

«ESTO ES SOLO UNA PELÍCULA...». VÍDEOS MALDITOS Y HORROR AUDIOVISUAL DESDE LO FANTÁSTICO

VÍCTOR HERNÁNDEZ-SANTAOLALLA

Universidad de Sevilla

vhsantaolalla@us.es

Recibido: 15-12-2024

Aceptado: 21-3-2025



RESUMEN

Las cintas de vídeo y los rollos de películas destacan como objetos fantásticos en el cine de terror, al trascender su función como simples dispositivos reproducibles para convertirse en catalizadores de lo sobrenatural. Esta naturaleza fantástica se ve intensificada por el origen incierto o malintencionado de estas producciones. Así, estas narrativas les otorgan a las obras cinematográficas propiedades mágicas o malditas, transformando a su vez a las pantallas en portales hacia dimensiones inquietantes y peligrosas. Obras como *Videodrome*, *The Ring*, *Cigarette Burns*, *Sinister* o *Mr. Crocket* ejemplifican cómo lo audiovisual deja de ser un vehículo pasivo para cobrar agencia. De este modo, se convierten en amenaza para los personajes y espectadores, quienes se sienten atraídos por su propuesta de disfrute alternativo, pero que acaban sufriendo las consecuencias de su visionado, enlazando así con la teoría de los efectos de los medios de comunicación.

PALABRAS CLAVE: película; vídeo; sobrenatural; violencia; efecto

«IT'S ONLY A MOVIE...». HAUNTED VIDEOS AND AUDIOVISUAL HORROR FROM THE FANTASTIC

ABSTRACT

Video tapes and film reels stand out as fantastic objects in horror cinema, transcending their role as mere reproducible devices to become catalysts for the supernatural. This

fantastic nature is intensified by the uncertain or malicious origin of these productions. Thus, these narratives imbue the cinematic works with magical or cursed properties, simultaneously transforming the screens into portals to unsettling and dangerous dimensions. Films such as *Videodrome*, *The Ring*, *Cigarette Burns*, *Sinister*, and *Mr. Crocket* exemplify how audiovisual media cease to be passive vehicles and instead gain agency. In this way, they become a threat to both characters and viewers, who are drawn to the promise of alternative enjoyment but ultimately suffer the consequences of their viewing, thereby connecting to media effects theory.

KEYWORDS: movie; video; supernatural; violence; effect



INTRODUCCIÓN

Desde sus orígenes, el cine ha sido concebido como un arte creador de ilusión, configurador del simulacro, que refleja en la pantalla mundos imaginados y alternativos. Sin embargo, esta capacidad del medio para eliminar las fronteras entre lo real y lo ficcional lo convierten, al mismo tiempo, en un terreno fértil para el surgimiento de leyendas que trascienden la propia obra y que inciden en su capacidad para desestabilizar al público, como si se le inoculara un virus o una droga a través de la imagen y el sonido. «Una película es mágica. Y en unas buenas manos, un arma», dice Backovic en voz en *off* al inicio de *Cigarette Burns* (Carpenter, 2005). Así, estas producciones, envueltas en rumores de accidentes, muertes o fenómenos inexplicables asociados a su creación y recepción, encarnan una especie de mito moderno que invita a reflexionar sobre los límites de la causalidad, el origen del mal y el disfrute de lo prohibido. En este sentido, el estatus maldito de estas obras trasciende la pantalla, generando un efecto de inquietud que recuerda la lógica del relato fantástico: un estado de suspensión, de incertidumbre, donde lo cotidiano se ve perturbado por la irrupción de lo extraño (Todorov, 2005).

Camille Dumoulié (2008) señala cuatro rasgos para identificar el objeto fantástico: 1) atrae al personaje hasta el punto de vampirizarlo; 2) es autónomo, escapando al control del sujeto; 3) se sitúa en un terreno intermedio entre lo real y lo inexistente, pues detrás del objeto siempre hay algo del otro mundo, y 4) su experiencia se mueve entre el deseo y el horror, buscando el personaje en el mismo un gozo prometido, pero nunca alcanzado. De esta forma, el

objeto fantástico se definiría a partir de cómo las personas se relacionan con este, una creación que se mueve entre dos mundos, el nuestro y el de lo extraño, y cuya razón de ser se completa por la respuesta que provoca en quien, inevitablemente, se va a acercar al mismo. Desde este punto de vista, el arte cinematográfico puede ser entendido como un espacio de creación de objetos fantásticos, películas que se mueven entre dos mundos, el real y el maravilloso, y que su razón de ser reside en su visionado y goce (extraño) por parte del público. La película no termina de residir ni en la bobina ni en la pantalla, apunta Rhodes, pues su ubicación es cambiante. Así, esta cobra realmente vida cuando se proyecta, «materialized in the darkness, simultaneously luminous and tenebrous» (2017: 2).

En esta línea, este artículo se centra en cómo la ficción ha abordado la imagen de las películas en tanto que objetos fantásticos, prestando atención no solo al contenido de dichos filmes «malditos», sino también a la materialidad del soporte, su búsqueda, su conservación y su distribución.

LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN PRODUCEN MONSTRUOS

El nacimiento y desarrollo de los diferentes medios y las tecnologías de la comunicación han ido acompañados de miedos acerca de su posible influencia negativa en la población, hasta el punto de ser culpables de crear situaciones de histeria colectiva. Casos como el visionado de *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat* de los Lumière en 1896 o la retransmisión de *La guerra de los mundos* el 30 de octubre de 1938, han alimentado la idea de que los mensajes transmitidos por los medios pueden provocar estragos en el público. Sin embargo, muchas de estas historias se acercan más al terreno de la leyenda que al de la realidad. Pongamos como ejemplo la citada retransmisión radiofónica de Orson Welles, cuyas trágicas consecuencias fueron intencionadamente exageradas por la prensa (Cantril, 2005), en un intento por desprestigiar a la radio ante los anunciantes y, así, intentar recuperar la inversión publicitaria perdida (Pooley y Socolow, 2013). Por su parte, en relación con la proyección de los hermanos Lumière, las noticias de la reacción —las cuales Gunning (2004) ya advertía no haber podido localizar— serían nuevamente falsas (o, al menos, exageradas), no solo por la situación de la cámara (en la plataforma y no en la vía), como apuntan Laycock y Harrelson (2024), sino también porque la tecnología no era del todo desconocida, pues ya se habían hecho algunas proyecciones en cafés de París en 1895 (2024: 19-20). Pero, falsas o no, estas historias alimentan

lo que Gunning denominó «the myth of initial terror» (2004: 79), que bajo su concepción parte erróneamente de la ingenuidad de los primeros espectadores a la hora de discernir entre realidad y ficción. Así, frente a la ilusión realista que apunta Metz (2001), Gunning (2003) interpreta las primeras reacciones del público en términos de la facultad del cine por generar asombro y posibilitar lo imposible; en definitiva, por su relación con lo fantástico.

Sea como fuere, lo cierto es que la introducción de un nuevo medio ha sido vista por la población con recelo, temerosa de los peligros que este puede precipitar. Tomando como punto de vista el mensaje, desde el máximo alarmismo de la hipótesis de la aguja hipodérmica —concepción todopoderosa de los medios por antonomasia—, hasta la teoría del cultivo, pasando por la corriente crítica de la Escuela de Frankfurt, el estudio de los efectos de los medios ha caído frecuentemente en la noción de que estos tienen un impacto significativo en las personas, las cuales difícilmente pueden frenar sus influjos. Desde el punto de vista del determinismo tecnológico, trabajos como los de McLuhan apuntan que, más que el mensaje, es la tecnología la que provoca el verdadero cambio, nuevamente irremediable e imperceptible para la mayoría de la población. Al respecto, Gunning apunta que «every new technology has a utopian dimension that imagines a future radically transformed by the implications of device or practice»; una transformación que se entenderá posteriormente como relativamente fallida (2003: 56).

