



Universidad Abierta Interamericana
Facultad de Psicología y Relaciones Humanas
Licenciatura en Psicología

TESIS DE GRADO

**NIVELES DE EMPATÍA EN
ESPECTADORES Y NO ESPECTADORES
DEL CINE DE TERROR**

TESISTA:

Viola, Nahuel Leandro Antonio (Nahuel.viola@gmail.com)
Legajo N°: B00008021-P1

TUTORA:

Valeria Pedrón

CO-TUTORA:

Paola Menendez

TÍTULO A OBTENER:

Licenciatura en Psicología

FECHA DE PRESENTACIÓN:

AGOSTO, 2022

ÍNDICE

<u>RESUMEN</u>	4
<u>ABSTRACT</u>	5
<u>1. INTRODUCCIÓN</u>	6
<u>1.1 Planteo del problema</u>	6
<u>1.2 Justificación</u>	6
<u>2. ESTADO DEL ARTE</u>	7
<u>Empatía y el cine de terror</u>	7
<u>3. MARCO TEÓRICO</u>	10
<u>3.1 Sobre las películas de terror</u>	11
<u>3.2 El horror</u>	14
<u>3.3 La Empatía</u>	18
<u>3.4 Empatía básica o de nivel inferior: contagio emocional y mimesis cinestésica</u>	26
<u>3.5 Empatía de alto nivel</u>	29
<u>3.6 La empatía en el cine</u>	33
<u>4. METODOLOGÍA</u>	37
<u>4.1 Objetivos</u>	37
<u>Objetivo General</u>	37
<u>Objetivos Específicos</u>	37
<u>4.2 Hipótesis</u>	37
<u>No se evidencian diferencias significativas en cuanto a niveles de empatía entre no</u> <u>espectadores y espectadores del cine de terror.</u>	37
<u>4.3 Diseño de investigación</u>	37
<u>4.4 Muestra</u>	38
<u>4.5 Instrumentos</u>	39
<u>4.5.1 Cuestionario Ad Hoc</u>	39
<u>4.5.2 Interpersonal Reactivity Index (IRI)</u>	39
<u>4.6 Procedimiento</u>	40
<u>5. RESULTADOS</u>	41
<u>6. CONCLUSIÓN</u>	44
<u>7. DISCUSIÓN</u>	45
<u>8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</u>	46

<u>ANEXO</u>	49
---------------------------	----

AGRADECIMIENTOS

Mis más sinceros agradecimientos a cada persona que me crucé en este trayecto académico siendo estas personas mi familia, amigos, compañeros de trabajo y facultad, profesores, tutores. Que sin ellos no estaría donde me encuentro hoy. Es por eso que este trabajo integrador es una parte muy importante de este recorrido.

- A mi Familia por su apoyo incondicional en los momentos más duros de la carrera.
- A mis Amigos que con sus consejos me alentaron a continuar.
- A mis profesores que sin ellos hoy no tendría el conocimiento necesario para afrontar los desafíos que vendrán.
- A mis tutoras, Valeria y Paola que se ofrecieron incondicionalmente para llevar adelante las tutorías.

RESUMEN

El objetivo general de la presente investigación fue comparar los niveles de empatía de quienes disfrutaban del género de terror con los de quienes no disfrutaban este género. La hipótesis apunta a que no se evidencian diferencias significativas en cuanto a niveles de empatía entre no espectadores y espectadores del cine de terror. La investigación se trata de un diseño no experimental, de corte transversal y alcance comparativo. La misma está destinada a personas mayores de 18 años residentes de la Provincia de Buenos Aires, siendo la muestra conformada por 210 personas. Por un lado, se administró un cuestionario Ad Hoc para obtener datos sociodemográficos y evaluar el disfrute respecto a las películas de terror, el instrumento estandarizado Índice de Reactividad Interpersonal (IRI) para medir los niveles de empatía y las subescalas Fantasía y Toma de Perspectiva. En conclusión, los resultados arrojados y los puntajes de la media demuestran que no presentan diferencias significativas en cuanto a niveles de empatía en ambos grupos, ni tampoco se evidencian diferencias según sexo.

