

El asesino como el *doppelgänger* de la *Final Girl*. Lo ominoso en la primera película de la saga *Scream*

José Ganga Algarra | joselganga@gmail.com
Universidad Autónoma de Madrid

Palabras clave

“ominoso”, “slasher”, “Final Girl”, “cine de terror”, “feminismo”, “doble”

Sumario

1. Introducción
2. Objeto de estudio: *Scream*
3. Marco teórico
3. 1. *Scream* y la tercera ola feminista
3. 2. *Scream* y “lo siniestro”
4. Análisis de la secuencia
5. Discusión y resultados
6. Conclusiones
7. Bibliografía
8. Filmografía

Prescott, la *Final Girl*—término creado por Carol Clover— de la saga, la superviviente última y la única heroína que es capaz de hacer frente al psicópata. Analizando la última secuencia de la película, en la que se resuelve la identidad del asesino, y desde una perspectiva psicoanalítica y de género, indagaremos en las consecuencias que la confluencia entre la identidad, siempre plástica, del psicópata y la de la protagonista del relato tienen en la construcción de la identidad femenina desde los años noventa.

Resumen

Como apunta Freud en su texto “Lo ominoso”, la cuestión de lo siniestro puede partir de complejos infantiles reprimidos y suele estar vinculado a la propia imagen, al reflejo. Este artículo se propone indagar en el componente ominoso freudiano de la figura de Ghostface, el asesino enmascarado de *Scream*, slasher de terror adolescente y de masas dirigido por el autor estadounidense Wes Craven. Para ello, hemos indagado en la construcción del personaje de Sidney

Cómo citar este texto:

José Ganga Algarra (2021): El asesino como el *doppelgänger* de la *Final Girl*. Lo ominoso en la primera película de la saga *Scream*, en *Miguel Hernández Communication Journal*, Vol. 12 (1), pp. 41 a 56. Universidad Miguel Hernández, UMH (Elche-Alicante). DOI: <https://doi.org/10.21134/mhcj.v12i.1143>

The killer as the Final Girl's *doppelgänger*. The ominous in the first *Scream* movie

José Ganga Algarra | joselganga@gmail.com
Universidad de xxxx

Keywords

“ominous”, “slasher”, “Final Girl”, “horror movies”, “feminism”, “double”

Summary

1. Introduction
2. Object of study: *Scream*
3. Theoretical framework
3. 1. *Scream* and the Feminist Third Wave
3. 2. *Scream* and “sinister”
4. Sequence analysis
5. Discussion and results
6. Conclusions
7. Bibliography
8. Filmography

character of Sidney Prescott, the Final Girl - a term created by Carol Clover - of the saga, the last survivor and the only heroine who is capable of facing the psychopath. Analyzing the last sequence of the film, in which the identity of the murderer is resolved, from a psychoanalytic and gender perspective, we will investigate the consequences that the confluence between the identity, always plastic, of the psychopath and that of the protagonist of the story has in the construction of female identity since the nineties.

Abstract

As Freud points out in his text “The ominous”, the question of the sinister can start from repressed childhood complexes and is usually linked to the image itself, to the reflection. This article sets out to investigate the ominous Freudian component of the figure of Gothface, the masked killer of *Scream*, a mass and adolescent horror slasher directed by American author Wes Craven. To do this, we have investigated the construction of the

How to cite this text:

José Ganga Algarra (2021): El asesino como el *doppelgänger* de la *Final Girl*. Lo ominoso en la primera película de la saga *Scream*, en *Miguel Hernández Communication Journal*, Vol. 12 (1), pp. 41 a 56. Universidad Miguel Hernández, UMH (Elche-Alicante). DOI: <https://doi.org/10.21134/mhcj.v12i.1143>

1. Introducción

Perviven muchos tópicos asociados al cine de género. El más extendido puede que sea aquel que afirma que las películas de terror son películas menores, ramplonas y sin trascendencia, ni cinematográfica ni social. Para desmontarlo basta con pensar en cintas como *La semilla del diablo* (Polański, 1969) o *El resplandor* (Kubrick, 1980), cintas con un eco histórico y narrativo que sigue resonando en nuestros días.

Otro cliché que pervive es el asociado a la idea de que las películas de terror son narraciones que aprueban y perpetúan la violencia, relatos a la contra de los discursos y de las políticas *queer* y feministas. Sin embargo, la problematización constante de los personajes femeninos, la reapropiación y recodificación de los códigos culturales, y la ausencia de normas y restricciones morales permiten pensar sobre este género en otras direcciones. Autoras como Barbara Cree y Carol Clover fueron las primeras que reivindicaron la importancia del terror para la crítica feminista. Otras como Karlyn R. Kathleen han continuado el debate acercando a la tercera ola del feminismo.

