

Treball de fi de grau

Títol

La tecnología como recurso de suspenso en el thriller psicológico actual

Autor/a

Tessie Garduño Avila

Tutor/a

Luisa de Carmen Martínez García

Departament	Departament de Periodisme i de Ciències de la Comunicació
Grau	Comunicació Audiovisual
Tipus de TFG	Recerca
Data	01/06/2017

Full resum del TFG

Títol del Treball Fi de Grau:

Català: La tecnologia com a recurs de suspens en el thriller psicològic actual

Castellà: La tecnología como recurso de suspenso en el thriller psicológico actual

Anglès: Technology as an element of suspense in the psychological thriller

Autor/a: Tessie Garduño Avila

Tutor/a: Luisa de Carmen Martínez García

Curs: 2016/17

Grau: Comunicació Audiovisual

Paraules clau (mínim 3)

Català: tecnologia, thriller psicològic, narrativa, recurs narratiu

Castellà: tecnología, thriller psicológico, narrativa, recurso narrativo

Anglès: technology, psychological thriller, narrative, narrative resource

Resum del Treball Fi de Grau (extensió màxima 100 paraules)

Català: Recerca centrada a determinar si la tecnologia, en específic l'Internet, s'ha tornat un actor principal en el thriller psicològic actual. Per a això es va fer una anàlisi de contingut de tres peces audiovisuals: La pel·lícules "The Ring"(2002), "Ratter"(2015) i el curtmetratge "Skypemare" (2013). S'inclou també un breu recorregut a través de la història del thriller psicològic i de la fòbia tecnològica al cinema.

Castellà: Investigación centrada en determinar si la tecnología, en específico el Internet, se ha vuelto un actor principal en el thriller psicológico actual. Para esto se hizo un análisis de contenido de tres piezas audiovisuales: La películas "The Ring"(2002), "Ratter"(2015) y el cortometraje "Skypemare" (2013). Se incluye también un breve recorrido a través de la historia del thriller psicológico y de la fobia tecnológica en el cine.

Anglès: Investigation centered in determine if technology, specifically the Internet, has become a main actor in the actual psychological thriller. A content analysis of three audiovisual pieces has been made: The movies "The Ring" (2002), "Ratter" (2015) and the short film "Skypemare" (2013). It's also included a brief journey through the history of the psychological thriller and the technologic phobia in cinema.

La Tecnología como
recurso de
suspense en el
Thriller
Psicológico
actual



Tessie Garduño Avila

Universidad Autónoma de Barcelona

The real danger is not that computers will begin to think like men, but that men will begin to think like computers.

- Sydney Harris

Agradecimientos

En estas líneas me gustaría agradecer a todos los involucrados en la realización de este Trabajo de Fin de Grado, con el cual culminan cuatro años de carrera universitaria en mi segundo hogar, Barcelona.

A la Universidad Autónoma de Barcelona, por haberme abierto las puertas a sus aulas de clase y a una cultura diferente a la que yo conocía a mis 18 años. También, por volver a abrirme esas puertas dos años después a Alemania, donde encontré otro hogar.

A mi tutora Luisa de Carmen Martínez García, por su dedicación y motivación en estos meses. Por revisar minuciosamente y encontrar oportunidades de mejora en cada idea, por ayudarme en este proceso de investigación exhaustivo que al final, ha dado frutos.

Gracias a mi familia, por dedicarse a leer extractos de este trabajo y a darme sus comentarios y sugerencias. Además de su continua motivación y ánimos desde el otro lado del mundo.

A mis amigos, por sugerirme películas, ideas y darme tiempo para trabajar. Sin su apoyo constante, no habría sido una experiencia tan grata.

A Willow, por simplemente estar ahí.

Moltes Gràcies

Tessie

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	9
2. MARCO TEÓRICO	11
2.1. LAS NUEVAS INCERTIDUMBRES	11
2.2. LA DISTOPÍA DIGITAL	12
2.3. EL THRILLER PSICOLÓGICO	13
2.3.1. DEFINICIÓN DEL GÉNERO.	13
2.3.2. CARACTERÍSTICAS DEL THRILLER: CONSTRUCCIÓN DEL HORROR	14
2.3.3. BREVE RECORRIDO HISTÓRICO DEL THRILLER	15
2.4. ESTUDIOS ANTERIORES	16
2.5. TECNOLOGÍA COMO RECURSO DE TERROR EN EL CINE	19
3. METODOLOGÍA	22
3.1. TÉCNICA DE INVESTIGACIÓN: EL ANÁLISIS DE CONTENIDO	22
3.2. UNIVERSO Y MUESTRA	22
3.3. CATEGORÍAS DE ANÁLISIS	25
4. RESULTADOS	31
4.1. SKYPEMARE	31
4.1.1. UNIDAD DE PERSONAJES	31
4.1.2. UNIDAD DE NARRATIVA	32
4.1.3. UNIDAD DE PRESENCIA DE LA TECNOLOGÍA	33
4.2. THE RING	37
4.2.1. UNIDAD DE PERSONAJES	38
4.2.2. UNIDAD DE NARRATIVA	39
4.2.3. UNIDAD DE PRESENCIA DE LA TECNOLOGÍA	42
4.3. RATTER	44
4.3.1. UNIDAD DE PERSONAJES	45
4.3.2. UNIDAD DE NARRATIVA	46
4.3.3. UNIDAD DE PRESENCIA DE LA TECNOLOGÍA	50
4.4. RESULTADOS EN CONJUNTO DE LAS TRES PIEZAS AUDIOVISUALES	54
5. CONCLUSIONES	57
6. BIBLIOGRAFÍA	60
7. ANEXOS	62
PRETEST	63

1. Introducción

A través de la historia del thriller psicológico pareciera haber unas temáticas predominantes. Asesinos seriales, trastornos de doble personalidad y el terrorismo son temas recurrentes que podrían tener una relación con el contexto sociocultural del tiempo en el que fueron filmadas. Los miedos van cambiando conforme la sociedad evoluciona; y el cine se adapta rápidamente al explorar las angustias y miedos dentro de las historias de sus películas.

El thriller psicológico es un género que va de la mano del terror y el miedo, pero dándole especial importancia a la mente y a la parte oscura del comportamiento humano. Las preocupaciones y miedos del imaginario colectivo salen a la luz en esta temática. En muchas ocasiones en el cine, se termina concluyendo que el ser humano y su propio interior son el verdadero peligro, en lugar de alguna amenaza sobrenatural, mística o fantástica. Sin olvidar que las preocupaciones de este imaginario colectivo suelen surgir ante la novedad y los avances tecnológicos.

Desde la aparición del ordenador en los años 70s, se han realizado cientos de ficciones sobre sus capacidades y sus posibles consecuencias. Se trataba de un objeto nuevo al que pocos tenían alcance, por lo que resultaba desconocido y daba pie a muchas interrogantes. La película “The Matrix” con la idea de que las máquinas terminarán por controlar a los humanos, es un ejemplo de cómo la tecnología se convierte en el antagonista.

En los últimos veinte años, nuestra forma de vida ha cambiado drásticamente. Hoy en día, el ordenador es una herramienta común de trabajo a la cual se tiene acceso fácilmente. Hace dos décadas apareció su complemento, una herramienta que nos permite tener acceso a toneladas de información, que ha cambiado nuestra forma de relacionarnos con los demás y que rompe barreras de espacio y tiempo: el internet.

Estas herramientas tecnológicas, al volverse parte importante de nuestras vidas, se incluyen cada vez más en las temáticas de las películas. Específicamente, en las temáticas del

thriller psicológico. Porque la tecnología tiene ventajas y desventajas; y un gran factor de cambio social como lo es el internet, que juega con nuestra privacidad y tiempo, podría formar parte de las nuevas preocupaciones del imaginario colectivo.

Pero, ¿Cuál es el papel de estas herramientas tecnológicas en las películas de thriller psicológico? ¿De qué manera se muestra a la tecnología en el cine? ¿Con una carga negativa o positiva? Ya que el cine tiende a reflejar muchas de las opiniones populares y ayuda a construir otras cuantas, es interesante saber qué posicionamiento se tiene en la industria acerca de estas herramientas tan casuales para nosotros.

Así, este trabajo busca analizar el papel de la tecnología en las películas de thriller psicológico. Se observará la importancia de los dispositivos tecnológicos más influyentes de los últimos veinte años: el internet, el teléfono móvil y el ordenador. Interesa saber cómo se representa esta creciente importancia en el cine de thriller psicológico.

Partimos de: ¿Es la tecnología, en específico el internet, un actor principal en el thriller psicológico actual?

Para responder esta cuestión será necesario informarse sobre el origen del thriller psicológico: los eventos socioculturales que lo impulsaron a surgir, sus principales características y recursos narrativos propios. A través de un análisis de contenido de tres películas del género en el que buscaremos medir, identificar y explicar la presencia de la tecnología, así cómo la carga positiva o negativa que tenga. Específicamente en las temáticas relacionadas con la fobia tecnológica de los últimos veinte años (coincidiendo con la creación del internet).

2. Marco teórico

Los avances tecnológicos nos han llevado a una comunicación sin límites, en la que la distancia y el tiempo ya no son barreras para la interacción. Hoy en día no sería posible pensar en una vida sin la televisión, sin el ordenador y sin el teléfono celular.¹

Con la aparición de las nuevas tecnologías y de las TIC (Tecnologías de Información y Comunicación), ha habido un cambio drástico en la forma de relacionarse entre los seres humanos. La comunicación cara a cara se ha convertido en una “dimensión digital”². La dependencia de las pantallas para comunicarse debido a su instantaneidad y movilidad también conlleva un sentido de alienación y pérdida de comunicación física.

2.1. Las nuevas incertidumbres

El sociólogo Marshall McLuhan (1962) previó las consecuencias de las redes con el concepto de *aldea global* en su obra *The Gutenberg Galaxy*³. Según él, llegaría un momento en que la sociedad estaría conectada a través de los medios electrónicos, en el que el mundo sería como una comunidad en la que la distancia y la privacidad serían prácticamente inexistentes. Como lo explica Lorena Eliana (2002) en su libro de *Teorías de la Comunicación*:

El comportamiento es muy parecido al que ocurría en las aldeas. Siempre vas a estar informado y estarán informados los demás de ti. Lo privado se ha transformado simplemente en cuestión de dominio público.⁴ (pág. 43)

En la reflexión de la investigadora Teresa Ayala (2005) en su texto “*Marshall McLuhan, las redes sociales y la aldea global*” se dice que la obra de McLuhan sugiere que todos los cambios sociales son el efecto que las nuevas tecnologías ejercen sobre el orden de nuestras vidas sensoriales. Estos cambios sociales traen consigo nuevas preocupaciones,

¹ González, Ricardo. "La Estética Del Miedo: La Producción De Un Thriller Psicológico" 2009, Pág 1.

² Ayala Pérez, Teresa. "Marshall McLuhan, las redes sociales y la Aldea Global" 2005, Pág 59.

³ McLuhan, Marshall. "The Gutenberg Galaxy" 1962.

⁴ Ayala Pérez, op.cit., 2005, pág. 43

ansiedades y miedos, pues “las novedades de la automatización, al crear comunidades sin trabajo y sin propiedades, nos envuelven en nuevas incertidumbres”⁵.

Este tipo de incertidumbres y ansiedades son las que explora el cine hoy en día en las películas de terror y de thriller psicológico. Ansiedades que son generadas por las nuevas tecnologías y su implementación casi total en nuestras vidas, al punto en que se han vuelto extensiones de nosotros mismos.

Las aldeas digitales resultan beneficiosas para la comunicación al romper barreras y permitir comunicarnos a cualquier hora en cualquier lugar. Pero como toda herramienta, tiene aspectos contraproducentes: “La gente sabe demasiado acerca de los demás. No hay privacidad, no hay identidad. En la aldea global eléctrica la gente sabe demasiado, y ya no hay lugar donde esconderse”⁶.

Esta pérdida de la privacidad es un fenómeno que ha ido creciendo desde la popularización del Internet y que se encuentra en su cúspide gracias a las redes sociales. Hoy en día, parece que los usuarios tienen necesidad de compartir su vida privada en el dominio público y construirse una realidad virtual que muchas veces es muy diferente a su vida real.

2.2. La distopía digital

La omnipresencia de los medios electrónicos recuerda a novelas distópicas como *1984* de George Orwell (1948) y *Un Mundo Feliz* de Aldous Huxley (1932), en las que los medios de comunicación de masas son una herramienta del gobierno para mantener vigilada y controlada a la sociedad. En el libro de *1984* se presenta el concepto de Gran Hermano, un ente que todo lo ve y todo lo sabe. Con ayuda de cámaras en todos los sitios y con una pérdida total de privacidad, el gobierno puede saberlo todo de todos los ciudadanos y reprimir

⁵ Ayala Pérez, op.cit.,2005, pág. 45

⁶ Jofré, Manuel A. (2000) “Conversando con McLuhan”, en Tendencias recientes en comunicación. Santiago: UNIACC, pág. 153-160.

cualquier intento de rebelión contra el sistema.

Por otra parte, en *Un Mundo Feliz*, el gobierno se encarga de entretener y mantener felices a los ciudadanos para que no tengan ningún deseo de quejarse o de rebelarse. La sociedad se ha vuelto pasiva y sin criterio, impersonal y dedicada solamente al entretenimiento que es generado por los medios de masas.