En el contexto de la influencia mediática, han sido los medios audiovisuales narrativos los que se han interpretado como especialmente peligrosos, sobre todo para colectivos vulnerables, como el público infantil (Shaynon, 1951; Jarvis Jr., 1991). De esta forma, el cine, primero, y la televisión más adelante —medios a los que se podrían añadir los videojuegos o internet y las redes sociales— han sido entendidos como mecanismos de manipulación y de engaño que invitaban al público al consumo pasivo e irreflexivo. De hecho, la aparición de la televisión fue vista como especialmente preocupante, pues al temor tradicional de la llegada de un nuevo medio se añadía el hecho de que esta entraba en el hogar, cambiando la estructura y los hábitos domésticos, a la par que interfería en las redes de poder familiares (McCarthy, 2001). Al respecto, el hecho de que la televisión llevara la maldición del cine al hogar (Jarvis, 2007: 21) hizo que se le viera desde sus inicios como un «haunted apparatus» (Sconce, 2000: 4); una idea que se avivó en la década de 1970 con la llegada de las películas pregrabadas en formato doméstico (Betamax y VHS).

«¿QUÉ DAÑO PODÍA HACER EL MERO HECHO DE UNA CINTA DE VÍDEO?»

Si hay un género que ha sido visto como especialmente amenazante para las sociedades, este es el del terror; un estigma que se ha visto alimentado, nuevamente, por diversas leyendas, muchas de ellas intencionadamente orquestadas con fines comerciales. De esta forma, en la historia del cine existen numerosos ejemplos de películas malditas, es decir, producciones cinematográficas que se han visto rodeadas de tragedias, accidentes inexplicables o eventos sobrenaturales. *La Profecía* (Donner, 1976) o *Poltergeist* (Hooper, 1982) son algunas de las cintas que han adquirido dicha etiqueta, si bien hay otras alejadas del género que también podrían entrar en la categoría, como *El mago de Oz* (Fleming, 1939) o *Rebelde sin causa* (Ray, 1955).

Estas leyendas encuentran su origen en supuestos problemas durante el rodaje o funestas consecuencias vividas por el equipo tras el mismo. Sin embargo, aquí lo que nos interesa son las películas cuyo visionado conlleva graves consecuencias. Tampoco faltan ejemplos de esto en la realidad, sobre todo en películas con altas dosis de violencia que causaron malestar físico y emocional en el público, incluyendo supuestos desmayos, náuseas y ataques de ansiedad, como *El exorcista* (Friedkin, 1973), de la cual se decía que estaba poseída, o *El proyecto de la Bruja de Blair* (Sánchez y Myrick, 1999). De esta forma, se envuelve a estos filmes en un halo de misterio fantástico que promueve la curiosidad de un público que busca comprobar si estos efectos son reales.

En otras ocasiones, se ha encontrado en estas películas el germen de actos criminales, como el asesinato de James Bulger como supuesta consecuencia del visionado de *Muñeco diabólico 3* (Bender, 1991) o la masacre del cine de Colorado durante la proyección de *El caballero oscuro: La leyenda renace* (Nolan, 2012). En ninguno de los casos podía establecerse un vínculo causal claro, pero las sospechas sirvieron para reabrir recurrentemente el debate sobre la relación entre crimen y violencia / terror en el cine.

En este punto, es importante atender a cómo se construye la noticia en torno a estos hechos. Así, por ejemplo, en 2014 los medios se hacían eco de que la película *Annabelle* (Leonetti, 2014) se retiraba de diversos cines en Francia porque había «creado» altercados, cuando la realidad dictaba que eran grupos de adolescentes que intencionadamente buscaban provocar el caos por el tipo de película que se proyectaba, como ya había pasado dos años antes con *Paranormal Activity 4* (Joost y Schulman, 2012). En otras ocasiones, es la propia película la que advierte de los peligros de su contenido, interpelando al espectador, al que insiste de su naturaleza ficcional. Ejemplo de esto último es el

cartel promocional de *La última casa a la izquierda* (Wes Craven, 1972), en el que se advertía: «para evitar desmayos no deje de repetirse, esto es solo una película... solo una película... solo una película... solo una película... solo una película». Asimismo, en *Funny Games* (Haneke, 1997) la ruptura constante de la cuarta pared o la escena del mando a distancia no hacen sino recordarnos como público que lo que estamos viendo es ficción y que si seguimos delante de la pantalla a pesar de todo lo ocurrido es nuestra elección. De hecho, esta alusión a su propio contenido parece desdibujar la frontera entre objeto y sujeto fantástico, pues parece tomar consciencia propia, al tiempo que nos recuerda la capacidad hipnótica del cine, medio especialmente predilecto para generar terror (Butler, 1970: 9-10).

Para Laycock y Harrelson (2024), las películas de terror han sido especialmente señaladas como moldeadoras de creencias y experiencias porque el género se preocupa no solo por lo que es, sino por lo que podría ser, pero desde el marco de lo verosímil. En realidad, tampoco esto es algo nuevo del cine. Ya a finales del siglo XVIII, las novelas góticas fueron acusadas de promover la herejía y el satanismo, algo especialmente peligroso para las mujeres jóvenes, quienes podían sufrir ataques de histeria y, así, incurrir en desmayos o excitaciones (Jarvis, 2007: 18). La literatura gótica era vista como un agente infeccioso, que podía contaminar a quien la leyese; una noción de contagio que después será trasladada al terreno cinematográfico y televisivo.

De hecho, esta idea de la transmisión vírica asociada al objeto cinematográfico es una de las cuestiones centrales de *Ringu* (Nakata, 1998) y la adaptación estadounidense *The Ring* (Verbinski, 2002), que a su vez parten de la novela de Koji Suzuki de 1991, y que iniciaron la saga de Sadako/Samara. La premisa siempre es la misma: la existencia de una cinta VHS con imágenes inquietantes que provoca a la persona que la ve la muerte en siete días, a menos que copie la cinta y haga que otra persona la vea, una cuestión que la víctima debe descubrir antes de que finalice la semana. Asimismo, tanto en la novela como en las películas se utilizan muchos de los lugares comunes de este tipo de relatos: una película de origen desconocido o incierto que contiene imágenes perturbadoras e inconexas rozando el surrealismo, que perturba física y emocionalmente a quien la ve y que parece tener vida propia. En *Ringu*, Reiko parece quedar exhausta tras el visionado de la cinta, mientras que en *The Ring* las pupilas de Rachel incluso se dilatan cuando termina de verla, como si le hubiesen inoculado una droga. Esta imagen del *remake* es entendida por Benson-Allot (2013) como un reflejo del cine-ojo de Vertov, salvo que mientras este asocia el ojo con la cámara, en *The Ring* se asocia el ojo con la

pantalla y la exhibición (2013: 108-109). En ambos casos, tras el visionado de la cinta, la pantalla apagada funciona como un espejo —reflejando al yo y no al nosotros, pues la pantalla cinematográfica/televisiva no deja de ser un espejo de lo que somos—, devolviendo a ambas protagonistas a la realidad, si bien en el caso de *Ringu*, Reiko incluso ve a Sadako detrás de ella, una imagen que desaparece cuando se da la vuelta.

