawłowska 2020) o en el yacimiento de Turuñuelo de la Edad del Bronce (Celestino y Rodríguez, 2019), por ejemplo.

sedentarias perciben el espacio de manera distinta, se diría que tratan de controlar lo impredecible. Algunos edificios son muy complicados, a veces se caen y otras se mantienen. La mente arquitectónica construye según las leyes físicas, pero cualquier imprevisto puede debilitar los muros de una construcción. Los primeros arquitectos negocian con las fuerzas azarosas de las tormentas, lluvias, inundaciones, vientos inesperados... Aunque no todos los muros tienen una función simbólica, en ocasiones se aprecia un tratamiento especial, como si fueran algo más que meras entidades físicas. Y cuando esto sucede, los cimientos humanos parecen garantizar su firmeza.

La práctica de sacrificar un ser humano para evitar que los muros se caigan está presente en multitud de relatos históricos y leyendas del folklore europeo⁷. Tylor nos ofrece una lista de emparedados en diques, puentes, castillos, fortalezas y murallas desde la Edad Media hasta el siglo XIX (Tylor, 1977: 112-115). ¿A qué se debe tal continuidad?, no cabe duda de que estamos ante una creencia que ha tomado muchas formas y sirve para paliar amenazas diversas, pero ¿mantiene un núcleo fundador? ¿De dónde surge la idea de que los muros son más firmes y están mejor protegidos de las amenazas exteriores con los huesos de animales o humanos? Es obvio que esta es una visión simplista de un fenómeno histórico más complejo. También deberíamos diferenciar a los emparedados de los enterrados en los cimientos de una edificación. Las ficciones tejen sus redes en diferentes direcciones y confunden a menudo a las víctimas de los rituales propiciatorios, expiatorios, profilácticos o de fundación. El cine no alude a la funcionalidad, ni al contenido histórico de tales creencias, solo las recoge como prácticas horribles. En la mayoría de los casos el emparedamiento es una manera de ocultar un crimen, pero entonces ocurre algo extraño. En las primeras escenas de *No tengas miedo* el niño habla con la pared como si estuviera viva (figura 3 B). Luego descubrimos que los padres de Peter han emparedado a su monstruosa hermana tras los muros de su casa. Lo mismo sucede en *La Pesadilla* (Michael Walker, 2000), cuando las cañerías de la casa, como si fueran las arterias de un cuerpo vivo, atormentan a un profesor que ha asesinado a su esposa. La casa viva se venga, como el gato negro del relato de Edgar Allan Poe. El protagonista empareda a su esposa como hacían los monjes en la Edad Media. Poe alude a las famosas monjas auto-emparedadas en el exterior de las Iglesias. Esta práctica prohibida en 1693 tiene que ver más bien con la preservación de la castidad o su ruptura, en el caso de las vestales enterradas vivas en época romana (Marco, 2019: 106).

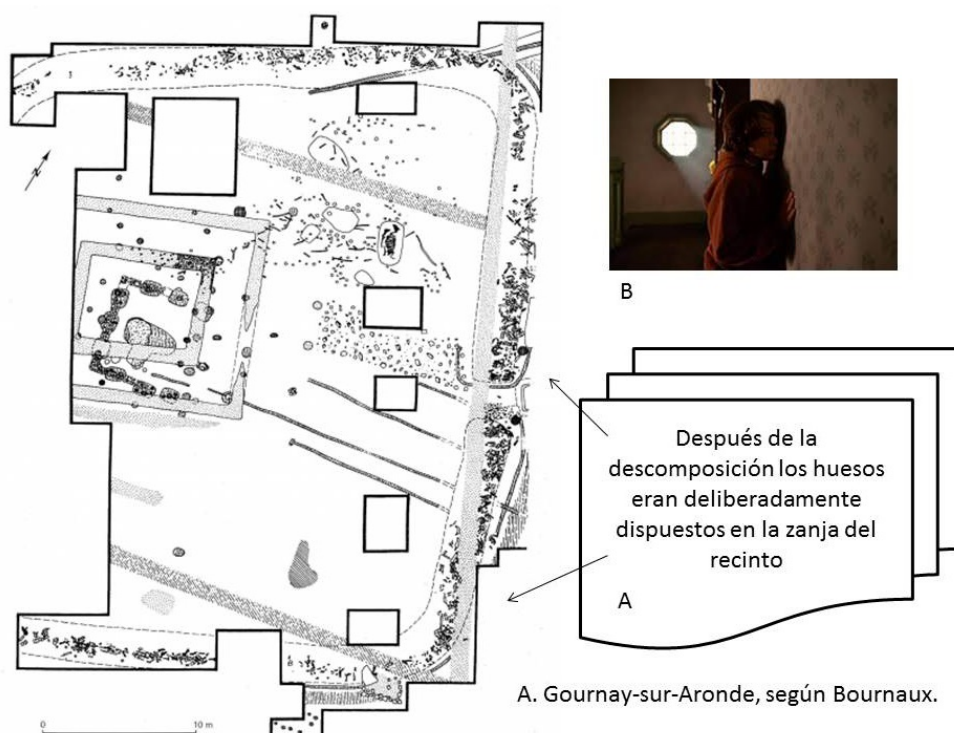


Figura 3. A Plan del santuario de Gournay-sur-Aronde, según Brunaux. B Peter escuchando la voz que sale de la pared en el filme *No tengas miedo*.