Estos futuros distópicos no están muy lejos de lo dicho por McLuhan (1962) y por otras teorías de la comunicación como el construccionismo. Esta teoría se basa en la idea de que los medios establecen las situaciones que deberían provocarnos tristeza y las que deberían hacernos reír. Así, se encarga de construir nuestra conducta⁷.

Si se sigue esta teoría, podría decirse también que los medios establecen lo que debería darnos miedo. El cine de terror y de thriller psicológico se encargan de reflejar las angustias y miedos de la sociedad en turno; y con la llegada de los medios electrónicos, estos miedos han cambiado tanto nuestra forma de vida como nuestra percepción del miedo. Pero, ¿De qué manera refleja el thriller los miedos contemporáneos?

2.3. El Thriller Psicológico

2.3.1. Definición del Género.

El thriller es un género hermano del cine de horror, ambos buscan producir “una sensación de temor, pánico y angustia en el espectador”⁸. El thriller psicológico se adentra en la vida cotidiana y en los peligros que hay en ella, dándole máxima importancia a la psicología de los personajes. A diferencia del cine de horror, que se inclina al género fantástico contando historias de vampiros, monstruos, etc., sin profundizar tanto en la psique humana.

En el artículo *La estética del miedo. La producción de un thriller psicológico de*

⁷ Díaz Castro, Lorena Eiliana. “Teorías De La Comunicación.”, Red Tercer Milenio, pág 40.

⁸ González, Ricardo, op.cit., pág. 23.

Ricardo González (2009), se define que el thriller “es el radical cuestionamiento de las coordenadas culturales, sociales, morales y hasta filosóficas sobre las que se asienta nuestra concepción del mundo”⁹. Es decir, el thriller cuestiona los valores establecidos en la comunidad y además, funciona como un espejo de nuestra sociedad. El cine en sí refleja nuestros valores como sociedad y lo que hace el thriller es mostrar también nuestros miedos.

Para que esta crítica social funcione y provoque horror en la audiencia, se tienen que mostrar los terrores psicológicos como una consecuencia de la acción humana. Que la sociedad encuentre su declive como producto de sus propios fallos.¹⁰ Sólo así, el remordimiento, la reflexión del espectador y el miedo a que las circunstancias de la película se vuelvan una realidad se intensifican en la medida en que la audiencia se percibe como responsable.

2.3.2. Características del Thriller: Construcción del horror

Los temas del thriller psicológico exploran tipos de miedos y angustias propias del ser humano que se adentran en lo desconocido y que están fuera de nuestro conocimiento. El terror ocurre muchas veces cuando se busca la respuesta a esa parte desconocida, cuando la curiosidad nos lleva a buscar conocimiento que se encuentra fuera de los límites naturales.

Hay una relación de castigo en el cine de horror, pues las desgracias o el horror caen generalmente en los personajes que “se han portado mal”¹¹, incluyendo la tentación, la curiosidad y la muerte. Al ir más allá de los límites naturales o de las normas establecidas, el infractor debe ser castigado. El thriller se encarga de mostrar elementos terroríficos para educar y mostrar las consecuencias de un mal comportamiento y su daño a la sociedad.

Susan Tyler Hitchcock (2007) menciona que muchas tramas giran en torno al eterno

⁹ González, Ricardo, op.cit., pág. 33

¹⁰ Derry, op.cit., 2005, pág 73.

¹¹ Derry, op.cit., 2005, pág 16.

conflicto de la condición humana: La tensión entre lo que tenemos y lo que deseamos.¹² El deseo, la curiosidad y la avaricia llevan a acciones que pueden romper con las normas y provocar desgracias en la película para el protagonista. El horror se construye al darnos cuenta de que lo que aparece normal no está conectado en ninguna manera a la cultura en la que vivimos.¹³ En este sentimiento de extrañeza, de misterio y de posible peligro yace el miedo más básico: el miedo a lo desconocido.

Como se mencionaba anteriormente, el thriller se adentra en la psicología y en la vida cotidiana de la persona. Esto también se aplica a los escenarios. Los lugares que forman parte de nuestra vida diaria y que constituyen un refugio (como el hogar) son especialmente terroríficos cuando se vuelven peligrosos y siniestros. Este concepto resulta alegórico a la esencia de thriller psicológico: pensar que la amenaza no siempre está afuera, la mayor parte del tiempo se encuentra en nosotros mismos.

Según el autor Charles Derry (2005), hay dos tipos de terror: El miedo social es el que la sociedad reconoce en su propia realidad. Mira al peligro y la amenaza en su propio tiempo. Segundo, el horror progresivo, el que se construye del estado actual y trata de predecir la decadencia humana como un resultado de los errores contemporáneos.¹⁴ La ciencia ficción y la distopía no son más que historias de horror progresivo.

2.3.3. Breve recorrido histórico del Thriller

Ya que el thriller psicológico refleja las angustias de la sociedad y reacciona a las influencias externas, además de que la sociedad en sí cambia constantemente, no es sorpresa alguna que el thriller psicológico haya tenido que cambiar también a lo largo de los años. A través de las décadas, las circunstancias socio-históricas provocaron cambios en la sociedad que trajeron

¹² Duchaney, op.cit., 2015, pág 41.

¹³ Derry, op.cit., 2005, pág 25.

¹⁴ Derry, op.cit., 2005, pág 72.

progreso tecnológico pero también nuevas ansiedades y temores. Para mantener al género de terror relevante, este debe de reinventarse continuamente¹⁵.

Resulta complicado marcar una fecha en la que el thriller psicológico haya sido creado. Gracias a la incorporación tecnológica, el cine de terror tomó un giro dramático y en la década de los 60s, la idea del horror y gore moderno surge.¹⁶ Los miedos a un apocalipsis nuclear tras la Segunda Guerra Mundial se enfrían y la gran pantalla empezó a reflejar el lado oscuro de la condición humana¹⁷. Para entonces, una cinta inauguró al thriller psicológico: *Psicosis* de Alfred Hitchcock.¹⁸ Este filme cambió la percepción del horror¹⁹ y desde su estreno, las películas sobre asesinos seriales han sido el tema predilecto de los thriller psicológicos.

2.4. Estudios Anteriores

Respecto a la tecnología y su relación con el cine, se han realizado investigaciones sobre la evolución de la tecnología en el cine de terror y suspenso, las cuales resultaron muy útiles para este trabajo:

“*Dark Dreams 2.0*” de Charles Gerry (2005) y “*Spark Fears: Technology, Society and Horror*” de Brian Duchaney (2015). Charles Derry (2005) dice que las películas de terror tienen la función de reflejar a nuestra sociedad y adicionalmente, a nuestros miedos.²⁰ En la era tecnológica, esta incorporación de los medios electrónicos nos trae inmediatez y sencillez pero también nuevas preocupaciones.

Derry (2005) acepta que la violencia es un elemento innato en las tramas de las películas de terror, pues es el acto de violencia al romper la cotidianidad de los personajes lo

¹⁵ González, Ricardo, op.cit., pág 3.

¹⁶ Duchaney, op.cit., 2015, pág 63.

¹⁷ Duchaney, op.cit., 2015, pág 64.

¹⁸ Derry, op.cit., 2005, pág 8.

¹⁹ Derry, op.cit., 2005, pág 69.

²⁰ Derry, op.cit., 2005, pág xvi.

que introduce el terror en la película. Sin embargo, piensa que la violencia no debería entretenernos, sino, por el contrario, debería hacernos actuar en contra de ésta.²¹ El problema no es completamente de los productores que hacen las películas más violentas, si no de las audiencias que piden cada vez más violencia gráfica. Aquellas audiencias sumisas y adiestradas de las que Derry habla, es probable que reciban el horror no con gritos (como solía pasar en décadas anteriores), sino con risas o aplausos.²²

En el apartado sobre las nuevas tecnologías como elemento del cine de terror, Derry (2005) incluye premisas interesantes acerca del rol de los medios electrónicos. La primera es que los eventos son reales sólo cuando los capturamos a través de un producto de consumo tecnológico²³. En la fecha de impresión del libro no habían salido productos como el Selfie-stick ni redes sociales como Instagram, y efectivamente los hábitos de la gente en esta red es de capturar cualquier momento -por más mundano que sea- para “hacerlo real”. En los últimos años saldrían muchas películas sobre asesinos que necesitan filmar sus crímenes para poder disfrutarlos o incluso para saber que el asesinato es real. Esta necesidad de capturar cada momento se liga con los *Snuff films* (donde se presencia un asesinato real en cámara) y llegaría a ser un tema recurrente en los thrillers psicológicos de las últimas décadas.

Derry (2005) afirma también que la tecnología está siendo usada como herramienta para invocar el terror de lo primitivo.²⁴ Esta afirmación nos sugiere que la tecnología en efecto puede ser usada como un recurso terrorífico: la fuente del miedo. Y también, que nuestros miedos podrían estar basados en terrores primitivos: lo desconocido y la supervivencia. Mientras la sociedad evoluciona, estos miedos se encubren con asuntos más complejos, pero como Derry (2005) dice, es probable que el miedo a lo tecnológico tenga una base simple y primitiva. Esta idea es interesante al tratar de localizar la raíz del miedo en la

²¹ Derry, op.cit., 2005, pág xvi.

²² Derry, op.cit., 2005, pág xvi.

²³ Derry, op.cit., 2005, pág 136.

²⁴ Derry, op.cit., 2005, pág 266.

narrativa de una película o en el proceso de creación de una obra de terror: partir de un miedo primitivo y encubrirlo con las herramientas tecnológicas de la sociedad contemporánea o distópica.

El libro de Brian Duchaney (2015) sobre tecnología y sociedad, impreso 10 años después que *Dark Dreams*, resulta la investigación más reciente y más completa sobre la relación entre tecnología y el cine de terror. El libro parte de que Frankenstein es el referente del cine de terror y la tecnología es vista como fuente de angustia. Se juega con las leyes naturales y con el progreso tecnológico, lo cual desencadena reacciones inesperadas y un final trágico. Esta historia se ha repetido a lo largo de las décadas bajo otros nombres y otros elementos, pero siempre con la idea de que la tecnología puede acarrear nefastas consecuencias.

Duchaney (2015) nos dice que con cada beneficio tecnológico hay un nuevo miedo que se adoptará en la consciencia de la audiencia²⁵. Como ejemplo pone al teléfono, como la primera herramienta tecnológica que rebasó barreras de comunicación. Al usarse con un objetivo favorable, es un medio de comunicación pero en el cine de terror puede volverse una fuente de miedo si una amenaza exterior contacta con la víctima.²⁶ Podemos deducir que con otros medios electrónicos recientes como el ordenador y el internet, haya un factor de miedo intrínseco también. Y es ahí donde los nuevos thrillers psicológicos exploran la faceta negativa del medio y lo usen en su narrativa.

Además de estos dos libros, no se encontraron otras investigaciones ni artículos académicos sobre la tecnología y su papel o grado de importancia en el thriller psicológico o en el cine de terror. Esta investigación busca ser un soporte para futuras investigaciones sobre tecnología y cine de suspenso.

²⁵ Duchaney, op.cit., 2015, pág 98.

²⁶ Duchaney, op.cit., 2015, pág 104.

2.5. Tecnología como recurso de terror en el cine

El papel de las nuevas tecnologías en el cine de terror psicológico empezó a ganar importancia en la década de los 80's. En esta década, el medio tecnológico indispensable era la televisión. Y -especialmente con los informativos sobre la Guerra de Vietnam- fue el medio que acercaba al público general a la violencia gráfica²⁷.

Esta época generó muchas películas de terror, en las cuáles se encuentran clásicos como *Poltergeist* (1982). En esta película, se combinan los personajes paranormales (el *poltergeist*) con un aparato tecnológico: la televisión. El filme resulta una crítica a la televisión y una analogía de los efectos de enajenación que tiene la televisión sobre algunas personas, al punto en que literalmente la niña protagonista queda atrapada dentro del aparato televisivo. Esto podría tratarse también de “una advertencia de cómo la tecnología eventualmente nos costará nuestra libertad” según Duchaney (2005).²⁸

En los años 80's surge la llamada Generación MTV, la cual estaba formada por adolescentes y adultos jóvenes que estaban bajo la influencia del canal de televisión norteamericano MTV.²⁹ Razón por la cual, películas como *Poltergeist* (1982) o *Videodrome* (1983) aparecieron y se volvieron clásicos del género. Sin embargo, en la década de los 80's se presentaron otros avances tecnológicos a nivel comercial que cambiarían la comunicación tal y como se conocía.

Tres herramientas tecnológicas -las cuales serán clave para esta investigación- se dieron a conocer al público en general: el ordenador, el teléfono móvil y el internet. Para 1982, un modelo de computadora llegaba a 17 millones de unidades vendidas en Estados Unidos³⁰, siendo éste un alcance muy extendido. Al año siguiente, el primer teléfono de mano estaba comercialmente disponible. Para 1985, el Internet, ya era una tecnología

²⁷ Duchaney, op.cit., 2015, pág 86.

²⁸ Duchaney, op.cit., 2015, pág 106.