Sin embargo, la novela parece tomar el problema de Sadako como excusa para plantear un dilema moral: condenar al otro para salvar al yo (Jones, 2012). Al fin y al cabo, como se desarrolla en la narrativa, la única forma de sobrevivir tras el visionado de la película es hacer una copia del dispositivo VHS y transmitir la infección, contagiando, condenando. Es cierto que en las películas este dilema también aparece, pero en la novela es mucho más explícito, ya que desde el principio de esta se nos plantea a una sociedad ultraindividualista que solo se preocupa por el bienestar personal. Un ejemplo de ello es la búsqueda de Asakawa de la colaboración y amistad de Ryuji, aun a sabiendas de que es un violador confeso, o cuando el taxista presencia la muerte de una de las víctimas de Sadako al chocar contra su taxi: «El motorista yacía boca arriba sobre la calle, agitando las piernas y luchando con las dos manos por librarse del casco. Antes de comprobar que el chico estuviera bien, Kimura miró su herramienta de trabajo. Como esperaba, había un largo arañazo sesgado sobre la puerta» (Suzuki, 1991: 10). Lo que prima es el bienestar personal, incluso material. En este marco de referencia, a Ryuji tampoco le resulta tan extraña la venganza de Sadako, quien odiaría a los medios de comunicación y al público, en general, por destruir a su familia.

Esto no quiere decir que en las películas no se vea también este individualismo, pues, de hecho, la mera idea de copiar la cinta y transmitir la maldición es una clara muestra del mismo. Al fin y al cabo, bastaría, *a priori*, con que una persona se sacrificara para erradicar el «virus»; una metáfora que para Katarzyna Ancuta (2007) es acertada, pues Sadako quiere infectar a cualquier persona de forma aleatoria a la par que propagarse para sobrevivir y, de este modo, utilizar la lógica de la reproducción mecánica para provocar el caos. Pero no lo hace inmediatamente, sino que deja un plazo de siete días para la víctima, haciendo partícipe al público de una suerte de enfermedad contagiosa que acaba lentamente con el/la paciente, quien sufre porque considera que tiene alguna opción de salvarse. Asimismo, esta noción de infección sirve de inicio para *The Ring 2* (Nakata, 2005), en la que vemos a un chico dándole la cinta a una joven con la que supuestamente ha ligado para salvarse, artimaña que no le servirá de nada en tanto que ella se tapa la cara y no ve

la película. Mediante la copia y el visionado se pasa la maldición, cuestión que retomaría más adelante *It Follows* (Mitchell, 2015) a través del sexo o la taiwanesa *Incantation* (Zhou, Kevin Ko, 2022), en la que Ronan, la protagonista, confiesa al final de la película al espectador que le ha estado engañando y que ha estado propagando la maldición a través de un encantamiento para hacerla más ligera, dándose así una nueva muestra de egoísmo y engaño individualista, pero que pasa por asumir una carga colectiva.

En todo caso, la posibilidad de salir indemne del visionado de alguna de estas cintas malditas es normalmente muy remota, pues la ficción se nutre de la idea de que estas infectan al público, el cual no puede hacer nada para evitar su influjo. Esto es algo que se observa en películas como *La Rage du Démon* (Delage, 2016), que versa sobre un extraño cortometraje francés, en ocasiones a tribuido a Méliès, que provoca respuestas violentas en el público, o *Cigarette Burns*, de Carpenter. Esta última gira en torno a la perdida *La fin absolue du monde*, un largometraje dirigido por Hans Backovic que fue proyectado una única vez en 1971 en el Festival de Sitges, y que causó disturbios durante su visionado, registrándose cuatro muertes. Esta reacción del público se compara con la del estreno de «La consagración de la primavera» de Stravinski, pero aclarando que lo que en el caso del compositor fue un accidente, en el de Backovic fue una búsqueda intencionada: «era un terrorista (...) No quería hacer daño al público, quería destruirlo por completo». Ahora, la película, de la que se pensaba que no quedaban copias, está perdida, y Bellinger, un excéntrico millonario, contrata a Kirby para que la encuentre a toda costa.

Por su parte, en el episodio «Drive In» de la serie *American Horror Stories* (Sánchez, 2021), el largometraje *Rabbit Rabbit*, que solo fue proyectado una vez en 1986 y cuyo visionado provocó la muerte de seis personas, se va a reponer en un autocine. En esta ocasión, el director de la película maldita, Larry Bitterman, también busca intencionadamente provocar el caos con la misma —de hecho, declara que, inspirado por William Friedkin, director de *El Exorcista*, combinó imágenes y sonidos para activar subliminalmente el miedo en el cerebro, haciendo que el terror no esté en la película, sino fuera de ella—, y aunque en un principio se pensaba que habían quemado todas las copias, consigue que su cinta se proyecte en el autocine entre una gran expectación. Estos directores se asimilan al arquetipo del *mad doctor*, mostrándose como personajes obsesionados con crear la película perturbadoramente perfecta, que provoque el mayor efecto en la audiencia sin importar los cuestionamientos éticos o morales y haciendo gala, una vez más, del individualismo más extremo. Desde la perspectiva del público, estas obras se muestran envueltas

en un halo de misterio, por lo que insisten en visionarlas haciendo caso omiso de las advertencias alrededor de su peligro real, pensando que son meros rumores y leyendas que no pueden provocar verdadero daño: «No puede haber ningún peligro, pensaba. ¿Qué daño podía hacer el mero hecho de una cinta de vídeo?», piensa el protagonista de la novela de *The Ring* (Suzuki, 1991: 52). Este punto nos sirve para profundizar sobre el placer de la mirada desde el punto de vista del espectador, en el sentido de querer ver esa película —y, de alguna manera, formar parte de su narrativa—; ese objeto fantástico, secreto, que está causando estragos.

LA INEVITABLE MIRADA HACIA EL ABISMO

Al final de *Tesis* (1996), de Alejandro Amenábar, Ángela visita a Chema en el hospital y en la televisión están emitiendo un programa en el que hablan del caso de las *snuff movies*, que todos los pacientes contemplan desde sus habitaciones. La presentadora anuncia que «llega el momento esperado por todos», pues el equipo del programa «ha conseguido una de esas macabras grabaciones», y aunque no les resulta «fácil emitir esas imágenes», lo hacen porque les parece «incuestionable» su «interés como documento»; «sin duda, su crudeza y su violencia hablarán por sí solas». Así, tras cerrar con un «estas son las imágenes», la pantalla se funde a negro y en completo silencio un mensaje en rojo reza: «ADVERTIMOS que las imágenes que van a ver a continuación pueden herir la sensibilidad del espectador». Acto seguido, mientras el público del mundo real se pregunta si serán capaces de mostrar algo siquiera cercano a una *snuff movie*, los créditos comienzan. Se juega así con las expectativas de la audiencia, al tiempo que se hace una doble crítica: al programa, por emitir tal documento, y a los/as espectadores/as por no quitar los ojos de la pantalla, al igual que Ángela al principio de la película no podía evitar mirar a la vía. Una vez más, lo prohibido, lo oculto, lo maldito, lo que no debe ser descubierto, acaba siendo visto.

Sin embargo, el visionado de estos objetos cinematográficos nunca deja indiferente a la audiencia. Los espectadores suelen quedar absorbidos por estos filmes, incapaces de dejar de mirar: «Fuimos retenidos ante la pantalla a nuestro pesar» dice el protagonista de la novela *Parpadeo* (Rozsak, 2017: 139).

Hasta aquel día nunca había visto nada que necesitase tanto ser una película para expresar lo que tenía que expresar. En este caso, eran necesarios esta oscu-

ra mazmorra llamada sala, este rectángulo de luz danzante llamado pantalla que tanto asemejaba el umbral a otro mundo, esta visión hipnótica alimentada con aquella ráfaga de imágenes vibrantes (2017: 144).