Tomando como referencia la definición de cine de terror ofrecida por Noël Carrol y valiéndonos del concepto de lo ominoso acuñado por Sigmund Freud, así como del término *Final Girl* creado por la propia Clover, analizaremos como una producción típicamente de masas como *Scream* (1996) constituye una profunda puñalada en el corazón mismo del sistema patriarcal.

Por tanto, el objetivo que persigue este artículo es demostrar el poder y la influencia de *Scream* en el imaginario colectivo y en la redefinición de la identidad femenina. Para probarlo nos valdremos del componente ominoso que posee la figura de Gosthface, el asesino enmascarado del *slasher* de terror, para la protagonista y *Final Girl* de la historia, Sidney Prescott, para la que dicha ominosidad se manifestará en la película mediante la figura del reflejo, del doble.

Lo que trataremos de demostrar con nuestro análisis es que este juego de dobles identidades supone una reapropiación de roles, un reemplazamiento de las estructuras normativas que delimitan y construyen la identidad sexual y colectiva.

En cuanto a las fases metodológicas, para llevar a cabo este texto se ha realizado un breve estado de la cuestión, seguido de un sucinto repaso por algunos de los conceptos clave del género del horror y del subgénero del *slasher*, y una aproximación a las corrientes feministas de los años noventa. Por último, se ha llevado a cabo un análisis textual de la escena.

2. Objeto de estudio: *Scream* (Craven, 1996)

El argumento de *Scream* resulta aparentemente esquemático, aunque esconde una serie de factores estructurales preexistentes que marcan la trama y que nunca se muestran.

Por boca de los protagonistas se nos cuenta que la madre de Sydney Prescott muere asesinada a manos de un hombre que podría ser su amante. La hija cree haber visto al asesino y acusa erróneamente a Cotton Weary de haberla matado. Finalmente, Weary, que mantenía una relación sentimental con la progenitora, resulta ser inocente. Un año después del asesinato de la madre, un asesino comienza a matar en serie en Woodsboro, un idílico y tranquilo pueblo –ficticio– de California.

Aprovechando la ausencia de su padre, que pasa a ser uno de los principales sospechosos, Sydney Prescott y su entorno se convierten en el principal objetivo del asesino que irá matándolos uno a uno. Al mismo tiempo, y en parte debido al trauma que le produjo la muerte de la madre, ella se resiste a la presión creciente de su novio, Billy, para practicar sexo y perder la virginidad.

La trama de la película acaba desembocando en una fiesta en la que Sidney decide mantener relaciones sexuales con Billy y en la que el asesino asedia a los adolescentes reunidos. Tras una larga persecución en la que mueren algunos de los asistentes, Sidney descubre que el asesino es Billy, su novio, quien confiesa ser también el asesino de su madre. Billy actúa en dúo con Stuart, uno de los amigos de la pareja y un personaje con un carácter infantil y maleable. Según explica el propio Billy, su argumento para acabar con la vida de la madre de la protagonista es la relación que ésta mantuvo con el padre de Billy y que provocó que su propia madre abandonara el hogar familiar, separándose de su marido y dejando atrás a su hijo.

Contextualizándola en su momento histórico, *Scream* se estrena en 1996 como un producto de consumo de masas y se convierte en la película de terror con mayores beneficios hasta aquella fecha, con una taquilla de 103 millones de dólares solo en Estados Unidos¹, y en un éxito basado en el boca a boca y en las buenas críticas, como recoge Alejandro Delgado Martín en su tesis *El espacio del horror en Scream* (2016).

El origen de la película, dirigida por uno de los grandes maestros del cine de terror del siglo XX, Wes Craven, es un guion de Kevin Williamson. Williamson era un gran fan del slasher de los años 70 y principios de los 80 y escribió un homenaje en forma de historia autorreferencial sobre el subgénero. Una narración protagonizada por adolescentes que, a su vez, eran fans de este tipo de películas y que hablaban continuamente sobre sus reglas, referencias y lugares comunes. Williamson había demostrado previamente su manejo de la cultura popular adolescente y de los referentes cinematográficos en la serie de televisión

1 Delgado Martín, Alejandro. (2016). *El espacio del horror en Scream*, Madrid, Universidad Rey Juan Carlos I.

Dawson Crece (1998).

A pesar de que, en una primera lectura del guion, Craven se mostró reacio a filmar la película, debido a los problemas de calificación derivados de lo explícito del contenido, finalmente acabó aceptando tomar las riendas del proyecto. Uno de los motivos principales sería saber que contaba en el reparto con Drew Barrymore, una actriz con estatus de estrella en el Hollywood del momento, y la falsa Final Girl de la película.

El filme, producida por Dimension, la filial de Miramax, introduce el discurso de autoconsciencia y auto-referencial dentro del género, inaugurando así una nueva corriente de terror adolescente posmoderno.

Su director, Wesley Earl Craven nació el 2 de agosto de 1939 en Cleveland, Ohio, en una familia baptista, un rasgo que influyó poderosamente tanto en su trayectoria como en su filmografía. Además de por la educación religiosa, la infancia de Craven estuvo marcada por la muerte de su padre, que falleció tan solo un año después de abandonar el hogar familiar.