²⁹ Gil Troy and Vincent J. Cannato, *Living in the Eighties: Viewpoints on American Culture*, Oxford University Press US, 2009, pág 159.

³⁰ Marazzi, Axel. "Los 30 Años De La Commodore 64, La Computadora que cambió la historia." *La Nación*,. 13 Aug. 2012.

establecida, sin embargo era conocido por poca gente.

Estas tecnologías evolucionaron en un plazo corto de tiempo hasta volverse populares y parte de la vida cotidiana. En la década de los 90's, estos aparatos se harían más personalizables y de menor tamaño. En 1995 llega Windows 95 y los portátiles; con lo cual las ventas se dispararon y los portátiles se comprarían más que los ordenadores de escritorio. Es decir, que la portabilidad se vuelve un asunto importante a la hora de comprar electrónicos. Asimismo, desde que en 1990 se creó el sistema de WWW (World Wide Web) y el navegador Mosaic, la popularidad del Internet se fue incrementando masivamente en tan sólo dos décadas.

Estas nuevas tecnologías añadían nuevos escenarios en el cine de terror psicológico, y la industria cinematográfica no tardaría en descubrirlo. Películas como *The Net* (1995), *Scream* (1996) y *The Matrix* (1999) exploran aquellas tecnologías emergentes como un recurso de suspenso, con sus propias limitaciones, pues aquellos teléfonos con cordón y los ordenadores enormes son parte del pasado y hoy en día no tienen el mismo efecto.

Con la llegada del nuevo milenio, se incrementó la producción de thrillers que introducían al teléfono móvil como un aparato paranormal (*One Missed Call*, 2004) o la herramienta de un asesino anónimo (*When a Stranger Calls*, 2006). Así como el chat de Internet sería una manera de contactar con fantasmas (*Kairo*, 2001) y con asesinos (*Cry_Wolf*, 2005).

No sería hasta que las redes sociales cobran fama en 2006 con Facebook y Youtube, cuando aparecen nuevos formatos al hacer películas. Las pantallas del teléfono y del ordenador se vuelven planos detalle en las producciones, en algunos casos formando la película entera. Esta técnica novedosa de contar historias al valerse de un punto de vista tecnológico cambia ciertos aspectos del lenguaje audiovisual clásico. Se crean convenciones que sólo podrían ser entendidas por el público actual (al incluir *slang* tecnológico y gráficos

de plataformas utilizadas en la actualidad como Skype o Facebook).

Esta presencia tecnológica en las películas se incluiría también en el cine de terror psicológico. Ya sea como el medio de contar la historia o como un elemento en la trama, el cuál podría ser un recurso de terror en la narrativa. Para entender cómo es que la tecnología está cambiando el cine de terror psicológico contemporáneo es necesario hacer un análisis de estos estilos de cinematografía emergentes.

3. Metodología

En esta investigación nos interesa identificar a la tecnología como recurso narrativo en el thriller psicológico. Para esto se visualizarán tres películas y se analizarán los elementos de la narrativa de cada escena donde la tecnología tenga presencia. El tipo de metodología que se utilizará en esta investigación será de carácter cualitativo y cuantitativo. No sólo se estudia la narrativa y los elementos narrativos que puedan causar un sentimiento de miedo o suspenso, también se registrará el número de planos y el tiempo de aparición de los dispositivos tecnológicos en cada película.

3.1. Técnica de investigación: El análisis de contenido

La técnica utilizada es el análisis de contenido, este se basa en “la lectura (textual o visual) como instrumento de recogida de información”. Esta técnica debe ser sistemática, objetiva, replicable y válida.³¹

3.2. Universo y muestra

Para esta investigación nuestro universo está formado por todas las películas de thriller psicológico estrenadas entre el año 1990 hasta el 2016. Para elegir la muestra, se seleccionaron películas en las cuales la tecnología tuviera un rol significativo, con ayuda de las sinopsis encontradas en IMDb (Internet Movie Database).³² Se buscaron ciertos criterios para crear la lista de las películas de la muestra: que la tecnología tuviera un papel central en la trama y que esta tecnología fuera la televisión, el ordenador, el teléfono o el internet. Las sinopsis de IMDb detallan el argumento de las películas, y por lo tanto, fue posible identificar

³¹ Andréu Abela, Jaime. “*Las técnicas de Análisis de Contenido: Una revisión actualizada*”, Universidad de Granada.

³² “Internet Movie Database” IMDb. IMDb.com.

si estas herramientas tecnológicas tenían presencia en el filme y si eran importantes para la trama.

Una vez que se estableció la lista de películas de thriller psicológico que tuvieran alguna relación con la tecnología, se diseñó una tabla donde se diferencian según el aparato tecnológico: cinta de video, ordenador, teléfono, televisión e internet/redes sociales. En orden cronológico se listaron las películas. Entre estas, se eligieron las que tenían críticas más positivas en sitios de renombre³³ y que fueran más populares entre los usuarios.

Después, se formó otra tabla en la que se listaban las películas seleccionadas (en total 23) y se anotaba la herramienta tecnológica usada, el año, el país, palabras clave y observaciones. Tras ver los *trailer* de las 23 películas, se procedió a vaciar la información en las bases de datos.

El siguiente paso de selección fue identificar las palabras clave en común de la lista de películas. Tras esto, se observó que:

- a) La herramienta tecnológica más presente era Internet y las redes sociales.
- b) Todas las películas se podían clasificar en tres bloques temáticos:
 - i) **Fantasmas** (Seis películas)
 - ii) **Asesinos seriales** (Ocho películas)
 - iii) **Stalkers** (Nueve películas)
- c) Asimismo, según el uso del lenguaje cinematográfico (la clase de montaje que tiene, el punto de vista de la cámara, etc.) se agrupan en cuatro bloques, cuyos nombres son propuestos en este trabajo:
 - i) **Estilo clásico:** La película tiene un lenguaje cinematográfico clásico, con diferentes planos, movimientos de cámara y locaciones. La herramienta tecnológica es un elemento más de la narrativa (ocho películas).

³³ “*Rotten Tomatoes*”, rottentomatoes.com, “*Internet Movie Database*” IMDb. IMDb.com.

- ii) **Estilo Híbrido:** La película cuenta con lenguaje cinematográfico clásico pero también incorpora el punto de vista desde la herramienta tecnológica. Con el uso de softwares y planos de la pantalla. La herramienta tecnológica es un elemento de la narrativa pero también el medio al narrar (nueve películas).
- iii) **Estilo Tecnológico:** La herramienta tecnológica es completamente el medio al narrar, no existe un lenguaje cinematográfico clásico. Se trata de un espacio bidimensional que depende de las tomas de pantalla (Cinco películas).
- iv) **Estilo Transmedia:** La narrativa puede tener un lenguaje cinematográfico clásico establecido, pero también incluye al espectador en la trama mediante las redes sociales u algún otro dispositivo (Una película).

Con los resultados anteriores, se decidió que la muestra tuviera como base los bloques de estilo, pues la tecnología mostrada tiene un peso mayor en la narrativa audiovisual. Así, se eligió una película por bloque, para tener una muestra total de tres películas analizadas, descartando el bloque transmedia ya que el material no es ideal ni abundante para estudiar sus elementos narrativos de manera eficaz.

Las películas elegidas fueron: *Ratter (2015)* -Bloque Tecnológico, *Skypemare (2013)* -Bloque híbrido y *The Ring (2002)* -Bloque clásico. Con lo que tendríamos también de cada bloque temático: Stalkers, Asesinos seriales y Fantasmas. Cabe mencionar que *Skypemare (2013)* es un cortometraje de siete minutos que fue elegido por su innovadora forma de narrar y por su original historia que tiene al programa *Skype* como protagonista. Las tres piezas audiovisuales son producciones Norteamericanas.

3.3. Categorías de análisis

Estas categorías de análisis fueron creadas según las necesidades de la investigación, para observar elementos de la narrativa y la presencia de la tecnología en la película. En el libro *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*, se habla de los elementos que componen una obra audiovisual a nivel narrativo. De ahí, se han tomado elementos que serán analizados posteriormente con nuestra base de datos.

Las unidades de análisis serán:

Personajes	Narrativa	Presencia de Tecnología
Protagonista, Personaje secundario y Antagonista.	Recabará información de todos los elementos visuales y los diálogos donde se hable de la herramienta tecnológica.	Recabará información cuantitativa de todas las secuencias donde aparece la herramienta tecnológica.

Las categorías de análisis comprenden:

Categorías de análisis de los PERSONAJES

	Protagonista	Secundario	Antagonista
Género			
Edad			
Nacionalidad			
Profesión			

Aspecto físico general			
Relación con la herramienta tecnológica			

Protagonista

Está relacionado con la herramienta tecnológica	Sí	No	
¿Se posiciona frente a la tecnología?	A Favor	En Contra	Neutral/No participa

En caso de posicionamiento, resumir argumentos: _____

Secundario

Está relacionado con la herramienta tecnológica	Sí	No	
¿Se posiciona frente a la tecnología?	A Favor	En Contra	Neutral/No participa

En caso de posicionamiento, resumir argumentos: _____

Antagonista

Está relacionado con la herramienta tecnológica	Sí	No	
¿Se posiciona frente a la tecnología?	A Favor	En Contra	Neutral/No participa

En caso de posicionamiento, resumir argumentos: _____

3.4. Categorías de análisis de la Narrativa

Categorías de análisis de la presencia de la tecnología

Aparición 1

Tipo de presencia	Individual	Uso público	Otros
Espacio	Casa	Trabajo	Lugar público
Carga emotiva de la secuencia	Positiva	Negativa	Neutral

Por cada aparición de las herramientas tecnológicas en pantalla, se harán las siguientes preguntas:

- Plano de encuadre:
 - ¿Que tipo de plano hay cuando la tecnología está presente?

- ¿Que angulación hay?
- ¿Que movimiento de cámara hay?
- Escenografía:
 - ¿Qué locación se identifica?
- Iluminación
 - ¿Que tipo de iluminación hay?
 - Estética o Práctica? (La iluminación es práctica cuando cumple un papel meramente funcional, es decir, que no cambia el tipo de iluminación según las emociones del personaje ni pretende exaltar sentimientos)
- Personajes
 - Personajes Principales
 - Personajes secundarios
 - Antagonista
 - Otro:
- Banda sonora
 - ¿Qué tipo de música es utilizada en la escena?
 - ¿Que efectos de sonido son interesantes?
- Diálogos
 - ¿Hay diálogos referentes a la tecnología?
 - Uso de *slang* tecnológico.

Las cuales se tradujeron en la siguiente tabla, para facilitar el proceso y la organización de la información:

	Aparición # (00:00-00:00)
Plano de encuadre	
¿Qué tipo de plano?	
¿Qué angulación hay?	
¿Qué movimiento de cámara hay?	
Escenografía	
¿Qué localización hay?	
iluminación	
¿Que tipo de iluminación hay? ¿Estética o Práctica?	
Personajes	
Banda sonora	
¿Qué tipo de música es utilizada en la escena?	
¿Que efectos de sonido relacionados a la tecnología hay?	

Diálogos	
¿Hay diálogos referentes a la tecnología?	
Uso de <i>slang</i> tecnológico	

En el Anexo se encuentra el Pretest, en el cual se analizaron los primeros cinco minutos de las tres películas utilizando estas tablas. A partir del análisis del Pretest, se pudieron observar las fortalezas y debilidades de las categorías para mejorar el análisis completo. En este caso, se cambió la forma de recoger datos de la película “*The Ring*” respecto al primer apartado “Plano de encuadre”. Se dejó de analizar todos los planos de una escena para usar solamente los planos de cualquiera de los medios tecnológicos que se estudian en este trabajo (teléfono móvil, ordenador, internet o televisión).

De este modo la labor de análisis se torna menos complicada, pues lo que interesa analizar es el papel de la tecnología y no otros planos u otras escenas donde los medios tecnológicos no son el protagonista o no cumplen algún papel importante para la trama. En cambio, en el caso de “*Ratter*”, al ser completamente filmada a través de “dispositivos tecnológicos” (teléfono móvil y ordenador), es necesario analizar todas las escenas.

4. Resultados

Los resultados están organizados según las unidades de análisis mencionadas en la metodología: Unidad de personajes, de narrativa y de presencia de la tecnología.

4.1. SKYPEMARE

“*Skypemare*” es un cortometraje del año 2013 cuya historia transcurre en una noche de Halloween. Alison, la protagonista, y su amiga Jenna charlan a través del programa de Skype. Mientras transcurre la video llamada, Alison ve por la pantalla una sombra detrás de Jenna. Skype se convierte en los ojos de Alison, para ver lo que pasa con Jenna y tratar de ayudarla. Aunque no todo lo que sucede en pantalla puede ser real.

Análisis de Resultados

4.1.1. Unidad de Personajes

En este apartado se analizaron los perfiles de los personajes: los rangos de edad, nacionalidad, profesión y su relación con la tecnología. También, la utilidad que le dan a la tecnología en su vida diaria y si cambiaron de una opinión positiva o neutral de los dispositivos digitales a una opinión negativa.

En *Skypemare* los tres personajes principales son jóvenes, estadounidenses y tienen relación con las tecnologías analizadas: el móvil, el ordenador y el internet.