Palabras clave:

Empatía, cine de terror, espectadores.

ABSTRACT

The general objective of the present investigation was to compare the levels of empathy of those who enjoy the horror genre with those of those who do not. The hypothesis suggests that there are no significant differences in terms of levels of empathy between non-spectators and viewers of Horror films. The research is a non-experimental design, cross-sectional and comparative in scope. It is intended for people over 18 years of age residing in the Province of Buenos Aires, with a sample of 210 people. On the one hand, an Ad Hoc questionnaire was administered to obtain sociodemographic data and assess enjoyment of horror movies, and the standardized Interpersonal Reactivity Index (IRI) instrument to measure empathy levels and the Fantasy and Perspective Taking subscales. In conclusion, the results obtained show that there are no significant differences in terms of levels of empathy in both groups, nor are there any differences according to gender.

Keywords:

empathy, horror movies, viewers.

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Planteo del problema

Se ha encontrado que escasas investigaciones han explorado los niveles de empatía de los espectadores de cine de terror. Por eso mismo, este Trabajo Integrador Final se centrará en indagar sobre el conocimiento conciso en el área de la búsqueda de los niveles de empatía en espectadores de cine de terror desde la perspectiva psicológica.

Al observar películas de terror, el espectador siente determinada empatía con los personajes y es eso lo que motivó la realización de dicha investigación, conocer los diferentes niveles de empatía en espectadores de cine de terror. Ante esto, en la presente investigación se pretende evaluar: Cuáles son los niveles de empatía en quienes disfrutan del género de terror y en quienes no lo disfrutan.

1.2 Justificación

Si bien el cine de terror no es un género que sea de mayor predilección por los cinéfilos, este mismo ha logrado una mayor aceptación entre el público a medida que la masificación y conectividad dieron lugar a su conocimiento, ganando lugar y popularidad. Si esto lo extrapolamos a las condiciones de vida que el mundo lleva al día de la fecha y hacemos un paralelismo entre la singularidad de las personas y empatía; cabe destacar que hay una relación más que persistente. (Chul Han B, 2020)

A razón de lo anteriormente descrito en el presente trabajo se indagó en estas cuestiones y sus variables representativas como ser los niveles de empatía y contrastarlos en ambos grupos. Por eso cabe destacar la relevancia de tipo social que esta investigación intentó menguar sobre el sesgo en lo referido a los bajos niveles de empatía en los espectadores del cine de terror.

2. ESTADO DEL ARTE

Empatía y el cine de terror

Uno de los métodos más extendidos para evaluar la empatía es el denominado Interpersonal Reactivity Index (IRI) el cual se desarrolla en la presente investigación. El autor del instrumento propone que el concepto de empatía es un complejo multidimensional. A continuación, se abordará con más detalle este índice y se profundizará en como la empatía, a través del IRI, se relaciona con las películas de terror en base a los antecedentes existentes.

Los primeros estudios sobre la empatía se focalizaban en la misma como un comportamiento relacionado con la simpatía y el altruismo. Algunos investigadores sugirieron que la empatía es un fenómeno multidimensional. Uno de los índices más usados para evaluar la empatía es el Interpersonal Reactivity Index (IRI), introducido Davis (1980), quien integró elementos recolectados por índices de empatía previos (e.g., Mehrabian y Epstein, 1972; Stotland et al. 1978) y añadió algunos nuevos para crear un índice más exhaustivo de empatía.

