

El terror de las REDES SOCIALES

Ni siquiera la ciencia ficción parece haber abrazado la temática de las redes sociales como sí lo ha hecho el género del terror. Los directores y productores de estas películas apuestan desde hace más de una década por mundos virtuales desconocidos y hostiles, donde el peligro de una sala de chat equivale al de un monstruo que acecha.

Mario Salazar



Antisocial ◀
Fuente: Avoluptuousmind

1

En 1993, internet entró en dominio público. Para finales de los noventa, internet se masifica en todo el mundo. En mi experiencia personal, para 1996 la computación era rudimentaria: usar una computadora era algo aún complicado y poco atractivo. Lleno de letras, códigos y números. La enseñanza era engorrosa y precaria. Para el 2005-2006, todo había cambiado: internet era un mundo sumamente cautivante, un mundo por descubrir y ser parte, lleno de oportunidades. La democracia de descargas y publicaciones estaba a la vuelta de la esquina.

Se podría decir que los precursores de las redes sociales antes de internet son el chat y el foro, aunque son en realidad métodos de comunicación de la computadora, pero las redes sociales los han adaptado y son parte de ellas. Los primeros chats datan de los años ochenta, y los primeros foros, de los setenta, aunque son utilizados con mayor facilidad en la década siguiente.

La primera red social, la primera en popularizarse y viajar por el mundo, se llamaba Friendster. Nació en el 2002, aunque fue mucho más famosa en Asia, y por ello hay mucha gente que no ha oído hablar de ella. Pero con el crecimiento y el dominio de Facebook terminó desapareciendo. Le siguió Myspace, el 2003, que fue la red social más famosa del mundo por cerca de cinco años. Pero finalmente Facebook también mató a Myspace, aunque aún funciona en un plano muy secundario. El 2004 aparecería Hi5, la segunda red social más famosa del mundo, e igualmente Facebook acabó con ella.

Entre las redes sociales más populares actualmente tenemos a YouTube, desde el 2005. Twitter nació el 2006, pero se popularizó mundialmente entre el 2009 y el 2011. Facebook llega en el 2004, y se populariza entre el 2007 y el 2008, y ha llegado a ser la principal red social del mundo.

Para el 2010, internet y todas sus herramientas, como las redes sociales, se han incorporado a prácticamente todos los aspectos de la vida cotidiana. Su presencia es enorme.

El 2010 es el comienzo a la par del apogeo de las películas de terror sobre redes sociales.

2

Una de las películas más revolucionarias, taquilleras y populares del cine de terror último es *El círculo* (Ringu, 1998), que le abrió la puerta en el mundo al J-Horror, el cine de terror exportado de Japón. Su director, Hideo Nakata, se basaría en una cinta de video para plantear el horror. Se basa, además, en la novela de Koji Suzuki, escrita en 1991. Esta película sería una clara influencia en su compatriota Kiyoshi Kurosawa, en la película de culto *Kairo* (2001), donde es también el guionista, un film pionero en hacer de la web un lugar maldito, de terror.

El círculo no es la primera película en generar esa cadena de sucesos que nos llevan hasta el cine de terror sobre redes sociales. Podemos ver la influencia de *Cuerpos invadidos* (Videodrome, 1983) de David Cronenberg. Pero *El círculo* es definitivamente un eslabón trascendental. Nakata ve la influencia



► Michelle Mylett en *Antisocial*

Fuente: Irish Film Institute

de su famosa película en *Kairo* y, más tarde, vuelve a tomar la posta. Pasarían nueve años para hacerlo. Nakata decide también ser de los primeros en hacer un tipo de cine de terror; ahora el tema es el apogeo de las redes sociales. Decidiría adaptar la obra teatral de nombre homónimo del irlandés Enda Walsh. Esta película sería *Chatroom* (2010). Tomada con la misma seriedad que *Kairo*, ambas compitieron en Un Certain Regard en el Festival de Cannes en su respectivo año.