Se observó que todos los personajes están “a favor” o en posición “neutral” respecto a estas tecnologías, pues las usan de forma cotidiana y para comunicarse entre ellos. Los personajes

de Alison y Jenna, comienzan el cortometraje hablando entre ellas a través de Skype. No pueden pasar Halloween juntas, pero toman vino y charlan por medio de esta aplicación.

Sin embargo Jenna y Steve, cuyo personaje parece ser el antagonista durante la gran parte del corto, utilizan Skype como una herramienta para gastarle una broma a Alison. Tomando ventaja de que lo que pasa en la pantalla no puede ser comprobado como real por ella. Alison, al pensar que tanto ella como su amiga Jenna están en peligro, utiliza el móvil como una herramienta para pedir ayuda y hacer contacto con el mundo exterior.

4.1.2. Unidad de Narrativa

En la unidad narrativa, se analizaron elementos del lenguaje audiovisual como la localización, iluminación, banda sonora y diálogos.

La escenografía usada en *Skypemare* se compone de tres lugares: El piso de Alison (la sala de estar y la cocina), la habitación y el baño de Jenna. Sin embargo, estas dos últimas se muestran a través de la pantalla del ordenador por medio de Skype. Las dos amigas se encuentran en lugares cómodos como el sillón y la cama al hablar por Skype a través del portátil.

La iluminación se divide prácticamente en dos: Cálida para Alison y Fría para Jenna. Alison tiene en casa unos tonos anaranjados, mientras que Jenna tiene un tono azulado en su habitación. Sin embargo, la iluminación podría considerarse más práctica que estética, ya que las fuentes de luz se corresponden con lo que vemos en pantalla. En el caso de Jenna, su habitación está iluminada por la luz de luna que pasa por la ventana y por el brillo de la pantalla del ordenador, lo cual le da los tonos azulados. Aunque esto mismo ayuda a crear una sensación de misterio y a mantener a la sombra de Steve oculta, gracias a que en la oscuridad no puede distinguirse bien.

La banda sonora se compone de música extradiegética de suspenso y de efectos relacionados con los medios tecnológicos presentes en el corto. Se observó que la música de suspenso estaba presente cada vez que Steve aparece como una sombra amenazante a través de la pantalla de Skype, cuando aparecen solicitudes de transferencia de archivos en la pantalla y cuando Steve muestra el móvil de Jenna con la dirección de Alison escrita. Es interesante observar que cuando un nuevo cuadro de solicitud de transferencia de archivos aparece, música de suspenso y un zoom aparecen para crear un ambiente de miedo y duda. Con lo cual hacen de una herramienta casual del ordenador, una amenaza.

Los efectos de sonido que se utilizan son ,en mayor medida para distorsionar las voces de los personajes hablando a través de Skype o del móvil. Las voces se vuelven más metálicas si hablan a través de un medio tecnológico. Así, le da realismo a la interpretación. También, los efectos de sonidos que componen el corto son de teclas del móvil y del ordenador, del tono de llamada y de la televisión apagándose.

No se encontraron diálogos relacionados con la tecnología. El peso del papel de la tecnología en este cortometraje es mayoritariamente visual, pues su presencia en los planos y las acciones que vemos a través de la pantalla convierten al ordenador en un medio omnipresente, una ventana que nos muestra imágenes que valen más que mil palabras.

4.1.3. Unidad de Presencia de la Tecnología

En esta unidad, se tomaron los datos del tiempo que cada dispositivo estaba en pantalla, la frecuencia y el tipo de planos usados para medir la presencia de la tecnología en la película.

El tipo de presencia de la tecnología (móvil, ordenador y televisión) es de carácter Individual, para el uso personal de Alison. Al principio del cortometraje, la carga emotiva de la secuencia es Neutral ya que la tecnología es vista como una herramienta cotidiana de comunicación. Cuando Steve, cómplice de Jenna en la broma a Alison, aparece en las

sombras y Alison puede verlo a través de la pantalla del ordenador, la carga emotiva cambia a Negativa, y se mantiene así hasta el fin del corto.

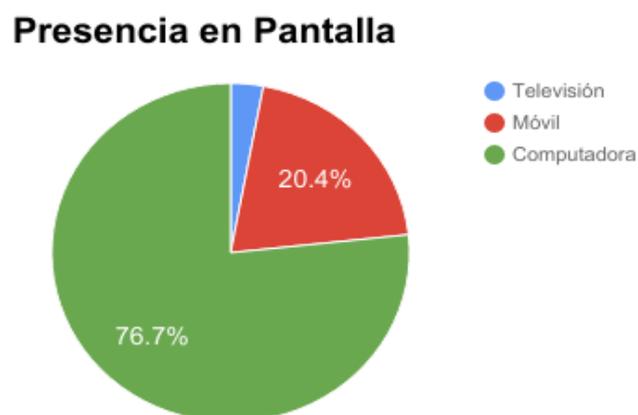


Plano detalle de la conversación de Skype, con Steve en el fondo como una sombra.

Recuperado de: Skypemare (2013) ©Strangler Films LLC.

Se midió la presencia en pantalla de cada tecnología, resultando en 16 segundos para la televisión, 1 minuto 11 segundos para el móvil y 4 minutos 18 segundos para el ordenador.

Gráfico 1. Presencia en pantalla de dispositivos tecnológicos en el cortometraje Skypemare.



Fuente: elaboración propia.

Skypemare tiene una duración de 6 minutos, 35 segundos. A pesar de que todo el cortometraje tiene la presencia intrínseca del ordenador y el Skype, los planos que muestran en pantalla a alguna de las tecnologías analizadas suman un total de 5 minutos, 45 segundos. Siendo la computadora el medio con más presencia en pantalla (4 minutos, 18 segundos). (Ver Gráfico 1).

En cuanto a los planos utilizados en este cortometraje, se muestran los planos más utilizados para cada elemento tecnológico:

Tabla 1. Planos más utilizados de cada dispositivo en *Skypemare*.

Planos más utilizados			
Televisión	Plano Detalle	Toma Fija	5 planos
Ordenador	Plano detalle de pantalla	Toma Fija	42 planos
Móvil	Plano Medio	<i>Travelling</i> de seguimiento.	12 planos

Fuente: elaboración propia.

El plano más común en el cortometraje fue el plano detalle de pantalla del ordenador con toma fija, llegando a 42 planos (ver Tabla 1). Este plano servía principalmente para mostrar lo que pasaba en la pantalla de Skype, por ejemplo, la conversación con Jenna, Steve mandando archivos sangrientos a Alison, etc. Era un recurso útil para ser observadores de la acción en casa de Jenna sin necesidad de transiciones ni secuencias paralelas. Se puede observar tanto lo que hace Alison, como lo que hace Jenna en un mismo espacio.



Plano detalle del teclado del ordenador en un momento de tensión.

Recuperado de: Skypemare (2013) ©Strangler Films LLC.

Los planos correspondientes al móvil son planos medios. Por las características del móvil, se utilizan movimientos de cámara de seguimiento como el llamado “*travelling de seguimiento*”. En estos planos podíamos ver el movimiento de Alison a través de la sala de estar mientras hablaba por el móvil y seguirla. Así, se crea una sensación de angustia y de nervios por parte de Alison.

También hay presencia de planos combinados, en los que se observa el móvil y el ordenador al mismo tiempo. En todos estos se le da más importancia al ordenador, el teléfono aparece desenfocado o se muestra en un plano más alejado.



Presencia del ordenador y el móvil en un mismo plano

Recuperado de: Skypemare (2013) ©Strangler Films LLC.

Cabe mencionar un par de planos que utilizan al ordenador como un recurso estilístico: Podemos ver la pantalla del ordenador y la acción que sucede en Skype, al mismo tiempo que vemos la expresión de Alison. Primero se enfoca la acción y después la cara de Alison en pantalla. También, hay un plano detalle del ojo de Alison, el cual refleja la pantalla del ordenador mientras se abre un archivo de video con el supuesto asesinato de Jenna.

En cuanto al papel funcional de la tecnología en este corto, se observó que la tecnología tuvo tres funciones: de comunicación, de auxilio y de broma. Para Alison y Jenna, la comunicación se lleva a cabo mediante Skype. Para Jenna y Steve, Skype también resultó una herramienta para gastarle una broma a Alison. Esta broma pudo realizarse gracias a las características del programa, en el cual se puede ver la acción al otro lado de la pantalla pero no se puede verificar. El mismo fenómeno que sucedía con la radio o la televisión, en la que la gente oye y ve alguna cosa, pero eso no significa que lo que está pasando sea real. Alison vio lo que estaba pasando y no tenía manera de comprobarlo, hasta el final en el que los jóvenes confiesan la broma.

Por otro lado el móvil tiene aquí la función de auxilio. Cuando Alison teme por su amiga, de inmediato usa su teléfono para llamar al 911. El móvil es el medio de contacto con el exterior sin salir de casa, además es portátil y mientras llama, puede ver lo que está pasando en su pantalla. Al final del corto, el móvil parece la única salvación de Alison para sobrevivir. Sin embargo, el móvil también resulta ser un factor de riesgo debido a toda la información que tiene en su interior. En un plano, Steve muestra el teléfono de Jenna por medio de Skype, con el contacto y la dirección de Alison. De inmediato se genera miedo, ya que con esa información, el supuesto asesino iría a su casa a hacerle daño. Se genera una violación de la privacidad.

4.2. THE RING

“The Ring” es una película estrenada en 2002 como remake de la película japonesa *“Ringu”*. La leyenda urbana cuenta que la gente que vea cierta cinta de video VHS morirá en los próximos siete días. La reportera Rachel no cree que esa sea la causa de muerte de su sobrina y decide investigar. Pero los sucesos paranormales de los próximos días la obligan a cambiar de opinión y buscar la manera de acabar con la maldición.

Análisis de Resultados

4.2.1. Unidad de Personajes

En la película podemos observar que los personajes principales son jóvenes, rondando los treinta años. La antagonista tiene la apariencia de una niña, pero su edad real es la de 32 años. Todos son estadounidenses.

Tanto la protagonista Rachel como el personaje secundario Noah tienen profesiones relacionadas con medios tecnológicos como el ordenador y el teléfono móvil: Periodismo y Fotografía, respectivamente. La antagonista Samara tiene una relación sobrenatural con la televisión y los teléfonos, creó una maldición a través de un VHS e interactúa con sus víctimas por medio de la televisión y de llamadas telefónicas.

Los tres personajes analizados parecen estar a favor de las tecnologías presentes. En el caso de Rachel y Noah, estos medios son cotidianos, útiles tanto para su profesión como para la comunicación en casa y oficina. Noah cuenta con equipo tecnológico en su estudio y en la película demuestra tener conocimientos sobre VHS y ordenadores al intentar rastrear el origen de la cinta. Rachel no sólo utiliza estos medios en su trabajo, en la película también los utiliza como herramientas para obtener información sobre Samara Morgan y su VHS maligno.

Sin embargo, en ambos casos, tras las desafortunadas experiencias con la televisión y los teléfonos, se posicionan en contra. Reaccionan con miedo al oír el tono de llamada del teléfono porque piensan que es Samara llamando. El VHS se vuelve un objeto odiado y Rachel incluso lo quema en un arranque de enojo. La televisión también se vuelve un objeto de desprecio y un recurso de suspenso, pues es el medio por el que Samara sale al exterior para asesinar, y provoca el rechazo de los personajes involucrados en la maldición.

En el caso de Samara, aún cuando seguía viva y era una niña, la televisión era su única compañía. Después, se volvería su medio de venganza para hacer contacto con el mundo exterior y dañar a los vivos. Samara puede poseer a la televisión y salir físicamente de ella, llamar a los teléfonos de las víctimas y pasar una maldición a través de un VHS.



La televisión es el medio para matar de Samara Morgan.

Recuperado de: The Ring (2002) ©Dreamworks

4.2.2. Unidad de Narrativa

La escenografía de *The Ring* se compone de distintas locaciones a lo largo de la película, sin embargo, los espacios principales son de carácter individual. Los espacios cerrados como la casa y el espacio de trabajo son los más frecuentes, al ser ese el espacio donde es más frecuente tener una televisión.

La iluminación se vale, en prácticamente toda la película, de la luz natural. Las fuentes de luz provienen del exterior, por medio de las ventanas o cuando la acción ocurre al aire libre. La luz resulta tener un carácter más práctico que estético, pues no se exagera alguna situación a través de la luz ni se generan contrastes fuertes. A excepción de las escenas en la cabaña de renta, en la cual la luz proveniente del exterior tiene un tono rojo, el cual puede ser una alusión a la sangre y a la muerte que ocurren al ver la cinta de VHS en ese lugar. Es importante mencionar también que el brillo de la pantalla de la televisión y del ordenador tienen una función de iluminación en algunas escenas.



Iluminación de la cara por el brillo de la pantalla de televisión.

Recuperado de: The Ring (2002) ©Dreamworks

La corrección de color en la película es totalmente estética pues todo el filme tiene un tono gris-verdoso, que en algunas escenas llega a ser gris-azulado. Únicamente en la escena de la cabaña que contiene el VHS y el cuerpo de Samara, el tono es rojo. En general, el filme tiene tonos fríos.