El público queda sumido en una especie de ensoñación salvaje, algo especialmente palpable en el caso de *Rabbit Rabbit* del episodio «Drive in», donde el público es zombificado para introducirse en una ola de violencia que acabará con sus vidas y las del resto de la comunidad. En el caso de *Cigarette Burns*, Kirby acepta buscar la película por 200.000 dólares y la exhibición en exclusiva de la película durante dos semanas. En el episodio de *American Horror Stories*, la película se anuncia como estreno en Netflix. De esta forma, vemos cómo, en lo que puede entenderse como una crítica al sistema capitalista y al individualismo neoliberal, en ambos relatos las vidas de las víctimas carecen de valor frente a la codicia de creadores y distribuidores. Esto es algo que también se observa en *Videodrome* (1983), de Cronenberg, donde la búsqueda de nuevos contenidos audiovisuales para su canal de televisión sumirá a Max Renn, su protagonista, en un estado de alucinación constante, fruto de un tumor cerebral provocado por la señal de vídeo. Al final se resuelve que Videodrome es una especie de arma diseñada para controlar las mentes e infectar a un público obsesionado con la violencia y el sexo, dando lugar al nacimiento de una nueva sociedad.

Otro ejemplo más reciente de cinta maldita, lo encontramos en *El último videoclub* (Rutherford y Kennedy, 2023), en la que un VHS de origen desconocido —aparentemente el legendario Videonomicon (juego de palabras con el Necronomicon, el grimoire ideado por Lovecraft)— abre un portal por el que personajes de diferentes cintas insertadas en el reproductor cobran vida en la realidad. Así, tras la tradicional señal de nieve analógica y la exhibición de una serie de escenas extrañas, inconexas y pseudosatanicas, el aparato produce una descarga eléctrica de color rojizo que rodea a los aparatos tecnológicos y expulsa a los dos protagonistas: «Acabamos de experimentar el poder del cine», declara el propietario del videoclub; un término, el de poder, que también será utilizado por Bellinger en *Cigarette Burns* al hablar de su película objeto de deseo.

Asimismo, *Videodrome* y *El último videoclub* comparten el hecho de que las cintas de vídeo cobran vida real. Es cierto que en las obras de ficción que hemos ido analizando la identidad de estas videocintas suele situarse a medio camino entre el objeto y el sujeto, pero normalmente esto suele ocurrir en un sentido más metafórico, como en la saga de *Ringu / The Ring* o en *All Hallow's*

Eve (Leone, 2013) —origen de la saga *Terrifier*—, en la que el niño pide dormir con el misterioso VHS encontrado en su bolsa de caramelos como una golosina más del «truco o trato». Sin embargo, en las anteriormente citadas se produce una suerte de antropomorfización, y así como en *El último videoclub* la cinta se hace corpórea en un monstruo sobrenatural, en la de Cronenberg también esta cobra vida y parece respirar, mientras el protagonista se convierte en un reproductor de vídeo cuya ranura se encuentra en el estómago. Esta última idea será recuperada al final de *Vi el brillo del televisor* (Schoenbrun, 2024), cuando Owen se abre el vientre con un cúter para descubrir una pantalla de televisión proyectándose en su interior. De esta forma, estos orificios son un reflejo de la batalla que se libra en el cuerpo humano (De Felipe y Gómez, 2014), al tiempo que se produce una suerte de interacción simbiótica con el aparato audiovisual, quedando el organismo biológico como huésped reformulado del agente tecnológico infeccioso.

«¿ESO ERA UNA PELÍCULA?»

Lo cierto es que estas cintas malditas suelen compartir esa composición de imágenes extrañas, superpuestas y *cuasisurrealistas*. A propósito de las imágenes pregrabadas en *Ringu* y *The Ring*, Valerie Wee (2011) apuntará que en estas se observan las tradiciones cinematográficas específicas de Japón y Estados Unidos, respectivamente, sin obviar que existen preocupaciones culturales que son compartidas, las cuales se traducen en una suerte de tecnofobia y una inclinación hacia la incertidumbre, la ambigüedad y la desesperación (2011: 59). En la ficticia *La fin absolue du monde* también se refleja esta tradición pues, no en vano, como apuntan los guionistas en la versión comentada de la película, a Carpenter le fascina *Ringu* y el terror japonés, y por esta razón decide mostrar partes de la cinta prohibida.

En *Antrum* (Amito y Laicini, 2018) aparecen igualmente algunas de estas ideas estéticas. Dentro de esta se emite una supuesta película maldita la cual, tras ser rechazada en diversos festivales, es proyectada a finales de la década de 1980 en un cine de Budapest, terminando con la vida de más de medio centenar de personas como consecuencia de un incendio que provocó el propio público. Años más tarde, una nueva proyección, adulterada con LSD administrado en las palomitas por un empleado del cine, volvió a acabar en tragedia. En la actualidad, la película ha sido recuperada y se nos muestra a la audiencia prologada por un falso documental. *Antrum* cuenta la historia de

Oralee, quien decide llevar a su hermano pequeño, Nathan, a un bosque conocido por los suicidios que en él se llevan a cabo para intentar rescatar del infierno a su perra recientemente sacrificada y así paliar las pesadillas del niño. Ayudados por un falso grimorio, elaborado por la propia Oralee, desarrollan una serie de rituales que supuestamente les acercará a la perra, pero que parecen tener efectos reales, sumiendo a los hermanos en una situación de caos y violencia donde lo sobrenatural tiene un peso determinante. La película maldita se acompaña con figuras demoníacas y runas sobreimpresas y sonidos desconcertantes; en general, supuestas imágenes subliminales —al estilo de las ficcionales *La Rage du Démon*, *La fin absolue du monde* o *Rabbit, Rabbit*—, que, según plantea el equipo del documental, están asociadas al demonio Ashtaroth, y que serían la causa del malestar en la audiencia. Asimismo, resulta interesante que, una vez más, la película en sí rechace prácticamente el uso de medios tecnológicos que podrían estar presentes en la época de rodaje, jugando así con lo incierto y ambiguo (Wee, 2011). De este modo, es relevante la reflexión que hacen estas películas sobre los dispositivos de grabación y reproducción, siendo frecuente el uso de cintas VHS incluso en momentos en los que la tecnología DVD o incluso los servicios de *streaming* y vídeo bajo demanda están completamente instaurados. El medio analógico permite indagar sobre la presencia física que incluye un componente fantasmagórico (Fisch, 2010) relacionado con lo corpóreo y que resultaría más ajeno en el caso del formato digital.

Estas películas malditas o encantadas muestran abiertamente su oscura magia a partir del modo de representar. En este sentido, la presencia del dispositivo de grabación es constante, o al menos la reflexión en torno al mismo. El público suele preguntarse qué se acaba de ver una vez que termina de experimentar el visionado, bien porque la sucesión de imágenes y sonidos no tiene sentido narrativo, como los ejemplos que hemos analizado, o bien porque las grabaciones están llenas de interferencias y *glitches*, en ocasiones porque se trata de producciones caseras, como en *Sinister* (Derrickson, 2012), *The Poughkeepsie Tapes* (Dowle, 2007) o la saga de películas antológicas de *V/H/S*. Esto, a su vez, conduce a cuestionarse sobre la autoría y motivación de la grabación. En algunos relatos este enigma puede quedar sin resolver, mientras que en otros es una de las cuestiones que guía el desarrollo del mismo. Así, en *Ringu* y su adaptación, la pareja busca, como una forma de resolver el misterio de la cinta y así frenar la maldición, a la persona que la grabó; una cuestión que en el caso de la novela se resuelve de la forma más fantástica posible, al indicar que no se trata de una grabación al uso, sino de «cosas que Sadako vio

con sus ojos y cosas que se imaginó, fragmentos presentados uno de tras de otro sin nada que los contextualice» (Suzuki, 1991: 118).

