

## ***Terror automático: en torno a la filosofía de un grito de Fay Wray***

AUTOMATIC HORROR: ABOUT THE PHILOSOPHY OF A FAY WRAY'S SCREAM

Héctor Oyarzún Galaz\*

### RESUMEN

La actriz Fay Wray, protagonista de *King Kong* (Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack, 1933), ha sido reconocida como precursora del tópico actoral de la *Scream Queen*. Esta categoría de actuación caracterizada por la capacidad de gritar sirve para argumentar que la noción de test cinematográfico se encuentra en el centro del modelo actoral hollywoodense. El automatismo técnico que define la aparición del cinematógrafo tiene su correlato en las técnicas de actuación para cámara popularizadas durante comienzos del siglo XX. Finalmente, se compara esta estrategia actoral con la teoría de actuación desdramatizada del cineasta francés Robert Bresson. Se argumenta que los modelos de Bresson pueden explicarse a través de la noción de *Testleitung* propuesta por Walter Benjamin prácticamente de la misma manera que en una película de terror guiada por el tópico de la *Scream Queen*.

PALABRAS-CLAVE: *Shock*; Test; *Scream Queen*; Automatismo; Cine de terror.

### ABSTRACT

Fay Wray, the main actress of *King Kong* (Merian C. Cooper and Ernest Schoedsack, 1933), has been recognized as a precursor of the *Scream Queen* acting type. This category of acting defined by an actress's screaming abilities helps to argue that the notion of cinematographic test is a constitutive part of Hollywood's acting pattern. The technical automatism that defines cinema is mirrored by the acting techniques that became popular at the beginning of the XXth century. Later, this acting strategy is compared to French director Robert Bresson's deadpan acting theories. It is argued that Bresson's models can be explained through Walter Benjamin's idea of *Testleitung* on the same way a *Scream Queen* commercial film.

KEYWORDS: *Shock*; Test; *Scream Queen*; Automatism; Horror Films

---

\* Magíster en Estudios de Cine por la Pontificia Universidad Católica de Chile.

## 1 *Scream Queens*: Fábricas de gritos

Las películas producidas en Hollywood se han caracterizado desde sus inicios por hacer uso de géneros y tópicos establecidos para producir un determinado tipo de película que descansa en estructuras narrativas ya conocidas por la audiencia. Estos géneros más que estar diferenciados por un criterio específico de clasificación, pueden estar definidos por tendencias narrativas relativas a las locaciones (*westerns*, *road-movies*), las reacciones de audiencia (comedia, *weepies*), presencia de escenas (musicales) o personajes (superhéroes) concretos, etc. Uno de los subgéneros más rígidos, en este caso asignado a un tipo de personaje o actriz, es el cine protagonizado por *Scream Queens*, normalmente asociadas al subgénero del terror *slasher*. Este personaje-tópico está constituido por una protagonista femenina que se encuentra acechada por alguna clase de fuerza asesina, generalmente un asesino en serie, durante toda la película. Más que instalar una persecución permanente entre el ente asesino y la protagonista, la *Scream Queen* es aquel personaje que logra hacer frente al asesino durante la última escena, convirtiéndose en la única sobreviviente. Sin requerir grandes complejidades actorales, varias actrices han sido asociadas, o encasilladas, en este tipo de personaje principalmente por su capacidad de gritar en pantalla. Generalmente denostadas por ser consideradas una clase de actriz “menor”, la *Scream Queen* se considera una especie de fábrica de gritos necesaria para que la amenaza del terror se vuelve palpable para el espectador. Si bien la performance de Jaime Lee Curtis en

*Halloween* (John Carpenter, 1978) es reconocida como el paradigma del personaje, la actriz Fay Wray es considerada por muchos la precursora de esta clase de actriz debido a las icónicas escenas en que se le ve gritando mientras intenta apartarse de un gorila gigante en la clásica película *King Kong* (Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack, 1933).

Si Lee Curtis ha definido el molde narrativo que ha definido las características principales de una *Scream Queen*, es en verdad el modelo actuación de Wray en la cinta el que mejor explica el funcionamiento del grito cinematográfico. A través de las nociones de *test* cinematográfico planteadas por Walter Benjamin, en primer lugar, y posteriormente en comparación con la definición de actuación modélica propuesta por el cineasta francés Robert Bresson, podemos vislumbrar cómo esta suerte de proto-*Scream Queen* nos retrae a las ideas primordiales del gesto de reacción en el cine de terror, y a los modelos autómatas de actuación ante cámara que se impusieron como regla para los actores de cine. Si bien la primera noción resulta más evidentemente pertinente en el análisis de un clásico hollywoodense, la segunda pertenece, por el contrario, a un tipo de actuación asociada comúnmente a un cine que va “en contra” de las reglas de actuación de una película comercial. Los métodos de Bresson son, en cierta manera, una oposición al dramatismo que implica explotar la capacidad de gritos de una actriz. A pesar de esto, me gustaría analizar una escena en particular a la luz de las ideas de Bresson, en la cual se representan algunas técnicas de dirección basadas en conceptos similares a los suyos, por más que estas persiguieran resultados prácticamente opuestos.