⁷ Y también en culturas de otros continentes.

Espíritus del suelo

Dos temas principales marcan el recorrido de una incertidumbre histórica ¿quién es el verdadero dueño del subsuelo? La “desacralización” de la tierra de los antepasados o el enfrentamiento entre sus antiguos propietarios y los nuevos. Y los supervivientes (“monstruosos”) al modelo económico y la especulación inmobiliaria⁸. En el primer caso tenemos las casas construidas encima de un cementerio en el filme *Poltergeist* (Tobe Hooper, 1986). La inmobiliaria que le ha vendido la casa a los Freeling, ha cometido una profanación imperdonable. Su codicia ha despertado una bestia, con claras alusiones a los seres infernales que pueblan la ultratumba. La película tubo tres partes y la muerte de cuatro de sus actores motivó la superstición. Nadie cree estas cosas, pero es sorprendente cómo la mente las acepta. Aunque solo sea por curiosidad algo macabra, la maldición de *Poltergeist* sirvió para promocionar las películas.

Estamos en Detroit, el barrio de Brightmoor parece el escenario de una película de zombis. No es un barrio nuevo, las casas se construyeron para albergar obreros de la industria del automóvil; pero con el tiempo las residencias, construidas en masa y a bajo coste, han sido abandonadas (figura 6 A). La protagonista de *Barbarian* alquila una de esas casas, sin saber que el sótano está habitado por una antigua inquilina. Cuando el propietario de la casa descubre las nuevas hectáreas subterráneas, trata de sacarle provecho, pero la ocupa es una mujer monstruosa. Dicen que es una vieja chiflada, pero el ser que habita en el subsuelo de la casa tiene toda la apariencia de una bruja demoníaca. Es inevitable asociarla con ciertas deidades infernales femeninas y los cultos ctónicos a la fertilidad de la tierra, aunque camuflados bajo la historia real de una madre que ha perdido a su hijo y vive recluida en el sótano.

Los grupos argáricos que durante el segundo milenio ubicaron a los difuntos bajo los pisos de las casas, lo hicieron también en un momento de desigualdad económica (Llul, 1997: 73). Seguramente estos entierros fueron una manera original de reivindicar el espacio interior ocupado por la familia, frente a la apropiación exterior de los medios de producción agrarios y metalúrgicos. Lo cierto es que los enterramientos humanos en ámbitos domésticos pueden remontarse al Paleolítico y se mantienen incluso en épocas históricas (Andrés, 2003: 20). Durante la Edad Media algunos niños sin bautizar fueron enterrados en las habitaciones del hogar familiar (Riu, 1988). También se ha documentado esta práctica en los campesinos del siglo XX (Jordán y Jordán de la Peña, 2019: 121). Esta costumbre puede compararse con las urnas funerarias colocadas en la repisa el salón, como si el muerto regresara a casa al menos por un tiempo. Porque generalmente las cenizas suelen ser arrojadas en un lugar significativo fuera de la vivienda. No estamos tan acostumbrados como antes a la presencia de la muerte y mucho menos dentro de nuestra propia casa, algo que saben bien las películas de miedo.

Casas encantadas

En las casas encantadas los objetos inertes cobran vida, los teléfonos suenan, las lámparas se encienden, los cuadros se voltean y las puertas se abren o cierran a su antojo. La teoría tyloriana no dudaría en calificar estos sucesos como producto de una supervivencia animista. Todavía hoy, recuerda Tylor, nos enfadamos con una mesa si nos golpeamos con ella (Tylor, 1977: 272). Estas reacciones no tienen mucho sentido, sin embargo, las seguimos teniendo y posiblemente sean innatas. Hasta hace poco, el código penal condenaba a los objetos que habían participado en algún delito, como si fueran auténticos cómplices. También las viviendas de los criminales eran destruidas, incluso si el dueño había muerto (Hentig, 1967: 96). No estamos hablando de las supersticiones de un pueblo iletrado, como a menudo se elude la cuestión; sino de normas legislativas perfectamente establecidas y llevadas a cabo del modo más irracional y maniático. Pues el edificio era literalmente arrasado, sino convertido en cenizas, con la finalidad de que ni siquiera el espíritu del difunto pudiera habitarla. Como en el caso de los objetos, las casas eran consideradas malvadas, es decir se les atribuían cualidades humanas, en concreto las de los seres vivos que las habían usado. Estamos ante un miedo cuyo origen cabe remontarlo a la antigua Grecia (Fontana, 2021: 71) y que Oscar Wilde⁹ ha usado para divertirnos (*El fantasma de Canterville*, Jules Dassin, 1944).

⁸ Cabe recordar las casas construidas en el parque donde fue torturado Candyman, por ser esta la primera película sobre leyendas urbanas (*Candyman* de Bernard Rose, 1992), porque la lista de películas podría ser inabarcable, como sucede también en otros casos.

⁹ El autor de *El fantasma de Canterville* “recupera” el género cómico de las casas encantadas y demuestra una vez más el rol del animismo lúdico en este tipo de cuestiones. Por ejemplo, la obra sobre casas encantadas de Plauto *La comedia del fantasma*, compuesta a comienzos del siglo II a. C. (Fontana, 2021: 71-73).