Por último, respecto a la banda sonora, la música no es un elemento trascendente ya que no se encuentra presente en la mayoría de las escenas (sólo en cuatro escenas en toda la película). Cuando está presente, es una ligera música extra diegética de suspenso que acompaña planos detalle del teléfono y ordenador; a los primeros planos de Rachel al hacer su investigación sobre Samara. El filme se basa más en los sonidos de ambiente como la lluvia, el barullo de oficina y los efectos de sonido tecnológicos.

Entre los efectos de sonido tecnológicos, se encuentran los tonos de llamada de teléfono, la inserción del VHS en el reproductor, el apagar la televisión y las teclas del ordenador. Sin embargo, el que resulta un recurso de suspenso de miedo, es el sonido de estática de la televisión, pues nos condiciona a pensar en la presencia de Samara y como antelación a alguna muerte o aparición.

Al principio de la película, se encuentran los únicos diálogos relacionados con la tecnología:

Por el personaje de Katie, hay diálogos negativos acerca de la televisión.

0:30: *“Fucking television. Gives me headaches.”*

0:40: *“I hear there’s so much like magnetic waves in the air because of TV’s and telephones that we lose like ten times as many brain cells as we’re supposed to.”*

0:50: *“Like all the molecules in our heads get all unstable. And the companies know, but they’re not trying to stop it.”*

1:00: *“You have any idea how many electro-rays are passing through us every second?”*

(The Ring, 2002)

En este diálogo, Katie se queja de la televisión porque le da dolores de cabeza. Menciona datos científicos que ha oído sobre cómo las ondas magnéticas de la televisión afectan al cerebro y a la neuronas.

La conversación se dirige a la leyenda de la cinta de video por parte de Becca:

1:07: *“I got a better one. Have you heard about this videotape that kills you when you watch it?”*

1:10: *“A tape, a regular tape. You rent it, dunno. You start to play it and (...) suddenly this woman comes on. Smiling at you, right? Seeing you. Through the screen. And as soon as it’s over...your phone rings. Someone knows you watched it. And what they say is...”You will die in seven days”* (The Ring, 2002)

Becca aprovecha para contar una leyenda urbana sobre una cinta de VHS que “te mata cuando la ves”. Después de verla, el teléfono suena y al contestar, una voz dice “Morirás en siete días”.

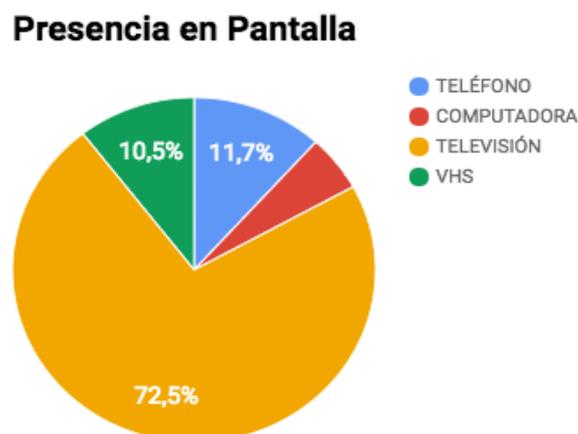
No existen otros diálogos posicionándose a favor o en contra de la tecnología, si se llegan a mencionar medios tecnológicos, es con tono neutral.

4.2.3. Unidad de Presencia de la Tecnología

La tecnología, a lo largo del filme, tiene una carga negativa de miedo y suspenso. Cuando tiene presencia, es respecto a la maldición del VHS, apariciones en la televisión o la llamada de Samara por teléfono.

Se observó que la televisión es el medio con mayor presencia en pantalla con 7 minutos y 25 segundos. Seguido del teléfono (1 minutos 17 segundos) y el VHS (1 minutos 5 segundos). El ordenador tiene una discreta presencia de 53 segundos. Sin embargo, la televisión tiene aún mayor tiempo de presencia si se cuentan las escenas donde se encuentra fuera de campo. La película tiene una duración de 1 hora con 57 minutos, por lo que ningún medio tecnológico rebasa el 50% de presencia en pantalla respecto a la duración total del filme (Ver Gráfico 2).

Gráfico 2. Presencia en pantalla de dispositivos tecnológicos en la película The Ring.



Fuente: elaboración propia.

Respecto a los planos utilizados en los que aparece un medio tecnológico, el plano más utilizado en el film es el plano detalle de la televisión con 32 planos (Ver Tabla 2). Este sirve principalmente para mostrar el video de Samara y analizarlo, al mismo tiempo que los personajes principales lo hacen. En cuanto a los planos que muestran a la televisión, el plano escorzo es el segundo más utilizado (26 planos) y es útil para mostrar al personaje al mismo tiempo en que se muestra lo que ve en pantalla. El plano detalle de pantalla (19 planos) podría contarse junto al plano detalle, mas este hace aún más énfasis en pequeños detalles de la imagen mostrada en televisión.

Tabla 2. Planos más utilizados de cada dispositivo en The Ring.

Planos más utilizados			
Televisión	Plano Detalle	Toma Fija	32 planos
VHS	Plano Detalle	Toma Fija	9 planos
Móvil	Plano Detalle	<i>Travelling</i> de seguimiento.	10 planos

Fuente: elaboración propia.

El teléfono es el segundo aparato con mayor presencia en pantalla, con 10 planos detalle en total. Principalmente, la aparición del teléfono tenía una connotación de miedo y suspenso, pues se



Plano detalle que le da un papel importante al teléfono

Recuperado de: The Ring (2002) ©Dreamworks

daba a entender que era Samara la que estaba llamando. Al enfocar el teléfono en un plano detalle, se logra darle importancia al hecho de la llamada y en agregar suspenso, pues no se puede ver quién está llamando.

A pesar de ser un elemento importante en la trama, el VHS aparece en menor medida que el teléfono. El plano más utilizado para mostrarlo es el plano detalle (9 planos) y en su mayoría, se muestra al ser insertado en el reproductor.

Por último, el ordenador tiene una discreta presencia en la película. Su función principal es la de herramienta para recabar información (gracias al internet) y su plano principal es el plano detalle de pantalla (6 planos). En estos planos se puede observar la búsqueda que realiza Rachel y los resultados, es decir, se puede ver tanto la pregunta como las respuestas en el buscador de internet de lo que inquieta a la protagonista, nos ofrece información sobre la búsqueda al mismo tiempo que al personaje principal. En cierta medida, el espectador es partícipe de esta búsqueda. Todos los planos más usados no tienen movimiento de cámara, fueron logrados con cámara fija.

4.3. RATTER

Película del 2015, la cual nos muestra la vida diaria de la joven Emma a través de sus dispositivos móviles. Emma es nueva en la ciudad de New York y busca adaptarse a su nuevo hogar. Sin saber que está siendo observada las 24/7 por alguien desconocido. Sin embargo, el peligro llega cuando este acosador decide establecer contacto fuera de las pantallas.

Análisis de Resultados

4.3.1. Unidad de Personajes

En *Ratter*, todos los personajes presentes son estadounidense. Los protagonistas son jóvenes universitarios y el antagonista parece tener más de 30 años.

Los jóvenes usan las herramientas tecnológicas analizadas (ordenador, móvil e internet) de manera cotidiana, para tareas de universidad, para comunicarse y tomar fotografías. El antagonista lo usa para vigilar a Emma, controlar sus dispositivos y obtener información sobre ella para acercársele.

En el caso de Emma, las herramientas tecnológicas juegan un papel importante en su vida diaria. Podemos comprobarlo al ver todas las tomas desde distintas cámaras de sus dispositivos y cómo acompañan, sino toda, una gran parte de su vida diaria. El móvil le sirve para comunicarse, para tomar fotografías e incluso de alarma para despertarse. Medios como la televisión y el Kinect (sensor de movimiento para la consola de video XBOX) son su entretenimiento y ejercicio físico. El ordenador y el programa de Skype le son útiles para la universidad y para comunicarse con sus padres, quienes viven en otra ciudad. Sin embargo, cuando descubre que está siendo acosada y vigilada, comienza a temer y desconfiar de los aparatos tecnológicos, lo cual la posiciona en contra de la tecnología.

Michael utiliza el ordenador para sus tareas universitarias y el móvil para comunicarse. Su relación con la tecnología es de cotidianidad. Descubre que el acosador de Emma lo amenaza a él también y cambia sus contraseñas, pero no demuestra un cambio de posicionamiento negativo hacia la tecnología. Sin embargo, más tarde se toma en serio la amenaza digital del acosador y deja de comunicarse con Emma.

El acosador tiene una relación muy estrecha con la tecnología. Utiliza las cámaras de los dispositivos de Emma para poder vigilarla todo el tiempo y para obtener información personal sobre ella. También puede controlar los dispositivos de Emma y hackear las cuentas de sus conocidos, lo cual le permite tomar decisiones que afectan a la vida de Emma. Su

posicionamiento hacia la tecnología es a favor, ya que esta herramienta le otorga poder y control sobre la vida de su víctima.

4.3.2. Unidad de Narrativa

La acción ocurre principalmente en el piso de Emma: en su habitación, sala de estar, cocina y baño. Las locaciones externas son la Universidad, las calles de Nueva York, los cafés y una discoteca.

La iluminación es práctica en todas las escenas ya que usa las fuentes de luz tal y como son en la realidad, sin alterarlas para conseguir algún efecto estético. En el piso de Emma la fuente de iluminación es la luz del día que entra por las ventanas e ilumina todo el piso. Cuando es de noche, la luz proviene de las lámparas en el piso. En las escenas con espacios abiertos como la calle o el parque, la luz es completamente natural.

Cabe destacar que en varias ocasiones, la habitación está completamente oscura a excepción de la cara de Emma, la cual se ilumina gracias al brillo de la pantalla de la televisión o del ordenador.

La música diegética es la más utilizada, la cual es música actual proveniente del ordenador de Emma o de los espacios exteriores como tiendas de ropa, cafés y la discoteca. Cuando la música es extradiegética, se trata de música de suspenso con tonos agudos. Aparece cuando el acosador entra en contacto físico con Emma o cuando ella se encuentra caminando por las calles de noche.

Los efectos sonoros relacionados con la tecnología provienen principalmente del móvil, al momento en que recibe una llamada y suena el tono de teléfono junto con una vibración. Las teclas de teléfono, el tono al recibir un mensaje, la voz de Siri (una aplicación

presente en los dispositivos de Apple con funciones de asistente personal) preguntando y respondiendo a las órdenes del acosador.

El ordenador tiene sonidos de mensaje, de tono de llamada de Skype y es usada como fuente de música diegética. El kinect tiene sonido proveniente de sus videojuegos, como instrucciones del juego o mensajes de “ánimo” a lo largo de la partida. En el móvil y la computadora hay momentos en los cuales el acosador toma capturas de pantalla de la acción. Cuando esto sucede, suena como un obturador de cámara y una pantalla en blanco aparece, lo cual nos indica que tomó una foto.

En *Ratter* los diálogos son coloquiales respecto a la tecnología, además, hay uso de tecnicismos:

Cuando Emma hace Skype con sus padres, en ocasiones la imagen se traba y dicen “*It’s freezing*” (Se congela). Lo cual se refiere a la imagen pixeleada o congelada del Skype y no a que esté haciendo frío. También, la palabra “hacker” y la acción de “hackear” son dichas como una palabra cotidiana. Otros tecnicismos incluyen “*blocking*” (bloquear), “*privacy settings*” (ajustes de privacidad) y “*antivirus*”.

Cuando Emma siente que está siendo hackeada y habla con sus conocidos sobre el tema, los ajustes de privacidad y las contraseñas se mencionan. Emma dice que ella es muy cuidadosa con esas cosas (“*I’m really careful with that stuff*”), con lo cual se afirma que hay posibilidades de peligro con el internet, que están relacionadas con la privacidad.

Se usa el verbo de “*texting*” (mensajear) de forma casual y repetitiva, con cargas tanto negativas como positivas. Si Michael o la amiga de Emma son quien mandan un mensaje, tiene una carga positiva. Pero cuando se trata del acosador o de algún otro chico que no les interesa, lo ignoran y bloquean el número para evitar el contacto.

Un diálogo particular llama la atención: cuando Emma pregunta al acosador cómo consiguió sus videos caseros de años atrás, él responde “*You can get anything on the*

internet” (Puedes obtener cualquier cosa en Internet). Esta frase podría formar parte del mensaje que quiere mandar la película, que los datos y la información que tenemos en Internet pueden ser obtenidas por cualquier persona. La película es un ejemplo de lo que pueden hacer con estos datos.

La película en su totalidad es una serie de planos de punto de vista desde el ordenador, el móvil y el kinect. Ha resultado difícil hacer un análisis de los planos pero tomando en cuenta la distancia, el ángulo y la zona que cubre la cámara, se hizo una clasificación aproximada.

En algunos planos hay efectos que imitan las funciones de la tecnología, como capturas de pantalla (sonido del obturador de la cámara seguido de una pantalla blanca), los planos se traban (en especial al utilizar Skype) y se utilizan planos con un script de programación (7 planos) como transición. En ocasiones (7) se divide la pantalla en cuadros, cada uno con un punto de vista de una cámara diferente. Normalmente se compone de tres cuadros con planos de la televisión, móvil y ordenador.



Plano con el script de programación sobrepuesto.