La aparición de la *Scream Queen* es producto de las posibilidades de repetición de la técnica cinematográfica, pero también de una búsqueda por la actuación “automática”, producida a raíz del cansancio y la interpretación no meditada (BRESSION, 1979, p.28) homologable a las ideas propagadas por el director francés.

## **2 Un gorila y una actriz autómatas.**

*King Kong* fue una película que sorprendió en su época por el innovador uso que presentaba de la combinación entre imagen “real” y figuras de animación *stop-motion*. La técnica, más tarde perfeccionada por Ray Harryhausen, ponía en pantalla un gorila de dimensiones imposibles que se movía en medio de la ciudad. Se trata de una temprana obsesión del cine por representar este tipo de monstruos automáticos:

Desde los inicios del cine, los autómatas y sus variedades invaden la imagen cinematográfica. ¿Bajo qué forma? Bajo la forma del expresionismo alemán, los gólems, los sonámbulos, los autómatas vivientes, los zombis se convierten en los personajes-clave de este nuevo arte. (DELEUZE, 1984, p. 1-2)

Para Deleuze, esta fijación con los seres autómatas como sujeto era un resultado natural derivado de una técnica que se basaba en la automatización de la ilusión de movimiento de la imagen para funcionar. En esa dirección el ejemplo del gorila animado *King Kong* resulta especialmente pertinente: se trata de un automatismo doble en que el espectador

ve un ser inanimado cobrar vida a través del *stop-motion*, la técnica animada que por excelencia revela los mecanismos de la imagen automática y su activación cuadro-por-cuadro en el cine. Sin embargo, esta obsesión por los autómatas remarcada por Deleuze como inherente a la imagen del cine no solo está presente en la película por la presencia de su gigante de *stop-motion*, sino también por cómo funcionan sus protagonistas de carne y hueso.



Figura 1. *King Kong* (Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack, 1933)

Al caracterizar las diferencias entre la actuación para cine y teatro, Walter Benjamin contrapone la diferencia en el gesto aurático del “aquí y ahora” de la actuación en vivo con la función automática de la cámara: “La actuación artística del actor teatral se le presenta al público aquél mismo en primera persona; en cambio, la actuación artística del actor de cine se la presenta al público un aparato.” (BENJAMIN, 2003, p. 65). El primer elemento de distinción reside en que la actuación teatral se da “en presente”, por lo que por más veces que se haya montado y exhi-

bido una obra resulta imposible que un actor pueda repetir por completo una interpretación. Este elemento irrepetible otorga el valor aurático a la actuación teatral en tanto se trata siempre de una actuación única que la audiencia entiende como tal, es decir, sabemos que por más ensayos y profesionalismo que hayan, es imposible ir a ver la misma actuación dos veces. La actuación de cine, por el otro lado, no tiene que someterse a este elemento de contacto directo con el público, sino que solo debe entrar en contacto con el registro de la cámara y sus posibilidades de reproducción. Esta capacidad de reproducción permite que el actor sea capaz de entregar su interpretación a través de diversos *test* cinematográficos en una compleja serie de pruebas ópticas (BENJAMIN, 2003, p.65), o sea, el concepto mismo de “toma” que se realiza para repetir un plano permite que un error actoral sea solucionable a través de la repetición de la misma acción. La sensación aurática desaparece, ya que el fragmento escogido en el montaje no corresponde a la actuación con riesgo de fallos que propone el espectáculo teatral. El montaje cinematográfico se encarga de seleccionar los mejores momentos y de fragmentar una acción determinada desde distintos ángulos. A diferencia del actor teatral, para el actor de cine “su actuación no es unitaria en absoluto, sino compuesta de muchas actuaciones individuales” (BENJAMIN, 2003, p. 66). Se trata, además, de un ensamblaje que busca ocultar sus huellas a través de las técnicas de continuidad establecidas en la época de oro hollywoodense, momento en que las reglas del montaje establecen buscan estrategias de transparencia. El montaje de dos planos diferentes plantea una ruptura súbita de la

percepción continua del espacio y tiempo y no da cuenta, a pesar de esto, es la obvia intervención humana en el empalme. Tanto los procesos de identificación como de ilusión de realidad permiten al cine neutralizar sus discontinuidades (XAVIER, 2008, p. 33-34).