Entre los tlingit de Alaska los ocho huesos del cuerpo representan las ocho vigas de la casa y la puerta era la boca (Barley, 2000: 221). Los niños a veces dibujan las casas como si fueran rostros: los ojos, las ventanas y la puerta, la boca. Un organismo vivo cuyas paredes respiran, se hinchan y deshinchon (*The Haunting*, Robert Wise, 1963). Quizás una de las descripciones más elocuentes de una casa viva se la debemos a Poe (*La caída de la casa Usher*, Roger Corman, 1960). Otras moradas esconden bajo suelo la entrada al infierno (*Inferno*, Dario Argento, 1980), otras adornan las paredes con extraños dientes (*El Quimérico Inquilino*, Roman Polanski, 1976). Hoy en día es muy difícil encontrar un buen piso, le advierte el dueño del edificio. En el fondo de todos estos crímenes o suicidios están presentes las viviendas, la extorsión y la especulación inmobiliaria. Recordemos la casa habitada que alquila la protagonista de *Barbarian* en un barrio abandonado por culpa de la especulación inmobiliaria.

Los paleolíticos que vivían hace unos veinte mil años en las planicies del este europeo construyeron impresionantes chozas usando sobre todo cornamentas de mamuts (Iakovlieva, 2001). Los huesos y las pieles de los animales sirvieron durante miles de años como estructuras de habitación. En un número elevado de casos, nuestras casas estaban hechas con los restos de animales muertos. Pero a medida que trascurrieron los siglos, los huesos se cambian por el adobe y más tarde por el cemento. Se pierde esa antigua conexión con lo orgánico. En la actualidad, el arte con los huesos es una estética macabra propia de locos de las películas de terror. *Leatherface* (*La Matanza de Texas*, Tobe Hopper, 1974) es uno de los decoradores más macabros del cine (figura 4 B), sobre todo porque suele usar los huesos de sus propias víctimas a las que descuartiza como si fuera un pergolero de Mc Gregor. Este pájaro parece un émulo de “cara de cuero” porque decora su emparrado con los trozos del gorgojo azul (Prum, 2019: 201). Solemos eludir el tema, pero la estética tiene un origen algo macabro, llevamos dientes o conchas al cuello sin percatarnos de ello.

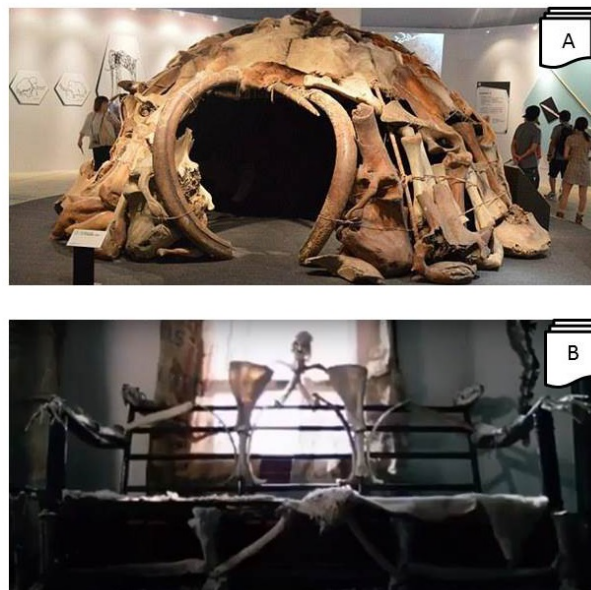


Figura 4. A Reconstrucción museística de la cabaña de Mezhirich, Ucrania. B Sofá estilo “matanza de Texas”, decorado con huesos humanos.

El *Slasher*: el caso del hacha

En los años ochenta se hizo muy popular la figura de un asesino enmascarado que normalmente usa cuchillos o hachas. El subgénero llamado *slasher*, hace mención al arma que portan los asesinos, razón por la cual suponemos que son un importante accesorio de este curioso personaje. Nos centramos por ejemplo en el hacha, un útil que desde sus orígenes ha sido imaginado como arma asesina por escritores, cineastas e incluso divulgadores científicos. Nos referimos al bifaz achelense, trasmutado en la imaginación de muchos como hacha de mano. Un repaso por la iconografía del hacha asesina nos lleva de Clitemnestra (figura 5 A) a los cuadros decimonónicos sobre prehistóricos (figura 5 B). No cabe duda de que este objeto ejerce una perturbadora influencia en nuestra mente, Heting nos ofrece una lista de asesinatos en los que se juzgaba el hacha como coautora (Heting, 1967: 94). Aunque no pudo exonerar a Ralkolnikov de