“Para mi quinto cumpleaños ya había estado expuesto a mucha ira y a la muerte. Eso nunca me ha abandonado del todo, esa percepción de que bajo la superficie existe el potencial para la violencia, el caos y cosas que no encuentran justificación en el pensamiento racional” (Wes Craven, citado en Muir, 1998: 7).

Estudió Literatura y Psicología en la Universidad de Wheaton. Tras una etapa como profesor debutó en el mundo del cine en los años 70. Comenzó trabajando en algunas cintas de explotación (exploitation)² independientes y acabó por asumir la responsabilidad de la edición, e incluso de la dirección de algunas tomas de *Together* (Cunningham, 1971), una película de alto contenido sexual. Aquel fue el comienzo de su relación con el por entonces productor Sean S. Cunningham, que poco después dirigiría *Viernes 13* (1980), otra película seminal del género.

Tras el relativo éxito de *Together*, la distribuidora Hallmark Realising Corporation encargó a Cunningham otra película *exploit*, pero esta vez de horror. Cunningham a su vez le ofreció el proyecto a Craven.

Pese a su falta de interés y desconocimiento del género, aprovechó la oportunidad que le brindaba Cunningham y escribió un guion basado en la cinta sueca *El manantial de la doncella* (Bergman, 1960) y que se materializó en la película *La última casa a la izquierda* (1972), su debut en el cine y una referencia para la historia del cine de terror.

Tras el éxito de *Scream*, Miramax quiso garantizar la continuidad de Wes Craven con un contrato que incluía la secuela de la historia de Williamson, otra película de terror indeterminada (que terminaría siendo *Scream 3* [Wes Craven, 2000]) y otra cinta fuera del

² La definición de cine *exploitation* o cine de explotación se usa para aquellas películas que centran su argumento en cuestiones socialmente escandalosas o moralmente cuestionables. Para más información consultar Schaefer, E. (1999). “Bold! Daring! Shocking! True! A History of Exploitation Films, 1919-1959”, Duke University Press, Durham.

género por petición expresa del director.

Conviene recordar que la película surge a mediados los años noventa, en pleno apogeo del posestructuralismo y de las teorías feministas de la tercera ola. Ambas corrientes confluirán, entre otros, en el concepto de la *Final Girl* creado por Carol Clover a finales de los años ochenta³.

3. Marco teórico

En nuestro marco teórico tomaremos como referencias varios conceptos asociados a lo terrorífico, al terror como género cinematográfico y a las cuestiones propiamente de género. Por ello, profundizaremos en términos como el de lo ominosos freudiano o el de la *Final Girl*. En concreto, tendremos en cuenta dos disciplinas para nuestro análisis: los estudios de género en relación a la tercera ola del feminismo y lo siniestro a partir de las conceptualizaciones psicoanalíticas.

Para comenzar, y citando al teórico Noël Carroll, estableceremos que el género de terror, que él califica de terror-arte, es aquel que pretende generar un “cierto afecto”: “El género de terror que se entrecruza con todas las artes y todos los medios toma su nombre de la emoción que provoca típica o idealmente, que constituye su marca identificativa” (Carroll, 2006: 43).

Carroll establece que, además de un tipo de afecto sobre el espectador, el género del terror se basa en la presencia de una amenaza de orden sobrenatural. Lo que diferencia a las narraciones de terror de otro tipo de relatos en los que se incluyen elementos fantásticos o sobrenaturales es la actitud de los personajes frente a las amenazas que se encuentran.

En este tipo de narraciones, los personajes humanos consideran a los monstruos, asesinos y otros personajes propios del género fantástico como “perturbaciones del orden natural” (Carroll, 2006: 46). En el género que nos ocupa, las reacciones emocionales de los personajes protagonistas guiarán la emoción del espectador y sugerirán cuál debe ser la respuesta del público ante este tipo de “monstruosidades”.

El inicio del género de terror se establece en el ámbito de la literatura gótica inglesa y en su desarrollo correlativo en Alemania⁴, y más concretamente en torno a la publicación de Frankenstein⁵, “en algún momento entre la segunda mitad del siglo dieciocho y el primer cuarto del siglo XXI” (Carroll, 2006: 41).

Desde entonces, el terror ha vivido momentos álgidos dentro de la tradición artística occidental; de las historias de fantasmas y las novelas clásicas (*El retrato de Dorian Grey* de

³ Clover, C. (1987). “Her Body. Himself: Gender in the Slasher Film”, Representations, University of California Press

⁴ Para una visión más pormenorizada consúltese el libro *The Gothic Tradition* de Eslabeth MacAndrew, Nueva York, Columbia U.P., 1979

⁵ La escritora inglesa Mary Shelley publicó su primera edición de Frankenstein o el moderno Prometeo en enero de 1818.