Bajo esta idea podemos identificar la actuación de Wray en *King Kong*, o cualquier actuación regida por el modelo profesional de estudio, como una búsqueda por la acción automática, una aspiración por la repetición de gestos individuales que permitan a la actriz trabajar a través del fragmento por sobre la unidad. Lo más interesante en el caso particular de *King Kong* reside en que, debido a su argumento de naturaleza meta-cinematográfica, este nivel de automatismo actoral está incluido dentro de algunas escenas de la propia obra. Durante una célebre secuencia, vemos al director ficticio Carl Denham (Robert Armstrong) dirigiendo a Ann Darrow (Fay Wray) para un procedimiento típico del proceso de *casting* que coincide en nombre con la noción propuesta por Benjamin: el *screen test*. Denham pide en la escena a Darrow comenzar con una instrucción simple, la de mirar lentamente en su dirección. Posteriormente el director pide hacer otra toma, esta vez con un filtro en cámara, después de que la acción de Darrow durara apenas cinco segundos. En la siguiente toma el director va entregando las indicaciones de a poco, ordenando a Darrow pasar progresivamente desde un estado de sorpresa hasta dar un grito de terror provocado por una amenaza imaginaria.

La forma en que el director prepara a la actriz para la escena contradice varias de las nociones románticas de la actuación de “método”<sup>1</sup> con

1 La actuación de método es el nombre que se le da a un conjunto técnicas ac-

las que se ha representado tradicionalmente el proceso actoral en el cine norteamericano. En la escena no se ve al director entregando directrices “emocionales” que permitan a la actriz realizar un proceso de identificación y construcción de personaje (elemento que podríamos asociar más bien a la actuación “unitaria” del teatro sugerida anteriormente por Benjamin). Por el contrario, el proceso es entendido explícitamente como un *test* que fragmenta las acciones de Darrow, quién responde a cada orden como si estuviera hipnotizada para reaccionar de manera sensomotora ante la voz del director. Similar a un encantamiento del doctor Caligari, Darrow responde prácticamente de manera mecánica ante las instrucciones de Denham. Durante la escena Wray/Darrow realiza las acciones al mismo tiempo que las escucha. Primero reacciona como si viera algo al escuchar “abre más los ojos, es horrible”, en el segundo momento se muestra paralizada cuando Denham ordena “intentas gritar, pero no puedes”, mientras que en el final de la escena se remata con “tápate los ojos y grita con todas tus fuerzas”. Denham prácticamente no entrega instrucciones previas respecto a la composición psicológica del personaje, ni del verdadero peligro que presencia el personaje en escena. Esto acentúa la sensación de Wray/Darrow como ente autómatas listo para reaccionar a las órdenes del director.

Para Noël Carroll esta escena representa una especie de instructivo de reacción entregado a la audiencia:

---

torales propuestas por Konstantín Stanislavski. La importación de este método teatral al cine colisiona con las nociones de fragmento y test discutidas por Benjamin. Sigue siendo, sin embargo, la forma actoral más prestigiosa dentro del Hollywood.



Las reacciones emocionales de los personajes, pues, proporcionan un conjunto de instrucciones, o más bien, ejemplos acerca del modo en que el público debe responder a los monstruos en la ficción – esto es, acerca del modo en que nosotros hemos de reaccionar a sus propiedades monstruosas. En el clásico film *King Kong*, por ejemplo, hay una escena en el barco camino a la Isla Calavera en la que el director ficcional, Carl Denham, monta un *screen test* para Ann Darrow, la heroína de la meta-película. Las motivaciones que Denham entrega a su estrella se pueden considerar como un conjunto de instrucciones para la forma en que tanto Ann Darrow como el público han de reaccionar a la primera aparición de Kong (CARROL, 1990, p. 18-19, traducción propia).

Dentro de la propuesta general de Carroll sobre el terror como género, la reacción de los protagonistas frente a las amenazas es un punto crucial. A diferencia de los mundos fantásticos, en los que los sucesos fuera de lo ordinario son parte de la normativa de su mundo, en el terror la aparición amenazante es recibida estupor por sus protagonistas. Para Carroll, el proceso de identificación entre el protagonista y la audiencia determinan que la desesperación frente a una situación peligrosa ocurra de manera doble cuando se acciona en pantalla.