Existe evidencia de que cada uno de estos componentes puede predecir el disfrute de la película de terror, asociándose menor empatía con mayor grado de disfrute. Tamborini et al., (1990) estudiaron a 95 parejas a las cuales propusieron ver clips de dos documentales o largometrajes de terror. Descubrieron que aquellos participantes con un score más alto encontraron los clips de terror menos atractivos mientras que aquellos con bajo score obtuvieron un mayor disfrute. Hall y Bracken (2011) encontraron que la empatía de fantasía (pero no de otro tipo) se asoció con un mayor disfrute de la película, aunque no necesariamente con películas de terror exclusivamente.

La empatía también se ha asociado con un menor disfrute de sufrimiento mostrado en películas de terror, pero con más disfrute de peligro, emoción y finales felices (Hoffner, 2009). Se ha descubierto que aquellos que han tenido una exposición previa a películas de terror disfrutaban más del peligro que los finales felices.

Aunque los estudios individuales indican una relación entre empatía y disfrute del terror, un metaanálisis ha descubierto que la preocupación empática y la angustia personal estaba correlacionado negativamente con el disfrute (Hoffner y Levine, 2005).

En el estudio realizado por Remaycuna Vásquez (2021), se analizó el nivel de identificación de los estudiantes de ciencias de la comunicación de la Universidad Nacional de Piura con los personajes de la película “*Cobardes*”, realizada en 2020. El nivel de identificación con los personajes de una película permite determinar los factores asociados que contribuyen que las personas puedan experimentar sensaciones, emociones y principalmente. Por ello, la investigación buscó establecer el nivel de identificación de los estudiantes con los personajes de la película, administrándose la escala EDI para medir los niveles de identificación. El tipo de investigación que se efectuó en este trabajo fue enfoque cuantitativo, de diseño no experimental, nivel descriptivo y de tipo transversal, cuya muestra estuvo compuesta por 66 estudiantes de III y VII ciclo de la universidad antes mencionada. Se obtuvo como resultado que el nivel de identificación general de los estudiantes, después de la visualización de la película fueron los siguientes: el 53,4% se sintieron bastante identificados con los personajes, 37,9 % consideraron que algo, 3,4 % dijeron que poco y 3,4 % indicaron que mucho.

Asimismo, en la dimensión de empatía cognitiva se logró como resultado que el 53,4% dijeron sentir bastante empatía, 41,4% señaló que algo; en la dimensión de empatía emocional, 51,7% refirieron sentir bastante 31% opinó que algo; la dimensión de volverse

protagonista, se obtuvo como resultado que en promedio el 39,7% indicaron haber sentido algo volverse protagonista, 31% señalaron que poco, 24,1% revelaron que bastante y finalmente en la dimensión de atracción personal, se logró como resultado que en promedio más de 50% de alumnos se encuentran en un nivel de bastante y algo sobre sentirse atraídos por los personajes de la película. Por lo cual se concluyó que los alumnos de Ciencias de la Comunicación, específicamente de los ciclos III Y VII, como espectadores de la película “Cobardes, 2020”, presentaron un nivel de identificación dentro de una categoría regular.

Asimismo, en el estudio de Pierres (2018) se analizan los niveles de empatía de las espectadoras a partir de dos películas de terror en concreto, “*Rosemary*” (1968) y “*Mother*” (2017). En lo que respecta a esta última, se considera que la maternidad ha sido utilizada por muchos cineastas como punto de partida para desarrollar sus películas, especialmente en el género de terror, donde los personajes principales de estas cintas, las madres, permiten crear historias diabólicas, perversas y aterradoras. La autora en dicho estudio realizó un recorrido sobre el género, estudiando los roles que desempeñan las madres en los dos diferentes filmes, centrándose específicamente según unos códigos y un patrón emocional establecido. Dos películas que, una vez analizadas, se conocen las diferencias y aspectos compartidos, para concluir si la segunda se trata de un remake o una secuela de la primera. La autora ha determinado que el elevado nivel de empatía de las espectadoras hacia las protagonistas radica en que se ha visto en ellas un mismo patrón emocional que ha servido para empatizar a raíz de sus emociones, el arco de transformación que sufren en su conducta que ha dado información sobre su rol y su perfil psicológico. Las dos comparten el mismo patrón emocional, se empoderan, desobedecen a sus maridos y hacen todo lo posible para que sus hijos estén protegidos ante cualquier mal, aunque ellos mismos sean el propio mal.