Oscar Wilde [1890] o *Drácula* de Bram Stoker [1897] que afloraron con el cambio de siglo, los cuentos de terror inglés de después de la I Guerra Mundial, el terror sobrenatural de Lovecraft o el más reciente de Stephen King.

En el cine, *Nosferatu* (1922), la película expresionista de Murnau, se puede considerar como una de las películas inaugurales de esta tipología de cine, junto con las películas de monstruos de Universal Studios o el cine producido por RKO en los años 40.

Sin embargo, no sería hasta los años setenta cuando el terror se afianzó como “un importante estímulo estético de masas”. A partir de ese momento, el público del cine de terror dejó de ser un sector de la población especializado y el género se introdujo en “la corriente principal” (Carroll, 2006: 21).

En concreto, en 1968 se estrenó *La noche de los muertos vivientes* y *La semilla del diablo*, dos cintas que marcarían el inicio de este nuevo periodo. *El exorcista* (Friedkin, 1973) se suele ubicar, según Pedro Berruzo, como el ejemplo de película inaugural de esta nueva ola.

Para Berruzo, la “subsección de asesinos creativos” (Berruzo, 2001: 9) –también denominado como el subgénero del *slasher*–, un término al que volveremos un poco más adelante por la pertinencia que tiene en todo lo referente a *Scream*, que toma forma con la película *La profecía* (1976) de Richard Donner. En este filme seminal, que gira en torno a una serie de crímenes, se pueden apreciar algunos de los rasgos que definirían el cine de psicópatas de los años ochenta en el que se mira la cinta de Craven, sobre todo, la serialidad y extravagancia de las muertes.

Ya en la década mencionada, “el público juvenil se convirtió en objetivo preferente de los estudios” (Berruzo, 2001: 14). Surgieron entonces cintas como *La noche de Halloween* (1978) de John Carpenter, referencia indiscutible para la película que nos ocupa, o *Viernes 13* (1980), cinta a la que ya hemos hecho mención y una de las primeras factorías de secuelas de la historia del terror, otro aspecto fundamental en el análisis del universo de Craven. La introducción y difusión del vídeo doméstico se produciría en paralelo al desarrollo del género, favoreciendo este tipo de narrativas.

Según la definición que aporta Kerswell, el *slasher* es “básicamente una película del gato y el ratón que en general incluye a un gran número de víctimas adolescentes” (Kerswell, 2010). El género surgió a finales de los años setenta. Se trata de un tipo de cine de terror que pivota en torno a la idea de un grupo de jóvenes que mueren, uno tras otro, a manos de un asesino enmascarado. El término *slasher* deriva de la palabra *slash* (cuchillada o corte, en inglés). Estamos, por tanto, ante un fenómeno propio de la cultura popular estadounidense de finales del siglo XX y que, con el tiempo, se importó y acabó calando en las industrias cinematográficas de otras partes del mundo.

Además de esta cuestión básica, este género de cine de terror, muchas veces denominado como terror adolescente, se caracteriza por asesinatos creativos y sangrientos llevados a cabo con armas blancas o afiladas por parte de asesinos traumatizados y que se muestran desfigurados (o directamente enmascarados), y tienen lugar en espacios domésticos y reconocibles, pero solitarios.

Por su pertinencia, a continuación, desarrollaremos brevemente algunos de los puntos mencionados anteriores.

Por una parte, en el *slasher*, las muertes han de ser visibles porque suponen el centro de la trama. Sin embargo, conviene no confundir las muertes que se producen en este tipo de cintas con las que tienen lugar en el *torture porn* o en el *gore*—géneros mucho más explícitos—pues, si bien las muertes son sangrientas y explícitas, no necesitan ser mostradas en toda su virulencia.

Otra cuestión importante a tener en cuenta en la definición de *slasher* es el espacio en el que se produce la acción. Casas, hermandades, campamentos, fiestas... todos los lugares del *slasher* comparten dos rasgos fundamentales: la familiaridad y el aislamiento. Para el desarrollo de la narración es fundamental que tanto los personajes como el público puedan percibir que se encuentran en lugares seguros y reconocibles, y que, con el avance del metraje, y como asegura Jason Zinoman⁶, “se convierten en algo ambiguo, confuso y repulsivo” (2011).

Este recurso nos conduce a dos conclusiones. Por una parte, pone sobre aviso a los jóvenes de la inseguridad y el peligro latente en los lugares familiares. Por otro, muestra el desmoronamiento del paradigma social y familiar que vive la sociedad estadounidense con la crisis de las familias normativas heterosexuales. Como nos recuerda Alejandro Delgado en su tesis, este tipo de espacios cotidianos son usados para revertir la imagen de familiaridad en un reflejo de esa pérdida percibida por la sociedad americana de los valores y espacios de la familia tradicional (Delgado, 2016: 159).