Domínguez argumenta, en un texto de esta misma edición, que el análisis de Carroll falla en reconocer como juega la especificidad de la técnica cinematográfica en esta escena. El análisis de Carroll busca dar una continuidad histórica entre el desarrollo del terror en la literatura y otros tipos de arte, identificando las estrategias que buscan una reacción emocional en el lector, y cómo estas se replican en las artes plásticas o el cine. El análisis acierta en identificar la relación primordial entre la audiencia y los protagonistas de una obra que busca provocar miedo, pero poco piensa

en cómo la escena dialoga más específicamente con el cine. El atractivo de la manera en que Wray/Darrow reacciona frente a las palabras de su director no reside en su condición de ejemplo de la identificación primaria en el cine de terror, sino en cómo da cuenta del proceso del propio filme. Es fácil imaginar esta escena repitiéndose en el momento en que Cooper y Shoedsack dirijan a la propia Wray para la primera aparición “real” del monstruo. Se trata de uno de los primeros ejemplos de una escena en que el registro del trabajo de la actriz, la parte “documental” que tiene toda obra de ficción, es prácticamente equivalente a su reflejo ficcional. Esta escena no solo nos sirve para pensar en el automatismo de las reacciones futuras de las *Scream Queens*, también nos remite al llanto del melodrama, la alegría de los musicales, la ira de los filmes políticos, o cualquier expresión sentimental de gran magnitud que acontezca en pantalla.



Figura 2. Fay Wray y Bruce Cabott en una escena de *King Kong*

Un segundo elemento ingenioso de la escena está dado por la presencia de personajes secundarios que miran la situación. Parecen atraídos en primer momento por conocer el proceso de filmación de una cinta, pero rápidamente se ven extrañados frente a lo mecánico que ha resultado todo el asunto. Después de presenciar la primera toma en que Darrow se da vuelta, uno de los marineros pregunta “¿Es un poco tonto, no?”. Para la siguiente toma, justo después de que Darrow ha lanzado su grito, otro marinero pregunta extrañado “¿Qué se supondrá que va a ver?”. Esta última frase resulta particularmente interesante por su manera en que profundiza el carácter auto-reflexivo de la escena. Si bien el comentario tiene una explicación narrativa diegética, ya que funciona como premonición para el encuentro con el gorila gigante que se dará escenas más adelante, también sirve como un comentario que se podría aplicar tanto a Darrow como a Wray. La escena nos lleva a preguntarnos por la confección de todas las escenas siguientes en que Darrow se encuentra frente al gorila. ¿Será el mismo tipo de encantamiento mecánico el que realizan los directores para hacer reaccionar a una Wray cuando debe interactuar con un co-protagonista ausente? ¿Hasta qué punto la fragmentación mecánica que aplica Denham sobre la actuación de Darrow es un espejo del propio proceso actoral de Wray?

### **3 Modelos Bressonianos y modelos de industria**

La escena recién descrita, si bien posee un complejo juego de auto-reflexión filmica, sigue siendo un reflejo fiel del tipo de actuación

dramática a la que Hollywood ha acostumbrado. Si bien las reacciones futuras de Darrow ante Kong pueden hacer eco del automatismo descrito en la escena, el gesto de auto-consciencia está lejos de ser la intención en las escenas siguientes en las cuales el terror de la actriz ante el gorila debe resultar convincente para la audiencia. Esto demuestra en cierta manera la audacia del relato hollywoodense: es capaz de mostrarnos en una escena lo mecánico que resulta su propio proceso de producción para posteriormente hacernos olvidar completamente de esto y convencernos del miedo real que expresa Wray ante el gorila animado. Sin este proceso de convencimiento, de “contrato” con la audiencia, simplemente no podríamos hablar de una película de industria del período clásico.

Frente a esta actuación basada en la interpretación dramática, y extraída de la tradición teatral, el director francés Robert Bresson oponía un trabajo con no-actores. Bresson es célebre, entre otras cosas, por llegar a reemplazar el término “actor” por el de “modelo” para denominar a quienes interpretaban sus personajes. El director ponía énfasis en el proceso de *casting*, haciendo que los modelos “encajaran” siempre con sus personajes, y reducía el nivel de dramatismo de las actuaciones al mínimo. Si bien el resultado que consigue Bresson es opuesto al del drama industrial, al presenta una forma de actuación desdramatizada y poco intensa, en cierta manera el director se vale también del uso de la “repetición” permitida por la posibilidad del *test* conceptualizado por Benjamin. Bresson incluso habla de “automatismo” en su propia definición:

Modelos que se vuelven automáticos (todo sopesado, minutado, repetido diez, veinte veces), largados por en medio de los de tu película, sus relaciones con las personas y con los objetos que los rodean serán *justas*, porque no serán *pensadas*. (BRESSION, 1979, p. 38)