3

Chatroom es una película británica dirigida por un japonés que se presta para la universalidad. Usa la realidad como reflejo directo de lo virtual. Es decir, el chat se ve en pantalla como un cuarto físico: está materializado pero se asume virtual. Este cuarto/chat se presenta como un grupo de autoayuda. En la película, la internet es un hotel algo antiguo y los cuartos son los distintos chats. Un intercomunicador en la puerta es lo que vemos en pantalla a razón de ser la clave para acceder al chat convertido en privado, mientras las luces se apagan para representar un virus en una computadora. Pensemos que esta es una adaptación de una obra de teatro. Un mal elemento fungiendo de líder y amigo hace de la internet y las redes sociales un peligro para jóvenes más tímidos, inseguros y aislados que se refugian en ellas. En el film se empuja a un joven solitario hacia el suicidio. Internet y las redes sociales son representadas como veneno para la juventud a causa de ser un azar muchas veces para la interrelación con gente desconocida, nueva. El target de advertencia de la película es de 16 a 20 años. *Sala samobójców* (2011), una película polaca de Jan Komasa, parece claramente inspirarse en *Chatroom*. Lo que agrega es la posible homosexualidad del protagonista y, por esta inclinación, su rechazo y burla a través de las redes sociales.

Otra película del mismo año, *Death Tube* (Satsujin Douga Site, 2010) de Yohei Fukuda, muestra la corrupción de la gente producto de las redes sociales y el deseo de sobrevivencia. Las personas son secuestradas y llevadas a unos cuartos pequeños donde deben resolver pruebas, mayormente ridículas, para poder evitar ser asesinadas. Mientras esto sucede, son observados por un *youtuber* llamado *Death Tube*. Cada competidor preso tiene una laptop enfrente. La conexión a internet y las redes sociales es constante. Esta dependencia simboliza algo desastroso. Este film es muy extravagante, ya que tiene a unos tipos disfrazados de osos de peluche como los titiriteros y ejecutores de *Death Tube*. Esta propuesta pone a prueba de forma macabra los valores y las virtudes de las personas. Las personas involucradas cada vez van poniéndose peores, más crueles y traicioneras. *Death Tube* demuestra cómo

la manipulación genera monstruos. De esta manera los filmes del tema comienzan exhibiendo una cara negativa de las redes sociales, aunque sea propio de esperar lo sanguinario y el suspenso como ofertas de terror. La frialdad y el hedonismo trágico del espectador es otra crítica, la falta de confraternidad de la humanidad. La gente del filme que presencia *Death Tube* yace sin moverse un pelo ante lo visto.

Megan Is Missing (2011) sigue el mismo patrón de crítica de *Chatroom*, un tipo o tipos equis que dañan al resto de internautas o asociados a las redes sociales no tan preparados socialmente. Esta vez las víctimas son dos adolescentes, dos mejores amigas, pero muy distintas entre ellas. Megan, la protagonista, es presa fácil por falta de comunicación y comprensión con sus padres, por lo que se enfrasca en una liberalidad sexual producto de esta ausencia y rechazo, en especial de la madre que la maltrata continuamente. El target de advertencia es de 13 a 15 años. El filme

En *Smiley*, Internet es un reflejo de la realidad, de la maldad que se basa en otro elemento más para ejercer su criminalidad. La película nos habla del nihilismo juvenil y la autodestrucción por medio de las redes sociales.

hace hincapié en la caída del elemento peligroso por tomar riesgos en las redes sociales y por falta de madurez y soledad. En cuanto al aporte visual sobre las redes sociales es muy sencillo. El videochat simplemente es la división de la pantalla en dos o hablarle directamente a la cámara. Como curiosidad está que *Megan Is Missing* tiene una escena escalofriante sobre un entierro en vida en tiempo real.

Para el 2012 se complejiza el tema de las redes sociales, con *Smiley* (2012) de Michael Gallagher, una película de conceptos. Se mantiene el patrón: entes dañinos en las redes hasta ocasionar muertes.

Estos entes peligrosos se muestran como atractivos para sus víctimas. Un chat anónimo es la entrada para *Smiley*, una leyenda urbana y asesino en serie. Los jóvenes comunes e inseguros son el blanco fácil, porque anhelan la inclusión social y ser parte de un grupo de chicos “cool”. Pero hay gente que quiere perturbar a otros. Internet es un reflejo de la realidad como pretende la película, de la maldad que se basa de otro elemento más para ejercer su criminalidad. *Smiley* nos habla del nihilismo juvenil y la autodestrucción humana por medio de

las redes sociales, que son parte de otro escalón de evolución, pero arrastran la misma destrucción de la humanidad, como en *Megan Is Missing* (2011) de Michael Goi, donde vemos que hay jóvenes que son muy crueles y bárbaros. No hay ninguna razón, nos dice esta película; lo hacen porque pueden hacerlo, como se juega dicho tres veces para invocar la leyenda urbana de Smiley. En el lenguaje de la película, el de las redes sociales e internet que maneja, los *hackers* (los privilegiados sociales) dañan a los *geeks* (los introvertidos y débiles de carácter).