Otro elemento capital en este tipo de películas, y más concretamente en *Scream*, será el uso de la máscara. Este elemento, que muestra la influencia del *giallo*—género de terror surgido en Italia— en el *slasher*, definen la identidad deshumanizada del asesino, su no-presencia humana, es decir, lo conceptualiza.

El último elemento al que haremos referencia dentro del análisis del *slasher*, el más capital para nuestro análisis, es la *Final Girl* o “chica final”.

En 1974 se presentó el que Zinoman consideran como el primer *slasher*. *La matanza de Texas* de Tobe Hooper. En dicha película, se mostraba a un grupo de adolescentes que se topan con una sanguinaria familia de la América profunda. En ella, el personaje de Sally, la protagonista, logrará zafarse del asesino y evitar la muerte.

Sin embargo, no será hasta finales de los años setenta, concretamente en 1978, cuando se estrena una película que consideramos fundamental para el concepto de *Final Girl* aquí planteado: *Alien, el octavo pasajero* de Ridley Scott. En ella, la teniente Ellen Ripley (Sigourney Weaver) tiene que hacer frente a una forma de vida extraterrestre agresiva que acaba aniquilando al resto de la tripulación con la que viaja por el espacio a bordo de la nave Nostromo. Se entiende, por tanto, Ripley como la primera *Final Girl* moderna de la

⁶ Zinoman, J. (2011). *Shock Value: how a few eccentric outsiders gave us nightmares, conquered Hollywood and invented modern horror*. Londres, Penguin Books Ltd

historia del cine.

Se puede establecer que la teniente Ripley es un precedente directo de la Sidney Prescott de *Scream* porque invade, por primera vez, “los espacios simbólicos de lo masculino” (McCausland y Salgado, 2019: 196).

Hasta ese momento, la *Final Girl* se mostraba como un personaje forzosamente femenino, como “la buena chica, la mujer dócil” (McCausland y Salgado, 2019: 197). Ripley, sin embargo, se presenta fiel a los protocolos y contraria al sentimentalismo y la feminidad histórica de la otra integrante de la misión, Lambert (Verónica Cartwright).

Como su propio nombre indica, la *Final Girl* o chica final, es la protagonista principal de un *slasher* y la única superviviente de la matanza. Se trata un personaje femenino, que, como Ripley, cuenta con ciertos rasgos identitarios masculinos, “inteligente y emprendedora en situaciones extremas, observadora y analítica, es la primera en ser consciente del peligro”, como afirma Kerswell (2010).

Para los autores Elisa McCausland y Diego Salgado, este tipo de personajes se presentan como “la única oponente digna del psicópata (...)”. Es más, para ellos, la *Final Girl* goza incluso de una suerte de afinidad espiritual con quien liquida.

Como apunta la teórica y creadora del término, Carol Clover, estas mujeres poseen una visión especial que les ayudará a sobrevivir y que les reportará un cambio de roles que les conducirá a apropiarse del objeto fálico (el cuchillo o cualquier otra arma de filo como exponíamos en la definición del *slasher*) (Clover, 1987).

Por tanto, tanto el concepto de *Final Girl* como el de lo ominoso psicoanalítico serán determinantes para nuestro análisis.

3.1. *Scream* y la tercera ola feminista

Como afirma Isabel Pinedo en su ensayo *Recreational Terror*, en *Scream* se puede leer una reapropiación feminista del género (Pinedo, 1997). Nuestro análisis parte de esa premisa y entiende que hay que mirar a la película de Craven como un relato que cuestiona el género dominante.

Barbara Creed⁷ y Carol Clover fueron las primeras en establecer la importancia del género de terror para la crítica feminista. Ambas teóricas, más próximas a la segunda ola del feminismo, justificaban esta aproximación en la idea de que los excesos propios del género proporcionan muchas oportunidades para explorar las conexiones entre la violencia y la diferencia sexual.

La tercera ola del feminismo surge en los años noventa (Rowe Karlyn, 2003: 52). El movimiento se denomina así por primera vez en un artículo de Rebecca Walker publicado

⁷ Creed, B (1993). *The Monstrous-Feminine: Film, Feminism, Psychoanalysis*, Londres, Routledge

en *Ms. (1992) (Becoming the Third Wave)*. A grandes rasgos, esta nueva corriente feminista se caracteriza por ser inclusiva, global y por estar fuertemente influida por las teorías posestructuralistas. En concreto, por la idea de que la cultura de masas influye fuertemente en la construcción de unas subjetividades consideradas, en muchas ocasiones, plásticas. Como apunta Kathleen Rowe Karlyn:

En el feminismo de la tercera ola, la cultura popular es un lugar natural de formación de la identidad y *empowerment*, que proporciona un abundante almacén de imágenes y narrativas menos valiosas como representantes de la realidad que como motivos útiles para la contestación, la reescritura y la recodificación (Rowe Karlyn, 2003: 52).