En el caso de *Sinister*, Ellison, un escritor de *true crime*, se pregunta quién y por qué filmó las películas familiares caseras que encuentra en el desván de la casa a la que se acaban de mudar para investigar el asesinato que ha sucedido en ella. En estas dos preguntas se encuentra la clave para resolver los crímenes registrados en las cintas de Super-8. A lo largo de su investigación descubre que en las diferentes familias asesinadas siempre falta un hijo o una hija, así como que en las imágenes aparecen determinados símbolos asociados con Bughuul, un dios pagano asesino de familias y devorador de almas infantiles. Tras varios sucesos sobrenaturales decide quemar las películas en un intento de dejar atrapado a Bughuul y volver al hogar familiar, sitio en el que encontrará intactas las películas —como la pelota de *Al final de la escalera* (Medak, 1980)— junto a material extra en el que resuelve que son los propios infantes desaparecidos los que cometen los asesinatos. Al poco descubrirá, además, que al mudarse ha desatado una «maldición» que conduce al irremediable asesinato de su familia por parte de su hija pequeña. De esta forma, las cintas de vídeo caseras vuelven a servir de catalizador para que se produzca el contagio mortal.

Por su parte, en *The Poughkeepsie Tapes* se nos muestra un falso documental sobre un asesino en serie, todavía libre, del que se han encontrado más de ochocientas cintas VHS en las que registraba todo el proceso de secuestro, violación, mutilación y homicidio de sus víctimas. Si bien la calidad de las imágenes grabadas es ínfima, en el falso documental se incide en que el asesino tiene controlado el proceso de filmación. En todo caso, lo interesante es cómo la noción de vídeo casero, normalmente asociado a celebraciones y eventos familiares, se transforma en objeto terrorífico. Así, tanto en *Sinister* como en *The Poughkeepsie Tapes* la cinta de vídeo —analógica— manifiesta el lado oscuro del ser humano, que no solo es capaz de cometer los actos más atroces, sino que además los registra para su conservación y testimonio, abandonando el objeto para que otros los encuentren y puedan experimentar el horror con ellos. Esto nos acerca al concepto de *found footage horror*, que suele conllevar el descubrimiento de una siniestra grabación que ahora es ofrecida al público para su visionado. Esta idea de la revelación de un manuscrito perdido, heredera de la ficción literaria, ha llevado a David Bordwell (2012) a etiquetarlo como «discovered footage». A nivel de imagen, estas películas cuentan con una serie de características propias, tales como la autorreflexión del dispositivo, la edición/composición poco cuidada o la limitación del cam-

po de visión (Aldana Reyes, 2015; Del Castillo Aira, 2017; Daniel, 2020). Esta presentación sin procesar de las imágenes alimenta la verosimilitud de las mismas, al tiempo que los continuos fallos audiovisuales y el movimiento de la cámara nos recuerda siempre la presencia de la tecnología y, por tanto, que estamos viendo una película (Heller-Nicholas, 2014: 24). Esto lleva a Turner a hablar de cámara diegética más que de cámara subjetiva, pues si bien en esta última el origen de la mirada se sitúa en el ojo del espectador, en la cámara diegética está en la propia lente de la cámara, formando parte esta del propio universo ficcional (2019: 7-8).

Retomando el origen de las cintas de *The Poughkeepsie Tapes* y *Sinister*, hay una clara diferencia entre ambas, pues mientras en la primera el autor de las filmaciones es un asesino en serie, al estilo de *El fotógrafo del pánico* (Powell, 1960), en la segunda son niños y niñas quienes cometen los dos actos moralmente punibles —el de asesinato y el de grabación—, algo que perturba especialmente habida cuenta de su esperada inocencia. No obstante, precisamente por esta última su configuración como monstruo ha sido tan productiva en el género de terror, pues esto supone un «desquiciamiento estructural» (González Dinamarca, 2015: 90), en tanto que rompe el orden establecido. Así, se ve a niños y niñas como una mezcla de pureza e indecencia; de ángeles y demonios, como se representaban en la época victoriana; de seres a medio socializar (Eagleton, 2010), al mismo tiempo humanos e inhumanos (Bohlmann y Moreland, 2015).

LA MIRADA AISLADA E INOCENTE

En el caso que nos ocupa, los niños y las niñas cuentan con un rol importante, tanto en el proceso de grabación (*Sinister*) como en el de recepción. En este último caso, tanto en la película *Ringu* como en la adaptación estadounidense (no así en la novela, en el que la hija del protagonista ve la cinta con su madre), Yoichi y Aidan, los respectivos hijos de las protagonistas, ven la película sin que las madres puedan hacer nada por evitarlo, pues acceden, tanto al dispositivo como al objeto fantástico, solos. De hecho, en ambos casos se ve cómo las madres, desesperadas al darse cuenta de que han sido contagiados por la maldición, acuden a ellos y les tapan los ojos, en un último intento por evitar el consumado visionado. En este sentido, al igual que pasa en otros ejemplos del género de terror, el comportamiento de los y las infantes y las consecuencias de los mismos responde a una desatención adulta. La ima-

gen de niños y niñas solos delante de las pantallas se erige como un recurso frecuente, como también podemos ver en *Poltergeist*, *Skinamarink* (Ball, 2022) o *Mr. Crocket* (Espy, 2024).

En esta última, volvemos a la idea de un misterioso VHS que aparece misteriosamente en la puerta de las casas donde hay niños o niñas desatendidos o no adecuadamente tratados por parte de sus progenitores. De esta forma, una vez que los niños ven el programa infantil recogido en la cinta, quedan ensimismados con la pantalla, especialmente con la sintonía de «A friend like me», lo que recuerda al misterioso anuncio de *Halloween III* (Wallace, 1982). Este ensimismamiento no cesa ni siquiera cuando Mr. Crocket sale del dispositivo de reproducción para torturar y matar al padre del primer niño en 1993, mientras este último sonríe y disfruta del algodón de azúcar que el presentador (y asesino) le ha dado. En la segunda familia, por su parte, cuando la madre apaga el televisor, el niño se enfada e incluso tira el trofeo de su difunto padre. El programa es como una droga que evade a los niños de la cruda realidad, permitiendo que la ilusión, como salida fácil, se imponga a esta. No obstante, como apuntábamos, hay aquí una crítica al uso de las pantallas como mecanismo de abstracción, en tanto que los progenitores parecen usar el VHS como una forma de que los menores estén tranquilos y callados delante del televisor, sin interrumpir la vida adulta. Por su parte, Mr. Crocket dice que estará vigilando y salvará a las y los infantes de los padres y las madres que no merecen su amor; un personaje televisivo que realmente había muerto en un tiroteo con la policía en 1979, tras haber secuestrado a un niño. De este modo, al igual que Freddy Krueger perpetra su venganza en aquel lugar en el que las personas adultas no podían proteger a su prole, Mr. Crocket lo hace a través de la cinta de VHS y su consumo televisivo, espacio en el que las distintas generaciones de una familia parecen no cruzarse en la actualidad.

Esto permite reflexionar también acerca del proceso de visionado a partir de la idea de aislamiento. En la novela *Parpadeo*, Roszak discute precisamente sobre esta cuestión cuando habla del visionado de las películas a través de la televisión:

—Pero eso lo cambia todo, así no puede haber sensación de aislamiento. Para el parpadeo, hace falta oscuridad, como en un templo, una cueva. Cada cual a solas con sus fantasías.