The Den (2013), filme de Zachary Donohue, es más exigente que las películas anteriores en cuanto a lo visual en representar físicamente las redes sociales. La película muestra en todo su espacio visual una pantalla de computadora usando una red social, iconos, Gmail, antivirus, Google, una programación de la computadora tras un virus. Incluso cuando la protagonista visita otras casas o sale a

A través de todo el espacio visual de *The Den* (2013), que es el de una pantalla de computadora, vemos a la protagonista llamar por teléfono, pedir *delivery*, tener sexo con su novio, hasta llamar y encontrarse con la policía.

correr, todo el tiempo está conectada, yace entre la computadora y el chat. Esta propuesta se ampara en un videochat llamado The Den. La protagonista hace un proyecto subvencionado por una universidad sobre redes sociales, y se enfoca en The Den y la interacción, todos los días, las 24 horas, con desconocidos frente a la propia vida pegada a internet. A través de todo el espacio visual de la película, que es el de una pantalla de computadora, vemos a la protagonista llamar por teléfono, pedir *delivery*, tener sexo con su novio, hasta llamar y encontrarse con la policía. Pero por culpa de *The Den* aparece un tipo matando a los conocidos de la protagonista, a quien vigila, tortura psicológicamente y persigue. Esto tiene una sorpresa y no posee una resolución tan típica; el filme tiene de *Hostal* (Hostel, 2005) y un sádico voyerismo, aún peor que *Death Tube*.

Antisocial (2013) es otra película que rompe un poco el molde, en referencia al uso de las redes sociales para provocar terror, aunque tiene la misma premisa que *Kairo*. La trama trata de un virus biológico salido de un chat llamado Social Redroom. El filme de Cody Calahan juega con la temática de la adicción a las redes sociales. Lo que añade esta

película canadiense en cuanto a terror es que esta red social hace que cualquiera se convierta en una especie de zombi, que uno enloquezca, se ponga violento y ataque al resto. El chat Social Redroom no es un chat ordinario, pues tiene muchas semejanzas con Facebook. En cuanto a lo visual, se ve el constante uso de *laptops* y *apps* de teléfono, pero nada extraordinario. Algo llamativo en general como película de terror es que, para curarse del virus biológico, hay que perforarse sin anestesia con un taladro la frente. El filme termina parecido a un *Resident Evil*. Además, hay un juego de palabras y significados con el nombre de la red social, Redroom, que apunta a provenir de “redrum”, de *El resplandor* (*The Shining*, 1980) de Kubrick. Es la red social igual a sangre y muerte, a epidemia.

La película de terror más popular que se ha hecho sobre redes sociales es *Eliminar amigo* (*Unfriended*, 2014) de Levan Gabriadze. En esta película se trabaja con el *ciberbullying* y la venganza. Una jovencita se suicida por haberse sentido terriblemente humillada por sus supuestos mejores amigos —que son cinco— y regresa a hacerlos pagar, a matarlos uno por uno. En la distinción visual, de la nueva temática de las redes sociales, está al nivel de *The Den*, y seguramente sea hasta mejor, aunque tiene una estética a ratos de cierto bajo presupuesto. Toda la película se ve a través de una pantalla de computadora. El grupo de amigos involucrados todo el tiempo se halla conectado, pero no es por un tiempo muy largo; esto porque supone que todo es continuado y en tiempo real, aunque no lo es; desde luego, hay mucha edición, efectos especiales, efectos de posproducción. En *Eliminar amigo* no hay sobrenombres, inventos, ni fusiones de redes sociales, son tal cual las conocemos en nuestra contemporaneidad. Tenemos el uso de Skype, YouTube, Facebook, Gmail, Google. Por la pantalla desfilan las principales redes sociales y otras herramientas claves de internet. *Eliminar amigo* parte de algo muy básico, la muerte de Laura Barns, quien aparece en las redes sociales de sus amigos. Pero, aparte de recurrir a la última tecnología y fuerza de comunicación de internet y tener un buen tempo, es original en cómo va acometiendo las muertes y en cómo sigue amarrando al resto a no abandonar las redes sociales a pesar de lo que sucede. *Eliminar amigo* tiene un uso contundente de las redes sociales. De ahí que justifique su popularidad.