Según la teórica, vivimos en una sociedad en la que la regulación de la sexualidad está profundamente arraigada y en la que a las mujeres se les enseña a controlar su sexualidad desde una edad muy temprana. Por tanto, las feministas de la tercera ola centran su atención tanto en las políticas públicas sexuales como en la producción cultural.

Puesto que la película de Craven se centra en describir las cuestiones asociadas al poder, a los peligros y los deseos de las “chicas” en los años noventa, de un modo más “mítico” y menos analítico, una aproximación más propia de la segunda ola, supone un lugar perfecto para analizar el poder performativo que la producción cultural de masas tiene sobre el relato de la sexualidad y el poder femeninos.

3.2 *Scream* y “lo siniestro”

Como apunta Freud en su texto *Lo siniestro*, lo ominoso es aquello que pertenece al orden de lo terrorífico, aquello que genera angustia y terror (Freud, 1919: 244). Lo ominoso estaría relacionado con aquello que está vinculado a la muerte, a los cadáveres, los espíritus o los aparecidos.

Lo que diferencia a lo ominoso de otras variedades de lo terrorífico es su origen, pues parte de complejos infantiles reprimidos, “la marca de la represión” (Freud, 1919: 244). Esto hace que puede estar vinculado a la propia imagen, al reflejo.

No en vano, uno de los principales rasgos de lo ominoso en el análisis de Freud es la presencia de dobles. Según el autor: “el doble fue en su origen una seguridad contra el sepulcrista del yo (...) con la superación de esta fase cambia el signo del doble: de un seguro de supervivencia para a ser el ominoso anunciador de la muerte”.

El doble, el reflejo, la sombra, por tanto, vendrían a mostrar “todas las posibilidades incumplidas de plasmaciones del yo que no pudieron realizarse a consecuencia de unas circunstancias externas desfavorables” (Freud, 1919: 236).

Uno de los principales recursos que podemos encontrar en la película es el del plano-contraplano de la protagonista y el asesino, un recurso narrativo que nos sugiere un juego de espejos. Este juego se verá culminado cuando la heroína de la historia se ponga la

máscara de Gosthface y usurpe, al menos temporalmente, la identidad del asesino durante la secuencia final de la película.

Varios son los elementos que otorgan a Gosthface una identidad plástica y, por tanto, imitable. El asesino de *Scream* porta una máscara que se parece a la imagen del cuadro *El grito* (1893) de Edward Munch, no en vano el título de la película (grito en inglés) toma su nombre de la famosa representación.

La máscara forma parte de un disfraz común que, como se alude en varios momentos del filme, se puede encontrar en cualquier gran almacén de Estados Unidos. Esta idea de “serialidad” será un recurso fundamental dentro de la trama y refuerza nuestra hipótesis de la presencia de lo ominoso en la película. Además del disfraz, el asesino usa un distorsionador de voz para contactar con sus víctimas por teléfono, algo que le permite ocultar y jugar con su identidad. Por último, para matar utiliza un cuchillo afilado, un recurso común en otros *slashers*.

4. Análisis de la secuencia

Para analizar una de las cuestiones capitales del texto, es decir como Gosthface, el asesino en serie de *Scream*, puede leerse como el *doppelgänger* o doble de la protagonista y *Final Girl*, Sydney Prescott, nos centraremos en el análisis de la secuencia final de la película, aquella en la que la identidad del asesino queda desvelada y en la que la protagonista adopta la apariencia de Gosthface para empuñar el objeto afilado, en este caso, un paraguas.

Nos encontramos en el interior de la cocina donde ha tenido lugar la fiesta. El padre de la protagonista se encuentra tendido en el suelo de la cocina y Sidney está siendo acosada por los asesinos. Aprovechando un momento de discusión entre ellos, la *Final Girl* consigue escapar llevándose a su progenitor con ella. No sabemos dónde ha ido porque en este instante el punto de vista cambia y se centra en filmar a los asesinos, que se dan cuenta de que Sidney no está con ellos. Es entonces cuando suena el teléfono situado en el mismo espacio. Contesta Stuart, herido por el propio Billy que, por su parte, se ocupa de buscar a Sidney.

A continuación, se produce una interesante asociación por transitividad⁸. Billy sale, empuñando una pistola, al pasillo de la casa. La cámara se sitúa en un plano frontal. Mientras avanza por el espacio, ve algo que le recuerda que el armario de la escalera por el que acaba de pasar es el perfecto escondite inútil de la víctima atemorizada.

La cámara enfoca a Billy mientras retrocede y abre la puerta del armario. En ese momento se gira para mirar al frente, cuando, mediante una asociación transitiva, vemos que su mirada se dirigía a la televisión donde se está proyectando la escena de *La noche de Halloween*

⁸ Este tipo de nexo se da cuando la situación presentada en el encuadre A encuentra su prolongación y su complemento en el encuadre. Para más información consultar Casetti F. y Di Chio F. (2017). *Cómo analizar un film*, Paidós Comunicación Cine, Barcelona

(Carpenter, 1978) en la que la protagonista, Laurie Strode, se esconde en un armario y es descubierta por el asesino.