su crimen, el hacha atenúa los remordimientos de conciencia¹⁰. Así es como los sacerdotes de Atenas descargan sus culpas sobre el hacha, arrojándola al mar porque es ella quién ha matado al buey (Frazer, 1997: 530). Algo tiene este útil para haberse convertido en el instrumento criminal preferido de los asesinos en serie. Hipnotiza a sus personajes, les obliga a cortar, descuartizar, cercenar. En *El Resplandor* (Stanley Kubrick, 1980) el hacha sedienta de sangre parece guiar a Jack Nicholson por el laberinto como si fuera un sangriento GPS (figura 5 C y D). Tal es así que Jack solo la suelta cuando muere congelado (figura 5 E). Teniendo en cuenta su larga representación iconográfica no es de extrañar que su presencia altere nuestro raciocinio. El cine de terror tiene un filme dedicado solo al hacha (*Hatchet*, Adam Green, 2006) y al menos Jasón la utiliza en las dos primeras versiones de *Viernes 13* (Sean S. Cunningham, 1980). Un sucedáneo mecánico del hacha es la motosierra, preferida arma de Leatherface. Ambas sirven para cortar árboles y los árboles en multitud de tradiciones se relacionan con las personas. Esto es así porque el árbol crece a un ritmo parecido al de los seres humanos. En consecuencia algunas culturas han establecido una relación entre ambos, incluso existía la costumbre de plantar un árbol al nacer una persona. Esta creencia podía llevar también a talarlo en el caso de que muriera. Finalmente, los niños también suelen dibujar árboles humanizados (León del Río, 2022: 207, fig. 4).

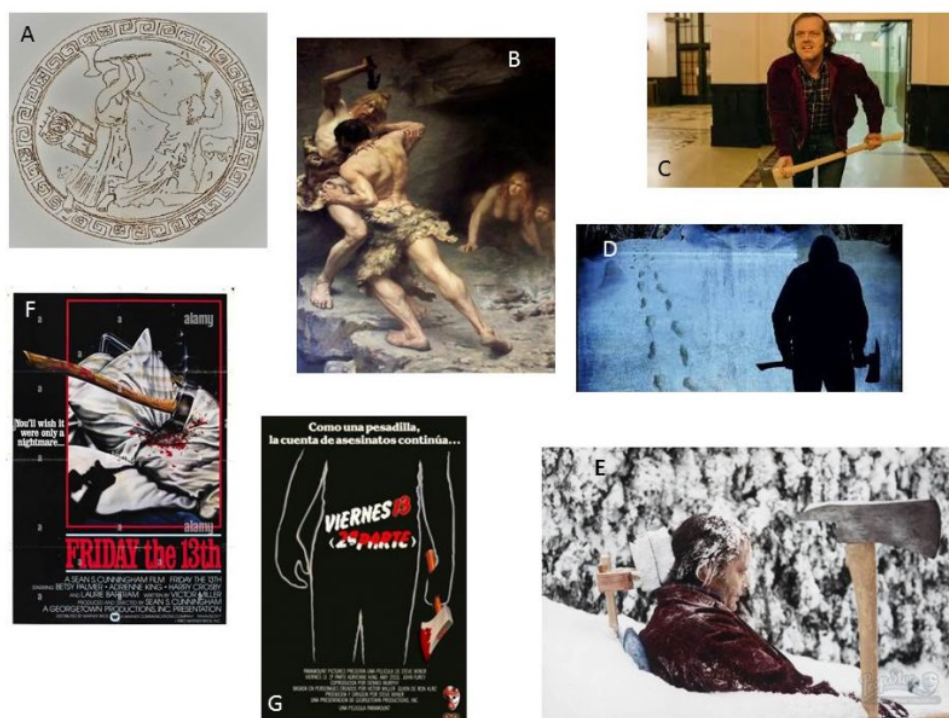


Figura 5. A *La muerte de Casandra*, copa de cerámica ática atribuida al pintor Marlay, alrededor del año 450 a. C. (Quintano, 2019: 138, fig. 1). B La imaginaria hacha de mano en *El invasor*, pintura de Léon Máxime Faivre, 1884 (Dagen, 2003: 29, fig. 14). C y D El hacha parece impulsar a Jack en su persecución asesina. E Solo cuando muere entierra el hacha de guerra sobre la nieve (*El resplandor*, Stanley Kubrick, 1980). E y F La importancia del hacha en los carteles publicitarios del cine *slasher* (*Viernes 13*, Sean S. Cunningham, 1980).

Animales asesinos

Como en el caso del *slasher* la película *Tiburón* (Steven Spielberg, 1975) hace mención en su título original (*Jaws*) al arma homicida. La dentellada o la cuchillada representan un modo primitivo de matar. Los animales asesinos se parecen a los caníbales de los filmes sobre selvas amazónicas e incluso a los indios de las películas del Oeste. Por ejemplo, cuando el policía con sombrero de vaquero de *Tiburón*

¹⁰ El hacha es especialmente importante en la primera parte de *Crimen y Castigo*. Dostoievski habla de ella como si estuviera viva, al final del capítulo VI dice que “descansaba” sobre los leños. En el capítulo V el protagonista tienen una pesadilla con el hacha. De nuevo en el capítulo siguiente Raskolnikov descarta el cuchillo y opta por el hacha para perpetrar su asesinato. Reconoce que una “fuerza sobrenatural” le impulsa a seguir su crimen.

descubre el cuerpo de la primera víctima se pone a cavar en la arena como John Wayne en *Centauros del desierto* (John Ford, 1956). Pero no estamos en territorio indio sino en las playas de Amity Island. Y el alcalde no quiere cerrar las playas en pleno verano a pesar de la insensible amenaza del tiburón. Este salvaje salido de las entrañas del mar pone en peligro el turismo en el que se asienta el sistema capitalista. De hecho el turismo es una nueva manera de colonizar espacios naturales antaño propiedad de comunidades indígenas o de animales salvajes. Como en las películas del Oeste el tiburón sale de su reserva natural, pero no nos engañemos, apenas come, se deja los restos, despedaza cuerpos, ningún depredador sobreviviría con una dieta así. *Tiburón* no tiene motivos para matar, como el asesino de Halloween, mata por matar. Los motivos suelen inventarse después, en otras partes (*Halloween*, Rob Zombie, 2007) y no siempre.