Otra película visualmente interesante y muy trabajada en el tema es *Persecución mortal* (*Open Windows*, 2014), película estadounidense dirigida por el español Nacho Vigalondo. Por tiempos largos, la propuesta se mueve a base de exhibir en toda la pantalla el monitor de una computadora con varias ventanas, ventanas con distintos dispositivos, alta tecnología, en donde se incluyen las cámaras de seguimiento ultrarrápidas usadas para el ping pong, blogs, videollamadas y varias redes sociales. Nick Chambers



▶ **The Den**

Fuente: 28dayslateranalysis

(Elijah Wood) gana un concurso *online* para blogs y el premio es una cena con su artista favorita, interpretada por la ex actriz porno Sasha Grey, pero todo en realidad es un plan siniestro en medio de una lucha entre *hackers*. Las redes sociales son utilizadas para espiar a la artista, secuestrarla, mediante la manipulación del fan (Wood). Es la lucha por la notoriedad, a la vera de cierto desequilibrio mental.

Dos películas del mismo año muy atractivas en cuanto a la temática abordada son *i-Lived* (2015) de Franck Khalifoun, y *#Horror* (2015) de Tara Subkoff. Ambas trabajan con las *apps* del celular inteligente. *i-Lived*, además con los blogs. El protagonista tiene un blog de revisión de aplicaciones de teléfono. Cuando Josh (Jeremiah Watkins) descubre la aplicación *i-Lived*, su vida llena de carencias emocionales y económicas y sus preocupaciones familiares darán un gran giro: su vida será la que siempre ha soñado —obtendrá una mujer sensual y bella, un negocio millonario, la salud de una madre en estado terminal—, la del perdedor convertido en el hombre afortunado. Pero pronto esto cambiará cuando vea que no es por sus propios atributos y tenga que firmar un pacto con el delito, la tortura, el asesinato y el terror. *i-Lived* muestra la dependencia de la tecnología vista macabramente, hacia la corrupción. *#Horror*, por su parte, se mueve con una *app* que es mezcla de Candy Crush e Instagram. Su *target* son las niñas de 12 años. En esta película, las redes sociales ayudan a la aceptación o también generan el rechazo social; lo virtual hace de soporte de lo real; están muy unidos. En pantalla vemos durante todo el metraje destellos de dibujos como salidos de un tragamonedas con mensajes, fotografías, videos, *likes*.

Aunque las redes sociales aún son suelo virgen en las películas de terror, no hay muchos *hits* como *Eliminar amigo*, ni abundan estas películas o son muy poco conocidas, y el nivel general no es aún de los más deslumbrantes. Viendo la película alemana hablada en inglés *Solicitud de amigo* (Friend Request, 2016) de Simon Verhoeven, que bebe del film de Gabriadze como de muchas películas clásicas del género, podemos constatar que ya hay historia y que empieza a haber menos originalidad en el tema, y mayor cotidianidad, aunque “mejores” formas. En esta película se enfrenta la marginalidad absoluta contra la popularidad, por medio de las redes sociales. Trata lo sobrenatural, como lo hace *Eliminar amigo*, pero involucra a la brujería y a ritos paganos para justificarse, cosa que la película de Gabriadze no hacía, ya que iba más al punto. Pero *Solicitud de amigo*, dentro de todo, tiene escenas más perturbadoras. Una *laptop* (transmitiendo por Facebook) es usada como un espejo para un rito y una puerta para que un ser rechazado, oscuro y solitario se convierta en un demonio, y en adelante es tan solo plasmar una venganza, pero buscando hacer del popular un marginal. Darle una lección siniestra.

Esta temática de las redes sociales, propias de nuestra época, de la actualidad, muestra la riqueza del *feedback* entre el cine y el mundo real, y cómo el cine de terror siempre ha sido no solo entretenimiento, sino un auscultador de lo social. Seguirán habiendo películas del tema y nosotros apreciando cómo los mismo temores y naturalezas humanas siguen cambiando de piel pero mostrando la misma esencia. Un faro de nuestra verdad. ◻