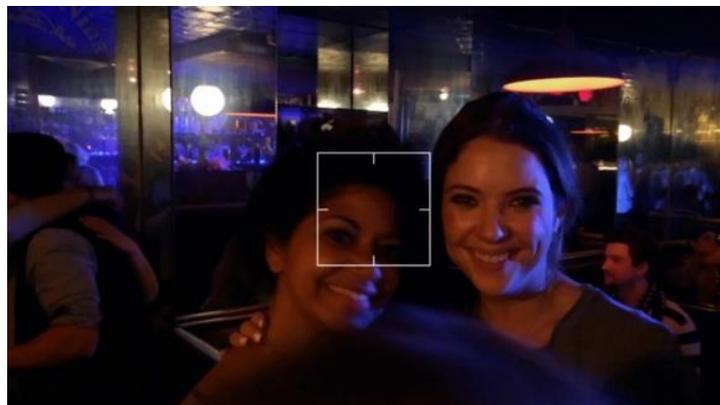
Recuperado de: Ratter (2015) ©Destination Films

A través de la cámara del Kinect, cambia la corrección de color y se ve la imagen según espectro de calor, de frío, blanco y negro o normal. El móvil muestra en cámara detalles que nos dan pistas de la acción. Por ejemplo, se ve parte de la bolsa de Emma, indicando que está dentro de ella. Se ven cabellos de Emma en el plano, indicando

movimiento y que se trata de una llamada. Podemos suponer que hay un acosador gracias al control “autónomo” de los aparatos, por ejemplo: las capturas de pantalla, cuando los planos y su velocidad son alterados, o acciones como borrar los mensajes de voz del móvil.

Los planos son alterados cuando el acosador juega con la velocidad al adelantar o atrasar la escena. En una escena, cuando Emma está dictando su dirección a su madre por teléfono, la escena vuelve atrás para escuchar la dirección otra vez y después, una pausa y corte a la siguiente escena. En otra escena, cuando Emma hace Skype con su madre y dice “*I want to hug you right now*” (quiero abrazarte ahora mismo), la acción se retrasa y repite varias veces esta frase.

También, ciertos gráficos en la pantalla del teléfono nos muestran lo que está haciendo Emma en el momento. Por ejemplo, una cuadrícula en medio indica que es una fotografía mientras que un círculo rojo en el extremo superior derecho indica que la acción está siendo grabada por ella.



Cuadrícula añadida para indicar uso de la cámara del móvil.

Recuperado de: Ratter (2015) ©Destination Films

Al final de la película, podemos ver la acción desde la perspectiva de la madre usando Skype. Desde la vista del ordenador, vemos reflectado en la pared la sombra de Emma peleando con el acosador, dando una sensación total de angustia, pues no podemos ver en realidad lo que está pasando, estamos limitados por el alcance de la cámara del ordenador.

Escena que termina cuando el acosador toma el ordenador y lo cierra, quitando la posibilidad de saber lo que va a pasar.

4.3.3. Unidad de Presencia de la Tecnología

La función de la tecnología en esta película es de carácter individual, pues son los dispositivos de Emma. La carga de las escenas para el espectador es negativa a lo largo de la película, pues desde un principio sabemos que Emma está siendo vigilada por alguien desconocido. Las capturas de pantalla y la silueta que vemos entrar en la habitación de Emma nos dan una sensación de incomodidad y angustia. Para Emma, la tecnología no llega a tener una carga negativa hasta el final de la película, cuando decide mudarse y llamar a la policía.

La tecnología en esta película tiene tres funciones: de entretenimiento, de comunicación y de acoso. Al mirar la televisión y jugar a los videojuegos, Emma se entretiene con estas herramientas tecnológicas. Al usar el móvil y el ordenador para llamar a sus amigos y a sus padres, existe una función comunicativa. Y finalmente, el acosador utiliza sus conocimientos de programación e informática para acceder a las cámaras de Emma y acosarla. Ya no es necesaria la figura del acosador fuera de la casa vigilando, ahora el acoso es total a través de una pantalla desde una ubicación distinta a la de la víctima.

En *Ratter*, la presencia de la tecnología es total, ya que las cámaras de los dispositivos electrónicos de Emma sustituyen a la cámara de cine tradicional. Es decir, toda la película está compuesta de planos de *Punto de Vista* de ordenador, televisión y móvil. Por esta razón, no es posible clasificar los planos tradicionales de manera exacta, se hizo una aproximación de acuerdo al alcance de imagen y la distancia que cubría cada uno. (Ver Tabla 3)

Tabla 3. Planos más utilizados de cada dispositivo en Ratter.

Planos más utilizados		
Televisión (Kinect)	Plano Entero	97 planos
Ordenador	Plano Medio Largo	34 planos
Móvil	Plano Entero	22 planos

Fuente: elaboración propia.

A lo largo de la película, el plano más utilizado es el plano entero desde el punto de vista de la televisión (97 planos en total). Desde el punto de vista del ordenador, el plano medio largo consiste de 34 planos y el móvil tuvo 22 planos enteros. Respecto al ordenador, el plano medio largo es el más frecuente ya que es la posición natural que se adopta al estar sentado frente a la pantalla. Ya sea para hacer Skype o trabajar en una mesa, el plano medio es lo normal.

El plano entero de la televisión, ayuda a situar a la acción dentro del piso de Emma. Es la cámara omnipresente y sin movimiento que siempre está observando todo, y lo cual ayuda a darle un poco de estabilidad a la película, ya que casi todos los planos del móvil y el ordenador tienen movimientos inestables y unos planos muy cercanos a Emma, que no nos dejan ver lo que pasa en el resto de la habitación.



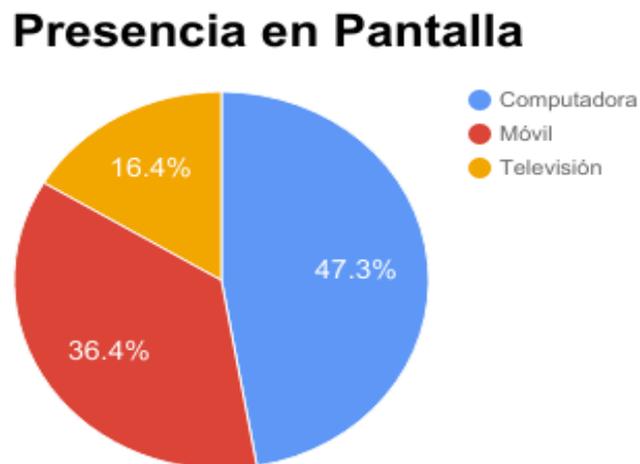
Pantalla dividida para mostrar distintos puntos de vista.

Recuperado de: Ratter (2015) ©Destination Films

El ordenador tiene la mayor cantidad de tiempo en pantalla, con 29 minutos y 18 segundos sobre 70 minutos de película. El móvil tiene el segundo lugar en presencia con 22 minutos 46 segundos y finalmente la televisión con 10 minutos 10 segundos.

Hay momentos en que dos dispositivos, o incluso los tres, aparecen al mismo tiempo. (Ver Gráfico 3)

Gráfico 3. Presencia en pantalla de dispositivos tecnológicos en la película Ratter.



Fuente: elaboración propia.

La presencia de la tecnología está presente en cada secuencia y plano de la película. Esto se da a entender por medio del tipo de planos y movimientos de “cámara” que hay: los efectos digitales de la imagen como *freezing*, los gráficos del teléfono y la forma en que interactúan los personajes con la cámara (si pulsan la pantalla como si fuera un teléfono móvil táctil o pulsan una tecla de bajo de la cámara como si fuera un ordenador).

El ordenador tiene la mayor presencia en pantalla y el plano más frecuente es el medio largo. Este plano es utilizado al hacer skype o trabajar en una mesa (en la película: biblioteca, sala, salón de clases, café). Los movimientos de cámara son las panorámicas horizontales que hace algún personaje para mostrar a la otra persona lo que se ve en pantalla, el *tilt up/down*

(movimiento que indica que el ordenador se cierra o se abre) que sirve como transición o corte.

El zoom es utilizado para lograr primerísimos primeros planos y planos detalles de Emma; el efecto de reflejo, sirve para ver la expresión de Emma así como para ver lo que sucede en pantalla. En ocasiones aparece una pantalla con códigos de programación, logrando un efecto de desperfecto o que la señal está defectuosa y así, saltar a otra escena. Es una transición.

El teléfono móvil tiene como principal función en la película mostrarnos a Emma en el exterior, en las calles de Nueva York. Hay mucho movimiento, ya que Emma lo tiene en la mano al caminar o al estar metido en su bolsa. Se pueden observar también primeros planos de Emma cuando acerca el teléfono a su cara para ver la pantalla o para tomarse una *selfie* y planos detalles de su oreja cuando lo utiliza para llamar. El ángulo Nadir es el más frecuente, cuando el teléfono se encuentra en una superficie y la cámara muestra el techo. Hay pocas tomas fijas del móvil, solamente cuando está sobre una superficie o colocado en su cargador vertical, el cual tiene Emma sobre su mesita de noche.



Ángulo nadir para mostrar el punto de vista del móvil desde el bolso.

Recuperado de: Ratter (2015) ©Destination Films

La televisión tiene un sensor de movimiento encima, el Kinect, que sirve para jugar videojuegos. Se encuentra siempre estable, en tomas fijas, y tiene un plano entero durante toda la película a excepción del final. En el final, se ve un plano detalle del suelo mientras la policía entra al departamento. Esta nueva posición nos hace pensar que hubo una pelea física

entre Emma y el acosador que ocasionó la caída de este sensor al suelo. También hay zoom en algunas secuencias hacia las expresiones faciales de Emma, que están lejos de otras cámaras, y hacia la puerta para observar la cerradura.

4.4. Resultados en conjunto de las tres piezas audiovisuales

Todos los personajes en las tres obras analizadas son estadounidenses, son jóvenes, con edades de 28 a 35 años aproximadamente. Todos tienen relación con la tecnología. En general los protagonistas tenían una posición a favor o neutral hacia la tecnología porque la utilizan diario para tareas cotidianas, pero cambian a un posicionamiento negativo cuando son atacados por el antagonista.

El antagonista, en cambio, se mantiene a favor porque la tecnología es su herramienta de control sobre sus víctimas. Tienen el poder de ver y ejercer control sobre la tecnología y sus víctimas sin ser vistos y permaneciendo en el anonimato.

La escenografía más frecuente es la casa y los espacios cerrados. El lugar donde se utiliza más el ordenador y la televisión son, evidentemente, los espacios cerrados donde hay electricidad para conectarlos. El móvil está presente en interiores y exteriores y su función muchas veces es la de mostrar el exterior o ser la herramienta que comunica a la casa con el exterior. La tecnología tiene una presencia individual en los tres ejemplos analizados. Los dispositivos son de uso individual, presentes en la casa de cada personaje.

La iluminación más frecuente en estas obras es de carácter práctico, con algunos matices estéticos en *“The Ring”* y *“Skypemare”* al jugar con las tonalidades frías (para ambientes oscuros y con peligro) y cálidas. La luz exterior de día es la más utilizada seguida de las lámparas en casa y espacios cerrados externos. También, el brillo de las pantallas como fuente de luz está presente en las tres películas, sobre todo en *“The Ring”*.

La música de suspenso es un elemento que forma parte de la banda sonora de las tres piezas. En *“The Ring”* se presenta cada vez con algún aparato tecnológico, en especial el teléfono cuando recibe una llamada de Samara. Tanto *“Ratter”* como *“Skypemare”* incorporan la música de suspenso cuando aparece el antagonista a través de alguna pantalla.

Los efectos de sonido resultan un elemento para añadir realismo a la película. Son sonidos de ambiente como teclear en el ordenador o en el teléfono, los tonos de llamada o mensaje y el sonido al hacer capturas de pantalla. Sin embargo, también resultan recursos de suspenso. En *“The Ring”*, la estática de la televisión nos condiciona a pensar que Samara va a atacar y crea un ambiente de suspenso. Asimismo, el tono de llamada del teléfono -acompañado de la música de suspenso- añade miedo y angustia, pues se intuye que es Samara esperando dar la sentencia de muerte de los siete días.

Los diálogos relacionados a la tecnología están más presentes en *“Ratter”*, con tecnicismos que son usados de forma cotidiana y con el subtexto de que la tecnología tiene peligros si se atenta contra los ajustes de privacidad. La connotación es generalmente negativa. En *“The Ring”* hay sólo un diálogo al principio del filme que está relacionado a la herramienta tecnológica y tiene una carga negativa. Se critica a la televisión y a sus posibles efectos secundarios sobre el cerebro de las personas. En el caso de *“Skypemare”*, no hay diálogos relacionados con la tecnología.

La función de la tecnología coincide en las tres películas. Para los protagonistas, tiene la función de herramienta de comunicación entre amigos y familiares. En especial, al usar el móvil para llamar o el programa de Skype en el ordenador. La función de entretenimiento la tiene la televisión, aunque también tiene la de informar en *“Skypemare”*. La tecnología es usada como herramienta de crimen para el antagonista, ya sea como posesión espectral en *“The Ring”* para matar, como un ente omnipresente de acoso en *Ratter* o para jugar una broma pesada en *“Skypemare”*.