Cuando la cámara vuelve a grabar a Billy, vemos como del armario que acaba de abrir sale Ghostface empujando un paraguas que se clava sobre su pecho y que lo empuja contra la pared.

La cámara cambia de plano y se sitúa a la altura de los pies. Vemos como Billy deja caer primero el cuchillo que sostenía con la mano derecha –recordemos que es zurdo– y después la pistola con la que apuntaba con la izquierda.

La cámara vuelve a un plano medio para mostrarnos como el nuevo Ghostface asesta otro golpe con el paraguas a Billy que acaba, tras permanecer unos segundos apoyado contra la pared, cayendo al suelo. Un plano contrapicado nos muestra a Sidney quitándose la máscara de Ghostface mientras mira a Bill, que ha recuperado el control del punto de vista.

5. Discusión y resultados

En *Scream* vemos como todo lo que estaba oculto, las fantasías individuales y culturales, y su relación con el género y el poder salen a la luz. En concreto, vemos como los conflictos juveniles de la protagonista, Sidney Prescott, se materializan en la forma de un asesino enmascarado que viene a revivir sin piedad el trauma creado por el asesinato de su madre a manos de un hombre.

En un mundo dominado por el patriarcado, aquel asesinato que, recordemos se produce debido a una ausencia de moral por parte de la madre de la protagonista, viene a mostrar a Sidney y a otras mujeres cual debe ser el comportamiento sexual adecuado.

Sin embargo, ya no estamos en los años setenta y Sidney es una *Final Girl* distinta a Laurie, la protagonista de *La noche de Halloween* que aparecía en la pantalla del televisor y a la que Billy, menospreciándola, ha confundido con su víctima. Nuestra protagonista tiene herramientas y relatos que permiten su empoderamiento.

Como hemos visto en la secuencia analizada, Sidney invierte los roles y ahora es ella la que controla el punto de vista. Dicho control requiere que Prescott se haga con el poder del distorsionador de voz, para acosar a los asesinos, y con la máscara de Ghostface. O lo que es lo mismo, suplantar la identidad del asesino que, durante toda la película se presentado como un doble, un reflejo. También se ha hecho con un objeto fállico y afilado, un paraguas.

Como hemos apuntado, el doble es uno de los signos clave para reconocer la presencia de lo ominoso. Al adoptar la apariencia de Ghostface, Sidney encarna y toma consciencia de sus propios traumas para poder hacerles frente, convirtiéndose en una mujer nueva, que ha adoptado una mirada anterior, masculina, reapropiándose de ella –el uso del paraguas– y transformándola.

De este modo, Sidney queda liberada, al menos temporalmente, de su trauma. El conocimiento y aceptación de su propia historia le permitirán redimirse y hacer visibles las

injusticias de un sistema que la maltrata estructuralmente como mujer. Es decir, es capaz de reescribir la historia y de influir en las estructuras sociales que conforman el género. Un género narrativamente muy estructurado y con unos códigos muy marcados, pero que sigue siendo plástico.

Esta cuestión aparecería íntimamente ligada a las estructuras del *slasher*, un género –en este caso cinematográfico– que busca llegar a un público masivo y que persigue mostrar la decadencia de las estructuras familiares tradicionales norteamericanas y la crisis de valores de la sociedad contemporánea.

6. Conclusiones

A lo largo de este texto, hemos tratado de poner de manifiesto que *Gothface*, el asesino enmascarado de la película *Scream* de Wes Craven, funciona como el doble de la *final girl* y que, por tanto, ella es la única capaz de hacerle frente. Ese doble es, según la teoría freudiana, una de las formas en las que se manifiesta lo siniestro.

Analizando una de las secuencias finales de la película *Scream*, hemos tratado de ejemplificar como la protagonista, Sidney Prescott, revierte los roles de identidad y de género adoptando la apariencia del asesino y empuñando el objeto fálico para hacer frente a lo ominoso de su propio relato, pero también, de las estructuras sociales patriarcales que dictaminan la conducta sexual de las mujeres.

Aunque su subversión pueda ser únicamente temporal dentro de la narración, esta provoca un cambio en la estructura simbólica del sujeto colectivo que, sobre todo desde finales del siglo XX (Rowe Karlyn, 2003: 52), ve su identidad reforzada o puesta en entredicho basándose en los mensajes y los referentes que propone la cultura de masas.