—Con la televisión funciona de manera distinta. La imagen se proyecta directamente en el público. El tubo de imagen es como un ojo que mira al espectador, una especie de mirada fija hipnótica. Hasta con más gente en una habitación, la persona se aísla. Se vuelve vulnerable (Roszak, 2017: 727).

Ya sea en el cine o en la televisión —el nuevo aparato de terror, como apunta Caetlin Benson-Allot a propósito de la secuencia de apertura de *Viernes 13* (Cunningham, 1980)—, lo importante es que exista cierta intimidad en el visionado. Esto es básico, nuevamente, en *Ringu* y sus adaptaciones. Como apunta Kristen Lacefield (2010), estas películas quedan estructuradas por una importante videofobia —o tecnofobia (Wee, 2011), en tanto que no es solo el vídeo, sino también el teléfono (Benson-Allot, 2013)—, a la par que reflexionan sobre la omnipresencia de la televisión en la vida cotidiana (2010: 12). No en vano, la primera frase que se escucha en *The Ring* es un rechazo a la televisión —«I hate television»—, mientras de fondo suena el sonido de la lluvia que bien podría confundirse con el de la señal de nieve analógica. Sin duda, el protagonismo de los aparatos de grabación, reproducción y visionado, junto a la cinta, es absoluto, rigiendo hasta la diversión de cuatro jóvenes que deciden pasar el rato en una cabaña.

En este punto, la crítica es mayor incluso en la adaptación estadounidense de Verbinski. En esta, justo cuando Noah, el ex de Rachel, se dispone a ver la cinta por primera vez, ella sale a la terraza y observa otros hogares del vecindario a través de las ventanas: en una se ve a una niña viendo dibujos animados, mientras su madre sale a fumar; en la segunda, un hombre habla por teléfono mientras el televisor está encendido; en la tercera, una mujer pasa el aspirador mientras ve la pantalla, lo que limita el área de limpieza, y en la última un hombre en silla de ruedas con una pierna escayolada hace lo propio. El televisor está presente en todos los casos, con independencia de que sea un mero acompañante. Y quienes lo ven son siempre individuos aislados, sin importar edad, sexo o capacidad motriz. De hecho, el símil del último con el personaje que interpreta James Stewart en *La ventana indiscreta* (Hitchcock, 1954) es irremediable: la pantalla se convierte, así, en la ventana al exterior —el verdadero mundo, decía el protagonista de *El televisor* (Ibáñez Serrador, 1974)—, y como tal, puede funcionar de barrera débil de entrada y salida. Rachel observa la escena con preocupación, al igual que Becca hará posteriormente en el psiquiátrico, donde el visionado, si bien es compartido por un conjunto de internos, sigue siendo solitario, en tanto que estos no interactúan entre sí. Sin embargo, ellas son conscientes de los peligros de la pantalla porque han vivido sus consecuencias, dejando claro que esto es un mal endémico difícilmente detectable, creando así una conexión con la enfermedad lenta e invisible que propaga Sadako y, a su vez, con los principios de la teoría del cultivo, la cual parte de la premisa de que los medios de comunicación, con especial énfasis en la televisión, producen efectos a largo plazo en el público,

quienes construirán su realidad a partir de los visionados que hacen de la pantalla (Gerbner et al., 1980). Así, por ejemplo, se apuntaría que la violencia televisiva haría que viésemos nuestra realidad más peligrosa de lo que realmente es, lo que en última instancia no significaría solo un cambio cognitivo, sino también emocional, pues no solo nos enseñaría acerca de cómo debemos pensar, sino también de cómo debemos reaccionar (Boni, 2008).

UN PORTAL ENTRE LA REALIDAD Y LO INEXISTENTE

La pantalla se comporta como el soporte del objeto fantástico, la película, y como tal se transformaría en un portal entre los dos mundos que lo configuran: el real y el imaginario o extraño. Normalmente, dicha pantalla se entiende como una puerta por la que pueden salir los diferentes peligros, como hacen Sadako y Samara. En este sentido, es usual que dicha salida de la pantalla ocurra al final del relato, como si todo el mal que acontece a lo largo de la película eclosionase en el clímax final. Esto es lo que ocurre también en *Sinister*, *All Hallow's Eve*, *Cigarette Burns* o en *El televisor*, de Ibáñez Serrador.

En otras ocasiones, esta salida a través de la pantalla es el desencadenante para el resto de la historia, como en *Terrorvision* (Nicolaou, 1986) o en *Porno* (Racela, 2019), en las que el visionado libera a un monstruo extraterrestre y a un súcubo, respectivamente, o en *La muerte viaja en vídeo* (Lipper, 2021), en la cual un televisor —al que llaman «televisión mortal»— que debía ser entregado al Instituto de Estudios Ocultos es enviado por error a un hogar, convirtiéndose en una puerta para la salida de diferentes zombis. «Pero ¿cómo puede matar la televisión?», pregunta Jeff, a lo que le responden que «La televisión no mata, es lo de dentro (...) Se te mete en el cerebro y te controla». Al respecto, es usual que en estos relatos audiovisuales se juegue con la puesta en abismo, de modo que lo que vemos en la pantalla como público, sea semejante a lo que están viviendo los personajes, quienes, a su vez, acuden a una determinada proyección cinematográfica o televisiva. Esto es lo que puede verse, aparte de en algunos de los casos expuestos hasta ahora, en *Demons* (Bava, 1985) o en *Angustia* (Bigas Luna, 1987). Es más, en esta última los títulos de créditos los vemos impresos en la pantalla de una sala de cine ficcional, de la que el público va saliendo mientras las personas del plano real harían lo propio.

En otras ocasiones, el portal funciona también en el otro sentido, como en *Mr. Crocket*, en la que, a pesar de las amenazas recibidas, las madres de dos de los niños secuestrados deciden hacer el camino inverso —en un posible

guiño a *Poltergeist*— y entrar en el mundo del programa televisivo para rescatar a sus hijos, a pesar de que estos parecen estar encantados con su nueva vida; una ilusión que desaparece cuando ellas cruzan la pantalla y se introducen en las entrañas de la caverna del monstruo, un escenario oscuro y atroz que nada tiene que ver con la imagen idealizada del programa infantil.

Aunque no en referencia a una pantalla, la idea del portal entre los dos mundos también está presente en *Ya vienen* (Dall, 2020), en la que incluso se indica que «Cualquier objeto puede ser un portal. Solo tiene que abrir y cerrar la puerta». La película, que parte de la existencia de un reproductor maldito porque en este entró sangre de un niño poseído en 1969, al que grababan mientras lo mataban, se resuelve con un nuevo baño de sangre y un simple rebobinado. No obstante, en la mayoría de las ocasiones este uso de las herramientas propias de la reproducción audiovisual no es realizable, pues al igual que antes hablábamos de las cintas que cobran vida propia, también lo hacen los aparatos de reproducción y proyección. Y así, las pantallas en *Ringu/The Ring*, *Sinister*, *Mr. Crocket* o *All Hallow's Eve* se encienden solas sin mediar acción humana, mientras que en *Videodrome* esta se insinúa al protagonista, quien parece querer entrar en ella para disfrutar de una experiencia sexual completa, en una suerte de fusión entre el deseo y el horror (Dumoulié, 2008). Como hemos ido viendo, las cintas y los rollos de película, en tanto que objetos fantásticos, y las pantallas, en tanto que necesario medio de exhibición de estos, son los que toman la iniciativa, mientras que las personas están condenadas a responder a sus designios, pero siempre desde una posición de defensa y reacción.