La lista de los animales que atacan a colonos o turistas que invaden su territorio es inabarcable: hormigas (*Cuando ruge la marabunta* Bryon Haskin, 1954), pirañas (*Piraña* de Joe Dante, 1978), jabalís (*Razorback* de Russell Mulcahy, 1981), cocodrilos (*Rouge* de Greg McLean, 2007), etc..., formando una fauna fílmica terrible. En todas ellas se puede ver un resquicio de animismo, aunque muy moderno, al atribuirles ciertas capacidades criminales e incluso el sentimiento de venganza (*Orca, la ballena asesina* de Michael Anderson, 1977). En la Edad Media todavía se seguía condenando a los animales en juicios a veces incluso por asesinato. La ley equiparaba el animal con un asesino humano porque era heredera de un antiguo temor a los animales depredadores. Cabe recordar que nuestra especie sembró durante millones de años un merecido temor a los carnívoros. Y ese temor sigue presente en el cine de terror.

Megatexto: Matt-opiniones para ser revisadas o retomadas

Todas estas tendencias huelen a animismo residual, ya lo advirtió Tylor, aunque pocas veces se le menciona. Los estudios advierten algo que ya había dicho el etnólogo, el animismo es una buena táctica para mantenerse al corriente de ciertos fenómenos desconcertantes (Dennett, 2007: 150). Es obvio que los trabajos modernos matizan sus ideas, las ubican en un contexto nuevo y definitivamente las mejoran. Pero la omisión resulta incomprensible, supone además una desvinculación con los orígenes de la antropología.

El subgénero de *slasher* se relaciona cinematográficamente con el *guialo* (Fernández, 2011); pero ideológicamente con Dostoievski¹¹. La teoría de Raskolnikov, según la cual hay hombres obligados por su naturaleza a cometer crímenes define a la perfección el espíritu de la modernidad¹². Tal fue, según afirma el propio John Carpenter el origen de Michel Myers (*La noche de Halloween*, 1978), un asesino porque sí, algo que en cualquier momento todos podríamos convertirnos (Higueras, 2011: 58). Ese es el secreto de la mascarar inexpresivas y el miedo a nuestra propia naturaleza violenta. En resumidas cuentas, los *slasher* beben de la teoría de la violencia humana puesta en boga en los años sesenta. El hecho de que estos personajes sean algo sobrenaturales e incluso estén vinculados con el sueño, los vincula aún más con la teoría onírica de Tylor, según la cual las sociedades antiguas creían que los personajes de los sueños eran (espíritus) reales. Y ciertamente, todavía hoy se pueden apreciar ciertas supersticiones al respecto de los sueños. Freddy Krueger (*Pesadilla en Elm Street*, Wess Craven, 1984) es un asesino que mata en sueños. El terrible *Candyman*, dice habitar en los sueños de la gente. La impronta que puede dejarnos un sueño en el cerebro es muy real. Sin embargo, Tylor se equivocaba al suponer que las sociedades pre-industriales eran tan crédulas. Freddy y Candyman viven en las ficciones tanto como los sueños forman parte de los mitos de las sociedades ágrafas, no son más creíbles unos que otros, en ambos casos puede haber una predisposición al animismo de carácter lúdico.

La situación se ha revertido, estamos necesitados de recreaciones animistas. Sabemos cómo se producen muchos fenómenos naturales que antaño eran un misterio. Podemos prevenir y anticiparnos mejor ante un fenómeno meteorológico, sin embargo, los meteorólogos ponen nombres de personas a los huracanes. Este lenguaje responde a un léxico animista que abarca también a las plantas y a los fenómenos de la naturaleza. La economía se ha convertido también en un fenómeno impredecible. El cine de terror no está exento de implicaciones económicas. También hay sistemas mentales específicos, modelados por la selección natural, para las creencias económicas. En concreto, las creencias populares en torno

¹¹ Sin olvidarnos de Alfred Hitchcock's (*Psicosis*, 1960) y para el caso de los animales asesinos (*Los pájaros*, 1963).