La empatía guarda íntima relación con la angustia. Al respecto, Martin (2019) afirma que la rareza de tal angustia emocional extrema que requiere intervención psiquiátrica, sugiere que la película de terror si bien está diseñada para evocar miedo y pánico, no tiene consecuencias significativas a largo plazo que puedan perjudicar la función mental, social y ocupacional de un individuo, y que las personas que sí lo informan el deterioro en el funcionamiento tiene otras características o ha experimentado otras experiencias, que pueden ser la base de la condición que informan. Si bien no hay evidencia de que la exposición a películas de terror tenga efectos adversos sobre la salud mental en personas sin problemas de salud mental preexistentes, existe evidencia de que mirar películas de terror puede conducir a ansiedad a corto plazo y trastornos del sueño.

Por lo expuesto en los párrafos anteriores y a modo de conclusión del presente apartado, es pertinente destacar que la relevancia estará dictaminada por el aporte a la laguna de escaso conocimiento sobre la temática cuestión y arrojará de esta manera, resultados significativos brindando un aporte teórico y exploratorio, al evaluar el impacto arrojado por dichos resultados, con el objetivo específico de conocer los niveles de empatía en espectadores de cine de terror.

3. MARCO TEÓRICO

En este apartado se describirán las principales teorías respectivas a la temática en estudio.

3.1 Sobre las películas de terror

“Parece un placer inexplicable que el espectador de una tragedia bien escrita reciba gusto del dolor, el terror, la angustia y otras pasiones, que son en sí mismas desagradables e incómodas” (Hume, 1907, p.23).

Es pertinente interrogarse: ¿Por qué la gente ve y disfruta viendo películas de terror y por qué es una pregunta importante o útil? Los objetivos principales de la película de terror son asustar, conmocionar, horrorizar y disgustar utilizando una variedad de leitmotifs y dispositivos visuales y auditivos, incluida la referencia a lo sobrenatural, lo anormal, la mutilación, la sangre, la imposición de dolor, la muerte, deformidad, putrefacción, oscuridad, invasión, mutación, inestabilidad extrema y lo desconocido (Cherry, 2009; Newman, 2011). Es el énfasis en estas características lo que tiende a distinguir el horror del género relacionado de thriller o thriller psicológico (Hanich, 2011).

Es relevante diferenciar entre películas de terror y thriller psicológico. Los thrillers están diseñados para crear suspenso y terror, pero la creación de estos sentimientos no depende de la presencia de mutilaciones, sangre o lo sobrenatural, sino a través de dispositivos más humanos, de generar sensaciones sin que existan escenas explícitas de sangre y horror. Sin embargo, estos límites pueden ser confusos. Si estas características se utilizan en thrillers, no constituyen el foco principal de la película, sino que son incidentales (un ejemplo sería la escena del corte de orejas en *Reservoir Dogs*, que es sangrienta y brutal pero está dentro de una película, que tiene un tema que no es de terror). Junto con los westerns, la ciencia ficción, la comedia, los musicales, los documentales y otros géneros cinematográficos, que se caracterizan por estilos, temas, personajes y leitmotiv visuales

particulares, el terror se distingue de otros tipos de películas por sus características distintivas. (Hanich, 2011).

Aunque comercialmente exitosa, la reputación cinematográfica de las películas de terror ha sido menos que estelar. Se la ha considerado con frecuencia (si es que se la considera) como el “lado B” de la familia del cine y se la ha tenido en menor estima que otras categorías de películas (Stone, 2016).