Hay dos funciones importantes a estudiar: En primer lugar, la tecnología como herramienta de información y como cámara de cine. Los antagonistas utilizan la tecnología para ver a sus víctimas y obtener información sobre ellos. En “*The Ring*” se debe al estatus de espíritu omnipresente de Samara y que puede observar a través de la pantalla de la televisión a los que miran su video maldito. En “*Ratter*” y “*Skypemare*” es más realista, pues la información que hay de las víctimas está en internet o en el dispositivo tecnológico. La información personal que tienen los protagonistas en línea los hace vulnerables a estos antagonistas.

En segundo lugar, la cámara de cine cambia y comparte su función de mostrarnos la acción a través de las cámaras de los dispositivos. En “*The Ring*” son pocos los planos detalle a la pantalla de la televisión, en “*Skypemare*” se incrementan para poder mostrarnos una acción que ocurre en otro lugar sin cambiar de locación (a través de Skype) y en “*Ratter*” la cámara de cine y sus planos clásicos son totalmente sustituidos por el punto de vista de los aparatos tecnológicos.

El medio con mayor presencia en pantalla es el ordenador en los filmes de “*Ratter*” y “*Skypemare*”. Sin embargo, el segundo medio más utilizado en las tres películas es el móvil. Los planos más frecuentes para el ordenador son las tomas fijas de medio largo y plano detalle de pantalla. Para el móvil, los planos detalle con movimiento, gracias a su naturaleza de movilidad y portabilidad.

Se observó que los dispositivos tecnológicos estaban presentes a lo largo de la estructura narrativa. Es decir, que su primera aparición sucedía en el planteamiento continuaba presente en todos los actos de la película. En los tres casos, desde el minuto uno aparecía el dispositivo principal de la película para llamar la atención del espectador.

5. Conclusiones

Después de haber hecho un recorrido por el género del thriller psicológico y de la fobia tecnológica, así como el análisis de tres películas; se observa que la tecnología, en específico Internet, se ha vuelto un actor principal en el thriller psicológico actual.

Los medios tecnológicos que revolucionaron al mundo hace dos décadas, el internet y el móvil, son los más presentes en las tramas de las películas analizadas. No sólo forman parte del escenario en la película, sino que son también un recurso narrativo y elemento importante de la trama.

La temática del thriller, la de provocar angustia o un ambiente de suspenso en el espectador, no ha cambiado. Su esencia ha permanecido pero la tecnología, como internet y el móvil, se han vuelto actores importantes en las tramas. Se ha cambiado al asesino serial acechando en el bosque, a las apariciones en casa embrujadas y al acosador con binoculares por un antagonista anónimo que se esconde tras la pantalla del ordenador.

Los cambios en la temática del thriller responden también a los cambios sociales que se viven hoy en día, gracias a la revolución tecnológica de las últimas décadas. Se individualiza todo. Los escenarios se han vuelto espacios cerrados e íntimos, como la propia casa o la oficina en el trabajo. Ya no es necesario los viajes largos a escenarios tenebrosos como hospitales abandonados o bosques a medianoche, como se hacía en el thriller de antaño. El uso de la tecnología tiene un carácter individual, los dispositivos son de uso personal y están presentes en todos los hogares.

Los peligros han cambiado también. Como cualquier innovación, estas tecnologías tienen unos riesgos que el género explora. Las nuevas tecnologías suelen tener una carga neutral o positiva porque son herramientas cotidianas que sirven para comunicarse o por entretenimiento. Pero en el thriller, los personajes se posicionan negativamente hacia estos medios después de ser atacados a través de ellos. Su sentido y su uso cambian. La presencia

del internet y sus posibles peligros ha aumentado en los últimos años a un ritmo muy rápido. Los peligros que se han observado en estas películas son la falta de privacidad, la sensación de estar vigilados y controlados.

Asimismo, el antagonista ha tomado anonimato tras una pantalla. Para él, la tecnología es la herramienta de control e información sobre sus víctimas: poder de ver sin ser visto. A través del internet, los antagonistas pueden obtener información sobre los protagonistas. Esta información personal que se comparte en línea o que está guardada en los dispositivos hace vulnerables a los personajes y los convierte en un blanco fácil para los criminales. Esta conducta de compartirlo todo en línea es tan peligroso como salir al bosque a medianoche o entrar a una casa abandonada, según el thriller. Son nuevos comportamientos que son criticados por el cine, de los cuales se exponen sus posibles consecuencias.

No sólo ha cambiado la temática del thriller. También su narrativa a nivel estético y técnico: el brillo de las pantallas se ha vuelto una fuente de iluminación más, los efectos de sonido resultan recursos de suspenso como el timbre de una llamada o mensaje, los diálogos incluyen cada vez más tecnicismos ligados a las aplicaciones de internet. Y, cabe resaltar, la pantalla de los dispositivos suplanta a la cámara de cine. Los planos más utilizados se vuelven planos detalle de pantalla del ordenador o móvil y el tiempo en pantalla de los dispositivos se incrementan cada vez más, hasta convertirse en actor y cámara de la película.

Internet se vuelve el actor principal en las temáticas del thriller psicológico actual y el número de películas sobre esto incrementa cada vez más. De la lista de thrillers psicológicos que se realizó en esta investigación, conformada por 55 películas entre 1990 y 2016 que tuvieran relación directa con las tecnologías estudiadas, 40 películas fueran hechas entre 2000 y 2016. De estas, más de la mitad tienen como protagonista a internet y a las redes sociales, siendo la tecnología con más presencia en la última década.

El internet, el móvil, el ordenador y la televisión son recursos de suspenso, herramientas

de crimen para los antagonistas, algunas veces la salvación de la víctima y algunas otras, la propia cámara de cine que nos cuenta una historia. En la última década el thriller ha cambiado por los avances tecnológicos: le ha dado nuevas herramientas al antagonista de aterrorizar víctimas pero también nuevas oportunidades al género de exponer los peligros de la sociedad moderna y de reinventarse, a fin de seguir su propia trayectoria en la historia del cine.

6. Bibliografía

- Amazon. (1990). Internet Movie Database (IMDb). Recuperado de:
<http://www.imdb.com/>
- Andréu Abela, J. (2002). *Las técnicas de Análisis de Contenido: Una revisión actualizada*. Granada : Universidad de Granada.
- Ayala Pérez, T. (2005). *Marshall McLuhan, las redes sociales y la Aldea Global*. Chile: Universidad de Chile. Recuperado de:
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4502543.pdf>.
- Derry, C. (2009). *Dark dreams 2.0: a psychological history of the modern horror film from the 1950s to the 21st century*. Jefferson, NC: McFarland & Company, Inc., .
- Diaz Castro, L. (2012). *Teorías de la comunicación* . Estado de México: Red Tercer Milenio.
- Díez, F. F., & Abadía, J. M. (2014). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona: Paidós.
- Duchaney, B. (2015). *Spark Fears: Technology, Society and Horror*. United states: McFarland & Co.
- Fandango Media. (1998). Rotten Tomatoes. <https://www.rottentomatoes.com/>
- Fitzpatrick, J. (Director). (2013). *Skypemare* [Película]. United States: Strangler Films LLC.
- González, R. (2009). *La Estética Del Miedo: La Producción De Un Thriller Psicológico*. Venezuela: Universidad de los Andes. Recuperado de:
<http://erevistas.saber.ula.ve/index.php/actualdivulgacion/article/view/3430>

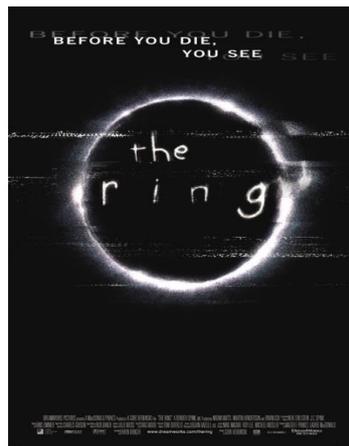
- Jofré, Manuel A. (2000) “Conversando con McLuhan”, en Tendencias recientes en comunicación. Santiago: UNIACC, pp. 153-160.
- Kramer, B. (Director). (2015). *Ratter* [Película]. United States: Start Motion Pictures.
- Luzón Aguado, V. (2002). *Film genre and its vicissitudes: The case of the Psychothriller*. Universidad de Zaragoza.
- Marazzi, A. (2012). Los 30 Años De La Commodore 64, La Computadora Que Cambió La Historia. *LA NACION*. Recuperado de: <http://www.lanacion.com.ar/1498147-los-30-anos-de-la-commodore-64-la-computadora-que-cambio-la-historia>
- Quart, L., & Auster, A. (2011). *American film and society since 1945*. Santa Barbara, CA: Praeger.
- Troy, G., & Cannato, V. J. (2010). *Living in the eighties*. New York: Oxford University Press.
- Verbinski, G. (Director). (2002). *The ring* [Película]. United States: Dreamworks.

7. Anexos

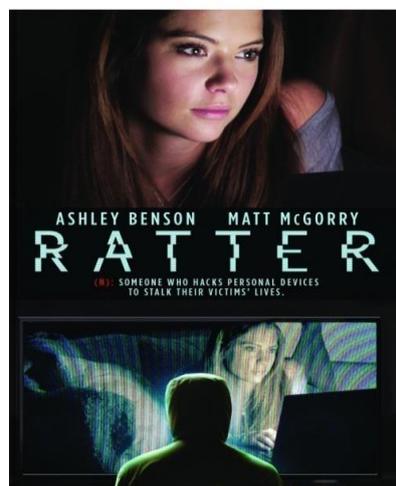
SKYPEMARE



THE RING



RATTER



Pretest

Categorías de análisis de la Narrativa

Categorías de análisis de la presencia de la tecnología

The Ring (2002)

Aparición 1

Tipo de presencia	Individual	Uso público	Otros Amigas
Espacio	Casa x	Trabajo	Lugar público
Carga emotiva de la secuencia	Positiva (alegría, esperanza)	Negativa x (miedo, tristeza)	Neutral

	Aparición 1 (0:30-2:33)
Plano de encuadre	0:30: Plano general de la casa. Situada en el cuadrante derecho. Angulación normal. Toma fija.
¿Qué tipo de plano?	0:33: Plano general corto (las dos amigas viendo la TV desde la cama) Movimiento es un travelling aproximativo hacia ellas, hasta acabar en un Plano Medio.
¿Qué angulación hay?	
¿Qué movimiento de cámara hay?	<p>0:58: Plano general corto de la TV dando publicidad.</p> <p>1:00: Plano medio largo de Katie apagando la TV.</p> <p>1:05: Plano sobre el hombro, Primer plano de Katie.</p> <p>1:07: Plano general corto de las amigas. Hay un travelling de acompañamiento a Becca.</p> <p>1:11: Plano medio corto al hombro, travelling de acompañamiento de Katie.</p>

	<p>1:17: Primer plano al hombro de Becca.</p> <p>1:42: Primer plano de Becca.</p> <p>2:33: Primer plano de Katie.</p>
Escenografía	Se localiza en la habitación de la adolescente Katie.
¿Qué localización hay?	
iluminación	
¿Que tipo de iluminación hay? ¿Estética o Práctica?	<p>La iluminación es práctica, pues la habitación está iluminada por una lámpara de noche y por la pantalla de televisión.</p> <p>El hecho de que sólo haya una fuente de luz y que no sea muy potente, hace que el ambiente sea oscuro y que haya un sentimiento de misterio.</p>
Personajes	
Banda sonora	Dos personajes secundarios: Las adolescentes Katie y Becca.
¿Qué tipo de música es utilizada en la escena?	No hay música de ambiente, simplemente el sonido de la lluvia que cae fuera.
¿Que efectos de sonido relacionados a la tecnología hay?	Se oyen los programas de televisión, el click del control remoto al apagarla.
Diálogos	
¿Hay diálogos referentes a la tecnología?	Por el personaje de Katie, hay diálogos negativos acerca de la televisión.
Uso de slang tecnológico	<p>0:30: <i>"Fucking television. Gives me headaches."</i></p> <p>0:40: <i>"I hear there's so much like magnetic waves in the air because of TV's and telephones that we lose like ten times as many brain cells as we're supposed to."</i></p> <p>0:50: <i>"Like all the molecules in our heads get all unstable. And the</i></p>

	<p><i>companies know, but they're not trying to stop it."</i></p> <p>1:00: <i>"You have any idea how many electro-rays are passing through us every second?"</i></p> <p>La conversación se dirige a la leyenda de la cinta de video por parte de Becca:</p> <p>1:07: <i>"I got a better one. Have you heard about this videotape that kills you when you watch it?"</i></p> <p>1:10: <i>"A tape, a regular tape. You rent it, dunno. You start to play it and (...) suddenly this woman comes on. Smiling at you, right? Seeing you. Through the screen. And as soon as it's over...your phone rings. Someone knows you watched it. And what they say is..."You will die in seven days"</i></p>
--	---

	Aparición 2 (3:21-4:51)
Plano de encuadre	3:21: Primer plano de Katie. Toma fija.
¿Qué tipo de plano?	3:25: Plano detalle del reloj de mesa. Travelling aproximativo. 3:27: Primer plano Becca.
¿Qué angulación hay?	3:30: Primer plano de Katie. 3:33: Primer plano Becca.
¿Qué movimiento de cámara hay?	3:38: Primer plano de Katie. 3:46: Plano detalle de sus pies bajando las escaleras. 3:47: Plano general. Teléfono de pared. Poca profundidad de campo (Fondo desenfocado). Toma fija. 3:50: Se desenfoca el teléfono. Toma fija. 4:03: Plano medio corto conjunto de Becca y Katie. 4:30: Travelling de acompañamiento, Primer plano de Katie. 4:34: Primer plano de Katie al abrir el refrigerador, plano americano de Becca al fondo. 4:39: Plano general corto del pasillo, Becca sube las escaleras.