LA PANTALLA-ESPEJO MORTAL

El cine, ya sea en su exhibición en sala o en pantallas domésticas, ha sido visto como un espacio de fascinación y peligro desde sus orígenes, convirtiéndose no solo en un transmisor de historias, sino en un vehículo capaz de generar experiencias que desbordan lo meramente narrativo, adentrándose en el terreno de lo emocional y visceral. Al respecto, vemos cómo la ficción se hace eco de cómo los objetos fantásticos cinematográficos vampirizan la atención del espectador y lo contagian, estableciendo una conexión obsesiva que lo aísla del mundo real. Este efecto se magnifica en un medio como la pantalla, concebida aquí no solo como un soporte técnico, sino como un umbral simbólico que conecta el plano de lo cotidiano con lo sobrenatural. Según se representan en las novelas, filmes y series señaladas, las películas malditas

—que, recientemente, están dejando paso también a programas y series de televisión— encarnan esta idea al introducir una narrativa donde la experiencia del visionado desencadena consecuencias letales que oscilan entre el deseo de saber y el horror del descubrimiento. El público, ficcional y real, no puede evitar mirar, incluso a sabiendas de que este acto puede conducirlo a una fatídica experiencia, que en el caso de los personajes puede conducir incluso a la transformación física de sus cuerpos.

El miedo al medio se entrelaza con el desconocimiento del origen de estas cintas, lo que refuerza su cualidad de «otros mundos» que se manifiestan a través del artefacto tecnológico. La pantalla se transforma en un portal, un espacio liminal donde lo real y lo inexistente se entremezclan, otorgando al objeto fantástico un poder autónomo que trasciende su condición de imagen. Esto se intensifica en contextos de aislamiento, especialmente cuando los niños y las niñas son el público principal, donde la experiencia privada amplifica la dimensión perturbadora de estos objetos. En definitiva, las películas fantásticas y malditas no solo desafían las fronteras entre realidad y ficción, sino que reconfiguran nuestra percepción de la tecnología como vehículo de lo inquietante y lo sublime. Y, al mismo tiempo, los casos aquí señalados dejan evidencia de cómo el género de terror no solo explota los temores de la época, sino que también autorreflexiona como medio, reafirmando su capacidad para perturbar y fascinar al mismo tiempo. De esta forma, teniendo en cuenta que vivimos en un contexto en el que la tecnología es prácticamente omnipresente y de evolución constante, futuros trabajos deberían indagar y discutir sobre cómo está evolucionando la representación cultural de las creaciones audiovisuales y las pantallas. Al fin y al cabo, como se ha visto en estas páginas, el de las creaciones audiovisuales malditas se ha consolidado como un subgénero que no solo explora lo fantástico, sino que interpela nuestra relación con los medios y con el acto de narrar y consumir historias.

BIBLIOGRAFÍA

- ALDANA REYES, Xavier (2015): «Reel evil: A critical reassessment of found footage horror», *Gothic Studies*, 17(2), pp. 122-136. <<http://doi.org/10.7227/GS.17.2.8>>
- AMENÁBAR, Alejandro (dir.) (1996): *Tesis*, Las Producciones del Escorpión, España.
- AMITO, David, y Michael LAICINI (dir.) (2018): *Antrum*, Else Films, Estados Unidos.
- ANCUTA, Katarzyna (2007): «*Ringu* and the vortex of horror: Contemporary Japanese horror and the technology of chaos», *Asian Journal of Literature, Culture and Society*, 1(1), pp. 23-42.

- BALL, Kyle E. (dir.) (2022): *Skinimarink*, ERO Picture Company, Canadá.
- BAVA, Lamberto (dir.) (1985): *Dèmoni*, DACFILM Rome, Italia.
- BENDER, Jack (dir.) (1991): *Child's Play 3 (El muñeco diabólico 3)*, Universal Pictures, Estados Unidos.
- BIGAS LUNA, José Juan (dir.) (1987): *Angustia*, Samba P.C., España.
- BOHLMANN, Markus, P.J., y Sean MORELAND (2015): «Introduction. Holy terrors and other musings on monstrous-childness», en Markus P.J. Bohlmann y Sean Moreland (eds.), *Monstrous Children and Childish Monster*, McFarland & Company, Inc., Jefferson, pp. 9-26.
- BONI, Federico (2008): *Teorías de los medios de comunicación*. Universidad Autónoma de Barcelona, Barcelona.
- BORDWELL, David (2012): «Return to Paranormally», en *Observations on film art*, disponible en <https://www.davidbordwell.net/blog/2012/11/13/return-to-paranormalcy> [19-03-2025].
- BUTLER, Ivan (1970): *The horror film*. A. Zwemmer Limited & A.S. Barnes & Co.
- CANTRIL, Hadley (2005): «Estudio sobre la psicología del pánico», en Orson Welles (ed.), *El guión radiofónico de La invasión de Marte sobre la novela La guerra de los mundos de H.G. Wells por Orson Welles y el Mercury Theatre*, Abada, Madrid, pp. 107-250.
- CARPENTER, John (dir.) (2005): *Cigarette Burns (El fin del mundo en 35 mm)*, IDT Entertainment, Estados Unidos.
- CRAVEN, Wes (dir.) (1972): *The Last House on the Left (La última casa a la izquierda)*, Lobster Enterprises, Estados Unidos.
- CRONENBERG, David (dir.) (1983): *Videodrome*, CFDC, Canadá.
- CUNNINGHAM, Sean S. (dir.) (1980): *Friday the 13th (Viernes 13)*, Paramount Pictures, Estados Unidos.
- DALL, Syllas (dir.) (2020): *They Reach (Ya vienen)*, Single Schred Films, Estados Unidos.
- DANIEL, Adam (2020): *Affective Intensities and Evolving Horror Forms: From Found Footage to Virtual Reality*, Edinburgh University Press, Edimburgo.
- DE FELIPE, Fernando, e Iván GÓMEZ (2014): *El sueño de la visión produce cronoendoscopias: tratamiento y diagnóstico del trampantojo digital*, Laertes, Barcelona.
- DEL CASTILLO AIRA, Itxaso (2017): «Found footage horror», *Signa*, núm. 26, pp. 815—823. <<https://doi.org/10.5944/signa.vol26.2017.19918>>
- DELAGE, Fabien (dir.) (2016): *La Rage du Démon*, Hippocampe Productions, Francia.
- DERRICKSON, Scott (dir.) (2012): *Sinister*, Blumhouse Productions, Estados Unidos.
- DONNER, Richard (dir.) (1976): *The Omen (La Profecía)*, 20th Century Fox, Estados Unidos.
- DOWLE, John E. (dir.) (2007): *The Poughkeepsie Tapes*, Brothers Dowdle Productions, Estados Unidos.
- DUMOULIÉ, Camille (2008): «O objeto fantástico», en Olga Maria M.C. de Souza Soubbotnik y Michael A. Soubbotnik (orgs.), *Enlaces. Psicanálise e Conexões*, PPGL/MEL PPGHIS, Vitoria, pp. 132-142.
- EAGLETON, Terry (2010): *On Evil*, Yale University, New Haven.
- ESPY, Brandon (dir.) (2024): *Mr. Crocket*, Hulu, WorthenBrooks, Estados Unidos.
- FISCH, Michael (2010): «Ringu/The Ring: Tracing the analog spirit in a digital era», *Refractory. A Journal of Entertainment Media*, 18 de julio.