La película de terror es en la cultura popular aproximadamente comparable a la de la literatura de terror. Es decir, generalmente se la ignora, a veces se la reconoce con perpleja tolerancia, y se la ve con alarma cuando irrita a la autoridad, más bien como un niño demasiado enérgico para seguir las reglas que la entrega ha considerado aceptables (Etchison, 2011)

Es Tudor (1997), quién señaló que “el gusto por el horror es el gusto por algo aparentemente anormal y, por lo tanto, se considera que requiere una atención especial” (p. 446). Parte de la razón del desdén, además de la naturaleza amplia y básica del contenido, puede ser según Tudor (1997), que las películas de este género son mucho menos costosas de crear que otras películas de género como los westerns, las comedias o la ciencia ficción. Retomando a la historia del nacimiento de las películas de terror, ésta se remonta a 1855/1856. *L'arrive d'un train en gare de la Ciotat*, de los hermanos Lumiere, describe la llegada de un tren a una estación, cuya apariencia, si bien se puede creer en relatos anecdóticos, aunque posiblemente apócrifos, provocó que el público tuviera miedo a que el tren saliera de la pantalla, tal era la novedad de tal representación en ese momento.

En términos de industria, la reputación del horror no ha sido alta. La Academia Estadounidense de Artes Cinematográficas, que otorga los Oscar, solo ha nominado a seis películas de terror / sobrenaturales a la Mejor Película, y solo una ha ganado el premio (El silencio de los inocentes en 1992, que también ganó el premio a la Mejor Actriz, Actor y Director). Otras películas de terror que han sido nominadas incluyen *The Exorcist* (1973), *Jaws* (1975), *The 6th Sense* (1999), *Black Swan* (2010) y *Get Out* (2017). Este último también nominado a mejor comedia / musical en los Globos de Oro y fue ganador del Oscar al Mejor Guión. El reconocimiento de la industria para las películas de terror ha tendido a reservarse para los logros técnicos; de ahí los premios Oscar a la mejor dirección de arte y cinematografía por *Phantom Of The Opera* (1943), mejor banda sonora por *The Omen* (1976), mejores efectos visuales por *Alien* (1979) y mejor maquillaje por *An American Werewolf In London* (1981) y *The Fly* (1986). El número de actores que han ganado una nominación al Oscar por papeles en películas de terror es bajo: Frederic March (Dr. Jekyll y Mr Hyde, 1931), Ruth Gordon (Rosemary's Baby, 1968), Kathy Bates (Misery, 1990), Natalie Portman (Black Swan, 2010) y Hopkins son excepciones.

Históricamente, el horror ha formado una parte importante de la tradición literaria de occidente desde el Poema de Gilgames y el Beowulf inglés. La tradición gótica, un período que abarca 1760-1820 presenta ficción en la que los ónfalos son sus temas arcaicos, castillos encantados, escenarios de época estilizados, un elemento sobrenatural en la narración, suspenso y caos (Punter, 2014). Los ejemplos incluyen El castillo de Otranto de Walpole, Los misterios de Udolfo de Radcliffe y El monje italiano y de Lewis, entre otros. Aunque el horror moderno claramente tiene sus raíces y tradiciones en el horror gótico (y los castillos, espíritus y fantasmas son tropos bien documentados de las películas de terror), muy pocas películas de terror modernas se han inspirado directamente en estas obras ni las han adaptado.

La literatura victoriana ha ejercido una influencia mucho mayor y directa, como lo demuestran las re-imaginaciones y remakes de películas basadas en personajes literarios de este período, como Drácula, Frankenstein (médico y creación), Dr. Jekyll y Mr. Hyde, El jorobado de Notre Dame, el fantasma de la Ópera, el Dr. Moreau, Dorian Gray, los monstruos y protagonistas de los cuentos de hadas de Grimm y los trolls de la literatura nórdica. Estas figuras han sido interpretadas y reinterpretadas a lo largo de los siglos XX y XXI en diferentes formas ficcionalizadas en teatro, drama, radio, televisión, cuentos, novelas y, especialmente, cine.