7. Bibliografía

- Berruzo, P. (2001). *Cine de terror contemporáneo*. Madrid: La Factoría de las Ideas.
- Carrol, N. (2006). *Filosofía del terror o paradojas del corazón*. Madrid: Antonio Machado.
- Clover, C. (1987). *Her Body. Himself: Gender in the Slasher Film*. *Representations*. University of California Press.
- Creed, B. (1993). *The Monstrous-Feminine: Film, Feminism, Psychoanalysis*. Londres: Routledge.
- Delgado Martín, Alejandro. (2016). *El espacio del horror en Scream* (Tesis doctoral). Universidad Rey Juan Carlos I, Madrid.
- Freud, S. (1919). *Lo ominoso*. *Obras completas XVII*. Ed. James Strachey. Trad. José Luis Etcheverry. Buenos Aires: Amorrortu, 2006. 215-251.
- Kerswell, J. A. (2010). *The Slasher Movie Book*. Chicago, IL: Chicago Review Press,

Incorporated.

MacAndrew, E. (1979). *The Gothic Tradition in Fiction*. Nueva York: New York Columbia University Press.

McCausland, E. y Salgado, D (2019). *Supernovas. Una historia feminista de la ciencia ficción audiovisual*. Madrid: Errata Naturae.

Muir, J.K. (1998). *Wes Craven: The Art of Horror*. Jefferson, NC: McFarland & Company, Inc., Publishers.

Karlyn, K. R. (2003). *Scream*, La cultura popular y el Feminismo de la Tercera Ola: “Yo No Soy Mi Madre”. *Genders*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2229624>

Pinedo, I (1997). *Recreational Terror: Women and the Pleasures of Horror Film Viewing*. Albany: SUNY Press.

Zinoman, J. (2011). *Shock Value: how a few eccentric outsiders gave us nightmares, conquered Hollywood and invented modern horror*. Londres: Penguin Books Ltd.

8. Filmografía

Jofa-Atelier Berlin-Johannisthal y Prana-Film Gmb (productores), y H F.W. Murnau (director) (1922). *Nosferatu* [cinta cinematográfica]. Alemania.

Svensk Filmindustri (SF) (productora) e Ingmar Bergman (director) (1960). *El manantial de la doncella* [cinta cinematográfica]. Suecia, Janus Films.

Image Ten (productora) y George A. Romero (director) (1968). *La noche de los muertos vivientes* [cinta cinematográfica]. EE.UU.

William Castle Productions (productora) y Roman Polanski (director) (1968). *La semilla del diablo* [cinta cinematográfica]. EE.UU.

American International Pictures (AIP) y Sean S. Cunningham-Roger Murphy Productions (productores) y Sean S. Cunningham (director) (1971). *Together* [cinta cinematográfica]. EE.UU.

Sean S. Cunningham Films, The Night Co. y Lobster Enterprises (productores) y Wes Craven (director) (1972). *La última casa a la izquierda* [cinta cinematográfica]. EE.UU.: MGM.

Warner Bros. y Hoya Productions (productores) y William Friedkin (director) (1973). *El exorcista* [cinta cinematográfica]. EE.UU.: Warner Bros.

Vortex (productora) y Tobe Hooper (director) (1974). *La matanza de Texas* [cinta cinematográfica]. EE.UU.

Twentieth Century Fox, Harvey Bernhard Productions y Mace Neufeld Productions (productores) y Richard Donner (director) (1976). *La profecía* [cinta cinematográfica]. EE.UU.

Compass International Pictures, Falcon International Pictures, Falcon International Productions (productores) y John Carpenter (director) (1978). *La noche de Halloween* [cinta cinematográfica]. EE.UU.

Brandywine Productions (productora) y Ridley Scott (director) (1979). *Alien, el octavo pasajero* [cinta cinematográfica]. EE.UU.

Warner Bros., Hawk Films y Peregrine (productores) y Stanley Kubrick (director) (1980). *El resplandor* [cinta cinematográfica]. EE.UU.: *Warner Bros.*

Paramount Pictures, Georgetown Productions Inc., Sean S. Cunningham Films (productores) y Sean S. Cunningham (director) (1980). *Viernes 13* [cinta cinematográfica]. EE.UU.: *Paramount Pictures.*

Dimension Films, Woods Entertainment (productores) y Wes Craven (director) (1996). *Scream* [cinta cinematográfica]. EE.UU.

Outerbanks Entertainment, Columbia TriStar Television, Columbia TriStar Domestic Television (productores) y Kevin Williamson (creador) (1998–2003). *Dawson Crece* [serie de televisión]. EE.UU.

Dimension Films, Konrad Pictures, Craven-Maddalena Films (productores) y Wes Craven (director) (2000). *Scream 3* [cinta cinematográfica]. EE.UU.



Licencia Creative Commons
Miguel Hernández Communication Journal
mhjournal.org

Cómo citar este texto:

José Ganga Algarra (2021): El asesino como el *doppelgänger* de la *Final Girl*. Lo ominoso en la primera película de la saga *Scream*, en *Miguel Hernández Communication Journal*, Vol. 12 (1), pp. 41 a 56. Universidad Miguel Hernández, UMH (Elche-Alicante). DOI: <https://doi.org/10.21134/mhcj.v12i.1143>