¹² Recogida en la tercera parte del capítulo V de *Crimen y Castigo*.

a la propiedad han tenido especial influencia en la psique humana (Boyer y Petersen, 2017: 6). En cierta medida estamos desprotegidos, vivimos como inquilinos en casas ajenas. A penas conocemos las intuiciones espontáneas de propiedad (Wilk y Rathje, 1982: 632); sin embargo, una sensación de inseguridad se ha instalado en el espíritu de la modernidad. Uno de los primeros en representarla fue Dostoievski. Los cuchitriles en los que viven sus personajes influyen en sus estados de ánimo. No es una casualidad que Raskolnikov matase a su casera con tres hachazos, nada menos. La modernidad vive hipotecada, en propiedades que no son suyas y eso tiene su repercusión en el cine de terror. Las especulaciones inmobiliarias crean monstruos. Efectivamente, un estudio antropológico de las casas está aún por hacer (García, 2021). Por el contrario, otro tipo de películas terror ejemplifican el asalto a la propiedad por parte de comanches (*Centauros del desierto*), tribus urbanas (*Asalto a la comisaría del distrito 13* de John Carpenter, 1976) o extraños enmascarados (*Los extraños* de Bryan Bertino, 2008). Da igual cómo se enmascare la conflictiva relación entre sedentarios y nómadas. Este miedo tiene serias implicaciones en la vida real, en la construcción de viviendas amuralladas y sistemas de seguridad (Lindón, 2006). Urbanizaciones gigantes, zonas residenciales con piscinas, pistas de pádel, columpios y vigilancia las veinticuatro horas..., se diría que temen contaminarse del exterior (figura 6 B).



Figura 6. A Viviendas abandonadas del barrio de Brightmoor en Detroit, Estados Unidos. B Complejo residencial de lujo “CityZen” en construcción, Zaragoza, España.

Es lógico que nuestros primeros antepasados australopitecos se sintieran algo desprotegidos al colonizar el nuevo medio terrestre. El miedo a ser comido vivo por un animal ha estado presente no solo en nuestros antepasados homínidos. De hecho, hay algunas evidencias de homínidos cazados por depredadores. Y no es casualidad que muchos héroes fundadores como Hércules sean cazadores de fieras. En la actualidad, ser atacado por un depredador es más un miedo que una realidad. Nadie teme a los coches, sin embargo, hay muchas más probabilidades de morir en un coche que ser devorado por un animal. El miedo está culturalmente configurado, precisamente porque tiene unas raíces biológicas y es fácilmente manipulable. De esta manera nuestros antepasados costeaban los peligros sopesándolos una y otra vez en el cerebro. Lo hacían para intentar predecir situaciones peligrosas en ambientes extraños como la noche o las profundidades del océano. Sino es imposible entender las funciones básicas del miedo en el cerebro. Ni tampoco explicar su papel en el imaginario. Estamos hablando de una estrategia evolutivamente ingeniosa para plantear todo tipo de peligros e intentar preverlos. Dicha estrategia tuvo que suponer una gran ventaja adaptativa, sobre todo cuando no se disponía de vivienda estable, ni del control de la tecnología del fuego. Es decir, el miedo ha tenido siempre (no solo en la actualidad) un alto contenido

irreal, razón por la cual es uno de los potenciales más activos de nuestro imaginario. Por lo tanto, si bien es cierto que los miedos han cambiado mucho desde la prehistoria hasta nuestros días, se mantienen ciertas constantes. La primera y la más importante, es que el miedo ha tenido siempre una función un tanto lúdica y al contrario de lo que se suele pensar, no existen datos para afirmar la, tantas veces aludida, credulidad de quienes lo idearon. Es decir, se ha tergiversado el papel del miedo en las sociedades prehistóricas y pre-industriales, tratándolos como si fueran casi niños que temen a los fantasmas. Se ha dicho que estos grupos muestran ciertas prescripciones a la hora de cazar porque temen la venganza del espíritu animal (Frazer, 1997: 586; Hentig, 1967: 73). Pero lo que estos cazadores tratan de controlar son las contingencias de la caza, lo que temen son las coyunturas específicas que les pueden conducir a la muerte por inanición. Los animales son difíciles de cazar y por si fuera poco cada año la nieve o la sequía pueden hacer que las manadas escaseen. Por alguna razón somos nosotros los crédulos a la hora de entender otras maneras de vivir (González-Ruibal, 2003). El animismo tiene un componente lúdico que por alguna razón suele pasar desapercibido. Tenemos datos de funerales que se convertían en fiestas donde se jugaba y se gastaban bromas (Barley, 2000). Los entierros prehistóricos dentro de casas reflejan una cercanía con la muerte que nuestra cultura desconoce y solo se teme a lo desconocido. Los animales peligrosos han sido exterminados de las áreas urbanas, pero el antiguo temor aún no se ha extirpado de todo. En los años sesenta empieza a proliferar la teoría del hombre violento, exterminador de animales y plantas. Hay quién incluso sin datos fehacientes ha culpabilizado al sapiens de exterminar a los neandertales con gran éxito de ventas (Harari, 2014: 32). Con los océanos cada vez más contaminados, el temor de las sociedades industriales no se manifiesta sin un profundo sentimiento de culpa. El tiburón come turistas, pero también matrículas de coches que han invadido el océano¹³. Al revés de como pensaban muchos, esta culpabilidad no la hemos heredado del pasado (Freud, 1968: 206); sino que la hemos generado en el presente, cuando las crisis económicas han puesto en peligro los medios de subsistencia básicos, como la vivienda y la alimentación.