Dada la longevidad del horror como género y su historia en el cine, ¿qué es lo que atrae a la gente a este género en particular y cómo crea el género los efectos psicológicos que produce? El estudio de la respuesta de los individuos al horror puede resultar esclarecedor por varias razones. Puede ayudarnos a comprender por qué la gente se siente atraída por un género cinematográfico de gran éxito comercial, pero que se considera muy distintivo y altamente especializado. También puede ayudarnos a explicar por qué algún material que se percibe como desagradable y repugnante atrae más a algunas personas que a otras. El estudio de la película de terror también puede ayudarnos a comprender cómo se generan y procesan las emociones y puede ayudarnos a comprender los elementos del miedo (y la atracción del miedo).

3.2 El horror

La palabra “horror” deriva del griego phryke (que significa “estremecimiento”) y describe las manifestaciones físicas de escalofríos, estremecimientos y piloerección. En el cuarto stasimon del Edipo Tyrannus de Sófocles, el coro dice después de que el protagonista se ciega a sí mismo: “Ay, pobrecito, no puedo mirarte nunca, tal es el escalofrío (phryke) que

me provocas” (Cairns, 2015, p.113). Sin embargo, es difícil determinar una definición moderna exacta y precisa del horror. El horror se ha definido como una “respuesta espontánea a un estímulo visual impactante” (Ceirus, 2015, p.76) y como “un compuesto de terror y repulsión” (Kawin, 2012, p.11).

Continuando con los desarrollos de Kawin (2012):

El horror imaginado proporciona la entrada al mundo inventado donde los miedos se intensifican pero se pueden dominar (...) accede a un núcleo de miedos que podemos compartir como humanos, como el miedo a ser atacados en la oscuridad (...) forma de conceptualizar, dar forma y lidiar con el mal y el miedo. (p.12).

El horror, argumenta Stone (2016), “nos enfrenta con lo repugnante y lo fascinante simultáneamente” (p.10), dos aspectos del horror que serán analizados posteriormente.

Es Carroll (1987), quién explica que una visión del horror lo considera de dos tipos: un horror, que es genuino y está diseñado para atemorizarnos porque es ventajoso para nuestra supervivencia (por ejemplo, el miedo que surge de un ataque y estar motivado para luchar o huir), y un horror que describe el horror imaginado que se encuentra en las películas de terror. Carroll (1987) también sostiene que “las novelas, historias, películas, obras de teatro de terror, etc., están marcadas por la presencia de monstruos de origen sobrenatural o de ciencia ficción” (p. 52). En la definición del autor mencionado, es la presencia de un monstruo, lo que define la esencia de una película de terror, ya que los monstruos no existen dentro de nuestro ámbito convencional de comprensión o razón; desafían la ciencia; no deberían existir. Considera que las películas que normalmente se clasifican como de terror (p. Ej., Psicosis) son de un tipo diferente (cuentos de terror) porque “aunque inquietantes y

aterradoras, logran su efecto espeluznante al explicar fenómenos psicológicos extremos humano.” (Carroll, 1987, p.53).

El horror incluye invariablemente un elemento de maldad, canalizado a través de un ser humano, una criatura o una fuerza sobrenatural, que tiene el poder de cambiar los eventos que causan trastornos e inestabilidad y que debe ser desafiado y derrotado (Kjeldgaard-Christiansen, 2016). Si esta fuerza no es humana o sobrenatural (fantasmal, espectral), es natural, como plantas, monos, hormigas, sanguijuelas, tiburones, pájaros, perros, murciélagos, ratas, abejas, peces, lombrices de tierra, caimanes, arañas, serpientes, cucarachas, y los dinosaurios se han empleado para crear caos e inestabilidad en las películas de terror.