Las técnicas actorales aplicadas por Bresson incluían el uso reiterativo de repeticiones, *tests*, con el fin conseguir un cansancio que provocara que el modelo dejara de interpretar. Buscaba que sus actores pudieran abandonar el proceso de pensamiento que incluye encarnar a otro, para llegar simplemente a la acción mecánica “pura”. La mayor aspiración era: “Ninguna mecánica intelectual o cerebral. Simplemente una mecánica” (BRESSION, 1979, p. 38)



Figura 3. Anne Wiazemsky en Al azar de Baltasar (Robert Bresson, 1966)

No propongo, de todos modos, una conexión directa entre los métodos de actuación del director francés y aquellos utilizados por los

directores de *King Kong*, ya que persiguen resultados evidentemente diferentes. Si me gustaría, por otra parte, pensar que la creación de tópicos asociados a personajes dentro del cine industrial (en este caso el tópico-personaje de la *Scream Queen*, pero también podrían ser el de la *final girl*, el *buen salvaje*, el *chico de al lado*, etc) conforman una actuación tan rígida que podría considerarse igualmente de carácter “modélico”. Cuando el francés propone la eliminación de cualquier “mecánica intelectual”, se puede apreciar una consideración similar en la propia Fay Wray al juzgar su resultado. En un artículo a propósito de la muerte de la actriz en *The L.A. Times* se dice que: “ella se mantuvo sorprendida por la admiración del público que ganó por una interpretación que ella difícilmente consideraba actuación. “Yo gritaba cada vez que me decían, ‘Grita’”. Esta última declaración hace eco de la escena descrita anteriormente. El destino de la actriz quedaría siempre marcado por el éxito de esta “actuación”, marcándola para siempre con dificultades para conseguir papeles alejados de la damisela en apuros.

La escena analizada de la película, o cualquier escena siguiente en la que Darrow grita de miedo ante la presencia del gorila, dan cuenta de una utilización del actor hollywoodense como “modelo” en ciertos géneros establecidos hollywoodenses. Mientras que el “modelo” bressoniano se encargaba de generar una actuación lo menos dramática posible, el “modelo” de la *Scream Queen* se encarga de crear una actuación automática de terror exagerado desde el cuerpo de una actriz. La posibilidad de activar el grito mediante una orden, como una especie de activación

mecánica en un “modelo” de “actriz del grito”, es la forma en que el cine industrial logra aplicar más ajustadamente la automatización en la interpretación dramática. A través de estos mecanismos *King Kong* pone en pantalla los autómatas espirituales propuestos por Deleuze de manera excepcional. No solo a través del gorila gigante y su movimiento activado cuadro por cuadro (y en un tiempo y set ajenos al rodaje con actores), sino que también a través de la puesta en escena del trabajo actoral de Ann Darrow, que según el relato de la propia Fay Wray, se aproximaba bastante al proceso que se vivía durante el rodaje real. Deleuze, en el mismo curso, concluye de manera sucinta que: “el cine no sería solamente la imagen automática, sería también el correlato de la imagen automática y la imagen del pensamiento, es decir la correlación de la imagen automática y del autómata espiritual que le corresponde” (DELEUZE, 1984, p. 6). Este correlato de la imagen automática del cine se da en varias capas insospechadas en *King Kong*: el gorila, claro está, la escena del proceso de la actuación de Darrow, y el proceso “no visto” de preparación actoral de Fay Wray. La definición final de Deleuze coincide de manera especialmente certera con Wray: “había sido desde siempre el sueño del pensamiento: Un autómata que grita” (p. 6).

## **Referências Bibliográficas**

ABENJAMIN, Walter. La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. Ciudad de México, Itaca, 2003.

BRESSON, Robert. Notas sobre el cinematógrafo. Ciudad de México, Biblioteca Era, 1979.

CARROL, Noël. The Philosophy of Horror or Paradoxes of The Heart. Nueva York y Londres, Routledge, 1990.

DELEUZE, Gilles. “Cine y pensamiento. Curso 67 del 30/10/1984”. Trad. Román Domínguez.

HALLOWEEN. Dirigida por John Carpenter. Compass International. Estados Unidos: 1978. (91 minutos), color.

KING KONG. Dirigida por Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack. RKO Radio Pictures. Estados Unidos: 1933. (104 minutos), blanco y negro.

LUTHER, Claudia. “Fay Wray, 96: Actress, Object’s of Ape’s Desire in “King Kong””. The L.A. Times. Agosto, 2004.



Héctor Oyarzún Galaz

XAVIER, Ismail. El discurso cinematográfico. La opacidad y la transparencia. Buenos Aires, Manantial, 2008.