Los memes no tienen una entidad física reconocible, aunque son un concepto útil, no dejan de ser reciclajes de una antigua terminología. Se acercan también a las “supervivencias” tylorianas, renombradas después como “remanencias” por la psicología evolutiva, aunque cada una de ellas tiene un sentido específico. Podemos decir que diferentes ciencias han ido acercándose conceptualmente, usando términos distintos según sus intereses para confirmar aspectos comunes de nuestra filogénesis. Pero los procesos culturales que intervienen en todo este larguísimo y complicado proceso siguen todavía siendo muy oscuros. El miedo es una emoción culturalmente modificada, y transmitida cinematográficamente invoca recursos familiares a nuestra mente, los hace reconocibles para usarlos en nuevas circunstancias. Las supervivencias no son reminiscencias irracionales, sino adaptaciones evolutivas, una especie de automatismos cognitivos. Es como si cada uno de nosotros tuviera cientos de leyendas urbanas grabadas en la mente (Dennett, 2007: 437). Queda por explicar por qué algunas historias se extinguen y otras se propagan con insistente fuerza y si dicha propagación está relacionada con la evolución de nuestro cerebro.

Bibliografía

- Aguilar Tamayo, F. y Iñigo Dehud, L. S. (2021). “Oralidad y narrativa visual en la leyenda de la Llorona”. *Antropología Experimental*, 21, pp. 421-432. <https://doi.org/10.17561/rae.v21.6080>
- Andrés Rupérez, T. (2005). “El concepto de la muerte y el ritual funerario en la prehistoria”. *Cuadernos de Arqueología de la Universidad de Navarra*, 11, pp. 13-36. <https://doi.org/10.15581/012.11.27764>
- Andresen, J. (2001). *Religion in mind: Cognitive perspectives on religious belief, ritual, and experience*. Cambridge. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511586330>
- Antón Hurtado, F. (2015). “Antropología del miedo”. *Methadods*, 3, 2, pp. 262-275. <https://doi.org/10.17502/m.rcs.v3i2.90>
- Barley, N. (2000). *Bailando sobre la tumba*. Barcelona. Anagrama.
- Boscoboinik, A. (2016). “¿Por qué estudiar los miedos desde la antropología?”. *Arxiu d'Etnografia de Catalunya*, 16, pp. 119-136. <https://doi.org/10.17345/aec16.119-136>
- Boyer, P. (1994). *The naturalness of religious ideas: A cognitive theory of religion*. University of California Press. <https://doi.org/10.1525/9780520911628>

¹³ Otras veces son “salvajes” o locos como en la película *Trampa para turistas* de David Schmoeller, 1979.