Freud (1919/2003) se refirió al horror como lo siniestro (una traducción particular de *Unheimlich*, que significa desagradable). Clasen (2014) explica que las películas de terror también presentan invariablemente una visión maniquea del mundo, donde el bien lucha contra el mal (como es literalmente el caso en películas como Drácula, El exorcista y El presagio). Existe una motivación impulsora para superar “un deseo puro y desmotivado de infligir sufrimiento” (Clasen, 2014, p.14).

Es relevante mencionar que el cine de terror, a pesar de las características que comparte el género, no constituye un fenómeno cinematográfico unitario y existen distintos subgéneros o ramas que se caracterizan por características o estilos similares de realización cinematográfica y narrativa. Hay películas que no se prestan fácilmente a estas clasificaciones (y algunas pueden cruzar fronteras). Sin embargo, los subgéneros más comunes y típicos incluyen gótico, sobrenatural / oculto / paranormal, horror psicológico, películas de monstruos, películas de horror corporal, cine de explotación (Cherry, 2009) y

metraje encontrado, que tienen un enfoque técnico muy específico para la realización de películas y sus propios tropos identificables heredados de películas como *Cannibal Holocaust* (1980), pero más demostrablemente de *The Blair Witch Project* (1999).

El cambio de comportamiento también se ha examinado a través de distintas investigaciones empíricas. Hagedaars y col. (2014), por ejemplo, pidió a 50 participantes que vieran clips de películas neutrales, agradables o desagradables mientras estaban parados en una plataforma estabilométrica. Este dispositivo mide el comportamiento motriz de una persona cuando los participantes realizan algún ejercicio o tarea. Los investigadores descubrieron que cuando los participantes veían películas desagradables, los participantes se congelaban, mostraban un balanceo corporal reducido y una desaceleración de la frecuencia cardíaca. El balanceo reducido del cuerpo se encontró al principio de la visualización del material desagradable (1 a 2 segundos después del inicio del estímulo), lo que sugiere que los efectos conductuales de ver el horror son inmediatos. El estudio es uno de los pocos estudios metodológicamente bien controlados de la respuesta conductual a películas diseñadas para provocar emociones fuertes (agradables o desagradables) y demostró empíricamente cómo la exposición a ciertos tipos de películas afecta el comportamiento físico y, en este ejemplo específico, cómo ciertos tipos de película inhiben el comportamiento motor.

El disfrute del horror de las personas también puede verse afectado por la preparación. Cantor y col. (1984) en una investigación empírica descubrieron que proporcionar a los adultos información sobre los tipos de eventos que estaban a punto de ver en cuatro películas de terror, incrementaba el grado de miedo y malestar que experimentaban los participantes. Neuendorf y Sparks (1988) ampliaron el estudio de Cantor et al., presentando a 121 asistentes

de dos películas de terror (*The Texas Chainsaw Massacre* y *Night of the Living Dead*) en un cine de Estados Unidos. Con tres niveles de advertencia: la advertencia baja implicaba la transmisión de información básica como el nombre de la película, la fecha de estreno y su clasificación R; la advertencia moderada involucró toda la escasa información más una descripción del contenido de la película; la advertencia alta incluía ambos más una declaración sobre una escena gráfica en la película (por ejemplo, un parapléjico siendo cortado por la mitad por un maníaco con una sierra). Si los individuos informaron haber tenido previamente miedo de los tipos específicos de contenido mencionado por los investigadores, estas señales predijeron significativamente el miedo general cuando se controló la experiencia previa de la película y la ansiedad (el miedo se midió mediante un cuestionario en lugar de conductual). No hubo una correlación significativa entre un rasgo conocido como búsqueda de sensaciones y el agrado y disfrute de cualquiera de las películas. Hubo una correlación entre la experiencia previa y el disfrute de *The Texas Chainsaw Massacre*, lo que sugiere que los espectadores repitieron lo que vieron porque lo disfrutaron la primera vez. El nivel de ansiedad de los espectadores predijo el susto generado por *Night of the Living Dead*, al igual que las señales de miedo. Es decir, que cuanto mayor sea la ansiedad experimentada y las señales de miedo, mayor será el susto experimentado. La disponibilidad de spoilers (la revelación de escenas clave y puntos de la trama en una obra de ficción antes de su visualización) parece tener poco efecto en el disfrute positivo de la película de terror o la experiencia del suspenso (Johnson et al., 2019).