- FLEMING, Victor (dir.) (1939): *The Wizard of Oz* (*El mago de Oz*), Metro-Goldwyn-Mater (MGM), Estados Unidos.
- FRIEDKIN, William (dir.) (1973): *The Exorcist* (*El exorcista*), Warner Bros., Estados Unidos.
- GERBNER, George, Larry GROSS, Michael MORGAN y Nancy SIGNORIELLI (1980): «Some additional comments on cultivation análisis», *The Public Opinion Quarterly*, 44(3), pp. 408-410.
- GONZÁLEZ DINAMARCA, Rodrigo Ignacio (2015): «Los niños monstruosos en *El Orfanato* de Juan Antonio Bayona y *Distancia de Rescate* de Samanta Schweblin», *Brumal. Revista de Investigación sobre lo fantástico*, vol. III, núm. 2, pp. 89-106, < <http://doi.org/10.5565/rev/brumal.249>>.
- GUNNING, Tom (2003): «Re-newing old technologies: Astonishment, second nature, and the uncanny in technology from the previous turn-of-the century», en David Thorburn y Henry Jenkins (eds.), *Rethinking Media Change: The Aesthetics of Transition*, The MIT Press, Cambridge, pp. 39-59.
- (2004): «An aesthetic of atonishment: Early film and the (in)credulous spectator», en Philip Simpson, Andrew Utterson y K.J. Shepherdson (eds.), *Film Theory. Critical Concepts in Media and Cultural Studies*, Routledge, New York, pp. 78-95.
- HANEKE, Michael (dir.) (1997): *Funny Games*, Wega-Film, Austria.
- HELLER-NICHOLAS, Alexandra (2014): *Found Footage Horror Films: Fer and the Appearance of Reality*, McFarland, Jefferson.
- HITCHCOCK, Alfred (dir.) (1954): *Rear Window* (*La ventana indiscreta*), Paramount Pictures, Estados Unidos.
- HOOPER, Tobe (dir.) (1982): *Poltergeist*, Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), Estados Unidos.
- IBÁÑEZ SERRADOR, Narciso (dir.) (1974): *El televisor*, RTVE, España.
- JARVIS JR., Arthur R. (1991): «The Payne Fund Reports: A Discussion of their content, public reaction, and affect on the motion picture industry, 1930—1940», *The Journal of Popular Culture*, 25(2), pp. 127-140. <https://doi.org/10.1111/j.0022-3840.1991.2502_127.x>
- JARVIS, Brian (2007): «Anamorphic allegory in *The Ring*, or seven ways of looking at a horror video», *Irish Journal of Gothic Studies*, 3, pp. 16-36.
- JONES, Steve (2012): «Video nasty: The moral apocalypse in Koji Suzuki's *Ring*», *Literature Interpretation Theory*, 23, pp. 212-225. <<https://doi.org/10.1080/10436928.2012.703567>>
- JOOST, Henry, y Ariel SCHULMAN (dir.) (2012): *Paranormal Activity 4*, Paramount Pictures, Estados Unidos.
- KO, Kevin (dir.) (2022): *Zhou* (*Incantation*), Activator Marketing Company, Netflix, Taiwán.
- LANDAR LYGREN, Iris (2022): *Cursed horror films. A film analysis of "dangerous" films within moving media*, Bachelors' Thesis, Gothenburg University.
- LAYCOCK, Joseph P., y Eric HARRELSON (2024): *The Exorcist Effect. Horror, Religion, and Demonic Belief*, Oxford University Press, Oxford.
- LEONE, Damien (dir.) (2013): *All Hallows' Eve*, Ruthless Pictures, Estados Unidos.
- LEONETTI, John R. (dir.) (2014): *Annabelle*, Warner Bros, Estados Unidos.
- LIPPER, David (dir.) (2021): *Death Link* (*La muerte viaja en vídeo*), Latigo Films, Estados Unidos.

- LUMIÈRE, Auguste, y Louis LUMIÈRE (dir.) (1896): *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat*, Francia.
- MCCARTHY, Anna (2001): *Ambient Television. Visual Culture and Public Space*, Duke University Press, Durham.
- MEDAK, Peter (dir.) (1980): *The Changeling (Al final de la escalera)*, Chessman Park Productions, Canadá.
- METZ, Christian (2001): *El significante imaginario: psicoanálisis y cine*, Paidós, Barcelona.
- MITCHELL, David R. (dir.) (2015): *It Follows*, Northern Lights Films, Estados Unidos.
- NAKATA, Hideo (dir.) (1998): *Ringu*, Kadokawa Shoten, Japón.
- (dir.) (2005): *The Ring 2*, DreamWorks, Estados Unidos.
- NICOLAOU, Ted (dir.) (1986): *TerrorVision*, Empire Pictures, Estados Unidos.
- NOLAN, Christopher (dir.) (2012): *The Dark Knight Rises (El caballero oscuro: La leyenda renace)*, DC Entertainment, Estados Unidos.
- POOLEY, Jefferson, y Michael J. SOCOLOW (2013): «The myth of the War of the Worlds panic», en *Slate*, 28 de octubre, disponible en <https://slate.com/culture/2013/10/orson-welles-war-of-the-worlds-panic-myth-the-infamous-radio-broadcast-did-not-cause-a-nationwide-hysteria.html> [27-11-2024]
- POWELL, Michael (dir.) (1960): *Peeping Tom (El fotógrafo del pánico)*, Amalgated Productions, Michael Powell, Estados Unidos.
- RACELA, Keola (dir.) (2019): *Porno*, Evoke, Estados Unidos.
- RAY, Nicholas (dir.) (1955): *Rebel Without a Cause (Rebelde sin causa)*, Warner Bros, Estados Unidos.
- RHODES, Gary D. (2017): «The first vampire films in America», *Palgrave Communication*, 3(51), pp. 1-10. <<https://doi.org/10.1057/s41599-017-0043-y>>
- ROZSAK, Theodore (2017): *Parpadeo*, Pálido Fuego, Málaga.
- RUTHERFORD, Tim, y Cody KENNEDY (dir.) (2023): *The Last Video Store (El último videoclub)*, NJC Picture Company, Canadá.
- SÁNCHEZ, Eduardo (dir.) (2021): «Drive In», en Ryan Murphy y Brad Falchuk (cread.) *American Horror Stories*, temporada 3, episodio 3, Vision, Estados Unidos.
- SÁNCHEZ, Eduardo, y Daniel MYRICK (dir.) (1999): *The Blair With Project (El Proyecto de las brujas de Blair)*, Artisan Entertainment, Estados Unidos.
- SCONCE, Jeffrey (2000): *Haunted Media: Electronic Presence from Telegraphy to Television*, Duke University Press, Durham.
- SHAYNON, Robert Lewis (1951): *Television and Our Children*, Longmans, Green and Co., New York.
- SCHOENBRUN, Jane (2024): *I Saw the TV Glow*, Fruit Tree, Estados Unidos.
- SUZUKI, Koji (1991): *The ring*, Titivillus.
- SWANSON, Alexander (2015): «Audience reaction movie trailers and the Paranormal Activity franchise», *Transformative Works and Cultures*, 18, s.p. <<https://doi.org/10.3983/twc.2015.0611>>.
- TODOROV, Tzvetan (2005): *Introducción a la literatura fantástica*, Ediciones Coyoacán, México, D.F.
- TRYON, Chuck (2009): «Video from the void: Video spectatorship, domestic film cultures, and contemporary horror film», *Journal of Film and Video*, 61(3), pp. 40-51.

- TURNER, Peter (2019): *Found Footage Horror Films. A Cognitive Approach*, Routledge, Nueva York.
- VERBINSKI, Gore (dir.) (2002): *The Ring*, DreamWorks SKG, Estados Unidos.
- WALLACE, Tommy L. (dir.) (1982): *Halloween III: Season of the Witch (Halloween III: El día de la bruja)*, Universal Pictures, Estados Unidos.
- WEE, Valerie (2011): «Visual aesthetics and ways of seeing: Comparing *Ringu* and *The Ring*», *Cinema Journal*, 50(2), pp. 41-60.