	<p>4:40: Plano medio corto de Katie hablando por teléfono.</p> <p>4:48: Plano medio largo de Katie sirviendo bebida.</p> <p>4:51: Panorámica horizontal de Katie, Plano americano.</p>
Escenografía	La escenografía se compone del pasillo con el teléfono y la cocina de la casa.
¿Qué localización hay?	
iluminación	
<p>¿Que tipo de iluminación hay?</p> <p>¿Estética o Práctica?</p>	La iluminación es práctica y viene de una sola fuente de luz: la luz cenital de la cocina. Es suficiente para iluminar el escenario pero el ambiente resulta poco iluminado y misterioso.
Personajes	
Banda sonora	Dos personajes secundarios: Las adolescentes Katie y Becca.
¿Qué tipo de música es utilizada en la escena?	No hay música de ambiente, simplemente el sonido de la lluvia que cae fuera.
¿Que efectos de sonido relacionados a la tecnología hay?	El efecto de sonido principal es el teléfono del pasillo sonando.
Diálogos	
¿Hay diálogos referentes a la tecnología?	No hay diálogos referentes a la tecnología.
Uso de slang tecnológico	

	Aparición 3 (4:53-5:11)
Plano de encuadre	4:53: Plano medio largo de Katie mientras pasa por la cocina. La pantalla de la TV se refleja en el vidrio al prenderse.
¿Qué tipo de plano?	4:57: Primer plano de Katie.
¿Qué angulación hay?	5:06: Plano general corto de la sala con la TV prendida. Travelling de aproximación.
¿Qué movimiento de cámara hay?	5:11: Toma fija de la TV con estática en la sala.
Escenografía	La escenografía son la cocina y la sala de estar.
¿Qué localización hay?	
Iluminación	
¿Que tipo de iluminación hay? ¿Estética o Práctica?	La iluminación es práctica. Viene de la luz cenital de la cocina y en la sala, del exterior. Es suficiente para iluminar el escenario pero el ambiente resulta poco iluminado y misterioso.
Personajes	
Banda sonora	El personaje secundario de Katie.
¿Qué tipo de música es utilizada en la escena?	No hay música de ambiente, simplemente el sonido de la lluvia que cae fuera.
¿Que efectos de sonido relacionados a la tecnología hay?	El efecto de sonido es la estática de la TV.
Diálogos	
¿Hay diálogos referentes a la tecnología?	No hay diálogos referentes a la tecnología.
Uso de slang tecnológico	

--	--

- SKYPEMARE

Aparición 1

Tipo de presencia	Individual x	Uso público	Otros
Espacio	Casa x	Trabajo	Lugar público
Carga emotiva de la secuencia	Positiva	Negativa	Neutral x

	Aparición 1 (0:00-0:31)
Plano de encuadre	0:20: Plano detalle de la TV. Travelling de alejamiento. 0:31: Plano general corto de la TV, plano americano de Alison al bajar el volumen.
¿Qué tipo de plano?	
¿Qué angulación hay?	
¿Qué movimiento de cámara hay?	
Escenografía	La escenografía es la sala de estar de Alison.
¿Qué localización hay?	
iluminación	
¿Que tipo de iluminación hay?	La iluminación es práctica. Consiste en una lámpara de mesa al lado de la TV, el brillo de la TV y unas luces LED rojas en la

¿Estética o Práctica?	pared al lado de la TV.
Personajes	
Banda sonora	La protagonista: Alison.
¿Qué tipo de música es utilizada en la escena?	Música ambiental de suspenso. Instrumentos de cuerda y clave aguda.
¿Que efectos de sonido relacionados a la tecnología hay?	Se oye el informativo de TV.
Diálogos	
¿Hay diálogos referentes a la tecnología?	La voz ,fastidiada y metálica de Skype, de Jenna:
Uso de slang tecnológico	0:28: <i>“Can you turn that thing down? I can not hear anything.”</i>

	Aparición 2 (0:39-1:00)
Plano de encuadre	0:39: Plano medio largo de Alison hablando a la pantalla de la computadora. Toma fija. Poca profundidad de campo (Fondo desenfocado)
¿Qué tipo de plano?	
¿Qué angulación hay?	0:40: Plano general corto de la entrada a la habitación de Jenna ubicado en el cuadrante izquierdo. Travelling de aproximación.
¿Qué movimiento de cámara hay?	0:43: Plano medio corto de perfil de Jenna hablando a la pantalla de la computadora, acostada en la cama boca abajo. 0:45: Plano medio largo de Alison hablando a la pantalla de la computadora. Toma fija. Poca profundidad de campo. 0:49: Pantalla de computadora con Skype. Primer plano de Jenna.

	<p>0:53: Plano medio largo de Alison hablando a la pantalla de la computadora.</p> <p>0:54: Pantalla de computadora con Skype. Primer plano de Jenna.</p> <p>0:58: Plano medio largo de Alison hablando a la pantalla de la computadora y tomando una copa de vino.</p> <p>1:00: Pantalla de computadora con Skype. Primer plano de Jenna.</p>
Escenografía	La escenografía se compone de la sala de estar de Alison y de la habitación de Jenna.
¿Qué localización hay?	
iluminación	
¿Que tipo de iluminación hay? ¿Estética o Práctica?	La iluminación es práctica. Consiste en una lámpara de mesa al lado de la TV, el brillo de la TV y unas luces LED rojas en la pared al lado de la TV.
Personajes	La iluminación en la habitación de Jenna es muy poca, sólo el brillo de la pantalla de la computadora.
Banda sonora	La protagonista Alison y el personaje secundario Jenna.
¿Qué tipo de música es utilizada en la escena?	No hay música ambiental. Sólo el sonido lejano de la TV.
¿Que efectos de sonido relacionados a la tecnología hay?	El efecto de sonido relacionado a la tecnología es la voz metálica, producto del Skype, de Jenna.
Diálogos	
¿Hay diálogos referentes a la tecnología?	No hay diálogos referentes a la tecnología.
Uso de slang tecnológico	

--	--

- **RATTER**

Aparición 1

Tipo de presencia	Individual	Uso público	Otros
Espacio	Casa x	Trabajo	Lugar público
Carga emotiva de la secuencia	Positiva	Negativa	Neutral x

	Aparición 1 (00:00-1:12)
Plano de encuadre	0:20: Pantalla de computadora con códigos de programación.
¿Qué tipo de plano?	0:44: Corte a: Plano difuso, se distinguen cobijas de cama.
¿Qué angulación hay?	0:59: Pantalla se mueve a Plano medio corto de la chica. Punto de Vista de un teléfono celular.
¿Qué movimiento de cámara hay?	1:12: Plano contrapicado de Emma sirviéndose cereal. Plano medio largo.
Escenografía	La habitación y la cocina de Emma.
¿Qué localización hay?	
Iluminación	
¿Que tipo de iluminación hay?	Práctica. Luz de día que entra desde las ventanas.

¿Estética o Práctica?	
Personajes	
Banda sonora	Protagonista: Emma.
¿Qué tipo de música es utilizada en la escena?	Vibración del teléfono.
¿Que efectos de sonido relacionados a la tecnología hay?	
Diálogos	
¿Hay diálogos referentes a la tecnología?	No hay diálogos referentes a la tecnología.
Uso de slang tecnológico	

	Aparición 2 (3:08-3:39)
Plano de encuadre	1:23: Plano medio largo de Emma sentada en el sillón.
¿Qué tipo de plano?	1:39: Emma mueve la cámara (Punto de vista de televisión) para mostrar la sala de estar.
¿Qué angulación hay?	1:45: Panorámicas de la cámara mostrando la casa, con la cara de Emma en plano.
¿Qué movimiento de cámara hay?	1:54: Travelling de aproximación al balcón. 2:15: Panorámica picada de la cocina. 2:18: Recurso: la imagen se vuelve poco nítida y pixelada, simulando pérdida de conexión. 2:21: Primer plano de Emma acercándose a la cámara. 2:29: Corte a: Panorámica de la sala.

	<p>2:43: Travelling horizontal hacia abajo (Emma deja la computadora en el suelo)</p> <p>2:48: Plano general corto de Emma subiendo unas escaleras.</p> <p>2:55: Corte a : Plano general corto (de cintura para abajo) de Emma haciendo yoga en la sala.</p>
Escenografía	La escenografía se compone del piso de Emma: sala de estar, balcón y cocina.
¿Qué localización hay?	
iluminación	
<p>¿Que tipo de iluminación hay?</p> <p>¿Estética o Práctica?</p>	La iluminación es práctica, viene de las ventanas exteriores.
Personajes	
Banda sonora	La protagonista Emma.
¿Qué tipo de música es utilizada en la escena?	2:55: Música contemporánea de relajación.
¿Que efectos de sonido relacionados a la tecnología hay?	
Diálogos	
¿Hay diálogos referentes a la tecnología?	Slang: <i>“It’s freezing”</i> . Referencia a la imagen pixelada en Skype.
Uso de slang tecnológico	

	Aparición 3 (3:51-4:18)
Plano de encuadre	3:08: Corte a: Ángulo Nadir (cámara mirando al techo). Punto de vista de teléfono.
¿Qué tipo de plano?	3:12: La pantalla se pixela a ratos. Planos con mucho movimiento.
¿Qué angulación hay?	Punto de vista del teléfono. El dedo de Emma tapa una parte de la imagen.
¿Qué movimiento de cámara hay?	3:39: Reflejo de Emma en el espejo hablando por el teléfono. La cámara tiene punto de vista del teléfono y se mueve a todas direcciones.
Escenografía	La escenografía es la habitación de Emma.
¿Qué localización hay?	
iluminación	
¿Que tipo de iluminación hay? ¿Estética o Práctica?	La iluminación es práctica, viene de las ventanas exteriores.
Personajes	
Banda sonora	La protagonista Emma.
¿Qué tipo de música es utilizada en la escena?	No hay música ambiental.
¿Que efectos de sonido relacionados a la tecnología hay?	El efecto de sonido destacado es la vibración del teléfono.
Diálogos	
¿Hay diálogos referentes a la tecnología?	No hay diálogos referentes a la tecnología.

Uso de slang tecnológico	

	Aparición 4 (4:56-5:10)
Plano de encuadre	3:51: Plano medio corto: Emma mirando la pantalla de la computadora.
¿Qué tipo de plano?	4:18: Primer plano de Emma dormida. En los lentes de la chica se refleja la pantalla. Esta cambia y van pasando fotos suyas diferentes.
¿Qué angulación hay?	
¿Qué movimiento de cámara hay?	
Escenografía	La habitación de Emma.
¿Qué localización hay?	
iluminación	
¿Que tipo de iluminación hay? ¿Estética o Práctica?	La luz viene de la pantalla.
Personajes	
Banda sonora	La protagonista Emma.
¿Qué tipo de música es utilizada en la escena?	Hay música contemporánea proveniente de la computadora.
¿Que efectos de sonido relacionados a la tecnología hay?	Las teclas de la computadora suenan y hay sonido de aplicaciones y de capturas de pantalla.

Diálogos	
¿Hay diálogos referentes a la tecnología?	No hay diálogos referentes a la tecnología.
Uso de slang tecnológico	

	Aparición 5 (5:10-5:16)
Plano de encuadre	5:10: Plano medio corto de Emma viendo el tren pasar.
¿Qué tipo de plano?	Hay un círculo rojo en el cuadrante derecho superior que indica la grabación de video.
¿Qué angulación hay?	
¿Qué movimiento de cámara hay?	
Escenografía	La estación de tren.
¿Qué localización hay?	
iluminación	
¿Que tipo de iluminación hay? ¿Estética o Práctica?	La iluminación es práctica. La fuente de luz es de día al exterior.
Personajes	
Banda sonora	La protagonista Emma.
¿Qué tipo de música es utilizada en la escena?	No hay música de ambiente.

¿Que efectos de sonido relacionados a la tecnología hay?	
Diálogos	
¿Hay diálogos referentes a la tecnología?	No hay diálogos referentes a la tecnología.
Uso de slang tecnológico	

Análisis de los datos

Gracias a este pretest, se ha observado la forma en que los datos son recogidos y en qué grado serán útiles para obtener resultados relacionados con las preguntas de investigación.

En este caso, se cambiará la forma de recoger datos de la película “The Ring” respecto al primer apartado “Plano de encuadre”. Ya no se listarán todos los planos de una escena, solamente los que contengan alguno de los medios tecnológicos que se estudian en este trabajo: teléfono móvil, computadora, internet o televisión. Esto facilitará el análisis de resultados, pues lo que interesa analizar es el papel de la tecnología y no otros planos u otras escenas donde los medios tecnológicos no son el protagonista o no cumplen algún papel importante para la trama.

En cambio, en el caso de “Ratter”, al ser completamente filmada “a través de medios tecnológicos” (teléfono móvil y computadora), es necesario analizar todas las escenas.