- Boyer, P. y Petersen, M. B. (2017). "Folk-Economic Beliefs: An Evolutionary Cognitive Model". *Behavioral and Brain Sciences*, 41, pp. 1-51. <https://doi.org/10.1017/S0140525X17001960>
- Brito Alvarado, L. X. y Segovia Velastegui, D. (2021). "Las metáforas sociales del zombi romeriano". *Antropología Experimental*, 21, pp. 517-528. <https://doi.org/10.17561/rae.v21.6224>
- Brunaux J.-L. (1993). "Les sanctuaires gaulois". *La Recherche*, 256, pp. 820-827.
- Celestino Pérez, S. y Rodríguez González, E. (2019). "Un espacio para el sacrificio, el patio del yacimiento tartésico de Casas del Turuñuelo (Guareña, Badajoz)". *Complutum*, 30, 2, pp. 343-366.
- Dagen, P. (2003). "Imágenes y leyendas de la prehistoria". En *Venus y Caín. Nacimiento y tribulaciones de la Prehistoria en el siglo XIX*. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, pp. 16-43.
- Dawkins, R. (2000). *El gen egoísta*. Barcelona. Salvat.
- Dennett, D. C. (2007). *Romper el hechizo. La religión como fenómeno natural*. Buenos Aires. Katz. <https://doi.org/10.2307/j.ctvm7bf9d>
- Descola, P. (2005). *Par-delà nature et culture*. Paris. Gallimard.
- Del Val, Juan A. (1975). *El animismo y el pensamiento infantil*. Madrid. Siglo XXI.
- Harari, N. Y. (2014). *De animales a dioses*. Barcelona. Debate.
- Fernández Valentí, T. (2011). "Giallo" y "Slasher". *Dirigido por...*, 413, pp. 43-45.
- Fontana, G. (2021). *Sub luce maligna. Antología de textos de la antigua Roma sobre criaturas y hechos sobrenaturales*. Zaragoza. Contraseña.
- Frazer, J. G. (1997). *La rama dorada*. México. Fondo de Cultura Económica.
- Freud, S. (1968). *Tótem y tabú*. Madrid. Alianza.
- Galinier, J.; A. Monod Becquelin; G. Bordin; L. Fontaine; F. Fourmaux; J. Rouillet Ponce; P. Salzarulo; P. Simonnot; M. Therrien y I. Zilli (2010): "Anthropology of the Night: Cross disciplinary investigations". *Current Anthropology* 51, 6, pp. 819-847.
- García Ferrer, R. (2021). "Los edificios hablan. Una antropología de la arquitectura del poder: el Museu d'Art Contemporani de Barcelona". *Antropología Experimental*, 21, pp. 499-516.
- González-Ruibal, A. (2003). *La experiencia del otro: una introducción a la etnoarqueología*. Madrid. Akal.
- Gombrich, E. H. (2002). *La Historia del Arte*. Madrid, Debate.
- Gubern, R. y Prat, J. (1979). *Las raíces del miedo. Antropología del cine de terror*. Barcelona. Tusquets.
- Heath, C. Bell, C. y Sternberg, (2001). "Emotional selection in memes. The case of urban legends". *Journal of personality and Social Psychology*, 81, pp. 1028-1041. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.81.6.1028>
- Helvenston, P. A. y Hodgson, D. (2010). "The Neuropsychology of Animism: Implications for Understanding Rock Art". *Rock Art Research*, 27, 1, pp. 61-94.
- Hentig, H. von. (1967). *La pena I. Formas primitivas y conexiones histórico-culturales*. Madrid. Espasa-Calpe.
- Higueras Flores, R. (2011). "Slasher film. Anatomía de un discurso". *Sciworld*, 34 (enero), pp. 55-61.
- Iakovleva, L. (2001). "Les habitats en os de mammoth des chasseurs paléolithiques d'Ukraine", *Les Dossiers d'Archéologie*, 266 (septembre), pp. 36-47.
- Iakovleva, L. (2009) "La notation symbolique de l'habitat dans son territoire: l'architecture du Mezinien et le décor pariétal des abris sous-roche du Magdalénien moyen". En L. Iakovleva, A. Korvin-Piotrovski y F. Djindjian (eds.). *L'Archéologie du bâti en Europe*. Kiev. Publications de l'Institut d'Archéologie de l'Académie nationale des Sciences d'Ukraine, pp. 13-43.
- Jordán Montés, F. y Jordán de la Peña. (2019). "En el limes: los no-cementerios; en el limbo: los no-duelos. Bebés, suicidas y accidentados con muerte en la mentalidad tradicional española". *Revista Murciana de Antropología*, 26, pp. 111-172. <https://doi.org/10.6018/rmu/369261>
- Leiris, M. (1958). *La possession et ses aspects théâtraux chez les Éthiopiens de Gondar*. Pariss. Librairie Plon.
- León del Río, B. (2022). "Percepción, animismo y formación del símbolo en el arte infantil". *Antropología Experimental*, 22, pp. 201-217. <https://doi.org/10.17561/rae.v22.6688>
- Lindón, A. (2006). "La casa Búnker y la deconstrucción de la ciudad". *Liminar*, IV, 2, pp. 18-35. <https://doi.org/10.29043/liminar.v4i2.208>
- Losilla, C. (1993). *El cine de terror*. Barcelona. Paidós.
- Lull, V. (1997). "El Agar: la muerte en casa". *AnMurcia*, 13-14, pp. 65-80.
- Marco Simón, F. (2019). "Los enterrados vivos en el Foro Boario: Piaculum y Obligamentum Magicum". En Marco Simón, F. Pina Polo, F. y Remensal Roríguez, J. (eds.). *Xenofobia y racismo en el mundo antiguo*. Barcelona. Universitat de Barcelona, pp. 101-114.
- Murray, J. H. (1999). *Hamlet en la holocubieta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona. Paidós.
- Nowell, A. (2023). "Oral Storytelling and Knowledge Transmission in Upper Paleolithic Children and Adolescents". *Journal of Archaeology Method and Theory*, 30, pp. 9-31. <https://doi.org/10.1007/s10816-022-09591-5>
- Pawłowska, K. (2020). "Time of change: cattle in the social practices of Late Neolithic Çatalhöyük". *Archaeological and Anthropological Sciences*, 12: 39, pp. 1-18. <https://doi.org/10.1007/s12520-019-00961-x>

- Puente Ojea, G. y Careaga Villalonga, I. (2005). *Animismo. El umbral de la Religiosidad*. Siglo XXI. Madrid.
- Prum, R. O. (2019). *La evolución de la belleza*. Barcelona. Ático de los Libros.
- Quintano Martínez, P. (2019). "Casandra y Clitemnestra: confluencias entre víctima y verdugo". *Asparkia*, 34, pp. 135-154. <https://doi.org/10.6035/Asparkia.2019.34.7>
- Riu, M. (1988). "Enterramientos infantiles frente a las puertas o el subsuelo de las viviendas en la España medieval (siglos X al XIII)". *Acta Historica et Archaeologica Mediaevalia*, 3, pp. 185-200.
- Romero Reche, A. (2010). *El humor en la sociología posmoderna. Una perspectiva desde la sociología del conocimiento*. Madrid. Fundamentos.
- Tylor, E. B. (1977). *Cultura primitiva 1/ El origen de la cultura*. Madrid. Ayuso.
- Villaverde, V. (2020). *La mirada neandertal. Orígenes del arte visual*. València. Publicacions de la Universitat de València.
- Viveiros de Castro, E. (2010). *Metafísicas caníbales*. Buenos Aires. Katz. <https://doi.org/10.2307/j.ctvm7bdz4>
- Wilk, R. R. y Rathje, W. L. (1982). "Household Archaeology". *The American Behavioral Scientist*, 25, 6, pp. 617-639. <https://doi.org/10.1177/000276482025006003>