3.3 La Empatía

Derivado de la palabra en alemán “*Einfühlung*” el término “empatía” data de la crítica estética del historiador del arte Robert Vischer en 1873. Fue tiempo después que el psicólogo

Theodor Lipps (1903) y otros en la hermenéutica y tradiciones fenomenológicas lo acuñaron para referirse a la expresión de “sentir” un objeto, una vista natural o la experiencia subjetiva de otra persona para desarrollar un entendimiento de otras mentes o estados.

Actualmente la empatía es un concepto multidimensional cuyos componentes han sido definidos de diferentes maneras pero que en general son reflejados en dos tipos: un componente cognitivo (toma de perspectiva) y un componente afectivo/emocional (simpatía y preocupación por los demás para compartir el afecto negativo) (Martin, 2019).

El concepto de empatía tiene una especial significancia para el estudio del cine como forma de arte narrativa porque, desde sus inicios, la empatía se ha visto como un aspecto integral de como las personas se involucran con el arte y llegan a comprender la vida interior y las emociones de los demás (Stadler, 2017).

Existe evidencia que aquellos individuos con mucha empatía expresaran más afecto negativo independientemente de una resolución exitosa de la amenaza (suspense) en la película (Zillman et al., 1986; Hoffner y Cantor, 1991; Sparks, 1991).

Identificación es el término preferido tanto en la crítica cinematográfica como en la vida cotidiana para referirse a una relación positiva y cercana con los personajes. Tobón (2019) explica que la *identificación* puede tener diversas connotaciones: gustar de un personaje, compartir una experiencia relevante con él, compartir un sentimiento con el personaje, admirarlo, queriendo ser como él, o de alguna manera convertirse en él por un tiempo. En la actualidad, la mayor parte de estos fenómenos se tratan y estudian como formas de empatía o simpatía, como se describirá a continuación. Sin embargo, existe una forma de entender la identificación que exige un tratamiento separado, ya que se cree que los

espectadores pierden de alguna manera su identidad y adoptan la del personaje (Tobón, 2019).

Esta noción de identificación como identidad se encuentra presente desde los tiempos del arte popular de Platón. En los medios de comunicación, el término se utiliza ampliamente, aunque escasa vez se discute teóricamente (Cohen, 2001). En los estudios cinematográficos, esta idea se reintrodujo durante años 70 y 80, a través de autores como Baudry, Metz y Mulvey, que se basó en las teorías freudianas de la perversión y las teorías lacanianas de la génesis psicológica del sujeto y planteó la hipótesis de que el espectador pierde su propia identidad para identificarse en primer lugar con la cámara y luego, en un segundo paso, con el personaje (Tobón, 2019).

Esto ha originado diversas críticas generalizadas según Tobón (2019). El autor explica que podría ser suficiente subrayar que concebir la identificación como una pérdida literal de identidad y la adopción de la de un personaje es de escasa utilidad para comprender los efectos de la ficción. La razón es que simplemente no describe la relación entre espectadores y personajes de ficción (probablemente no existe fenómeno de identificación como identidad para analizar en primer lugar).

Tobón (2019) explica que los espectadores no se convierten en personajes ni se comportan como ellos en ningún sentido literal. Incluso cuando experimentan la absorción más profunda en una película, no actúan como si fueran transportados a otra dimensión. Tampoco podrán posibilitar que el personaje actúe de acuerdo con sus deseos, ni tampoco adquieren instantáneamente todas las habilidades, creencias y deseos que componen el carácter. Probablemente, los espectadores a veces desean poder convertirse en el personaje y entrar en el mundo de la ficción.

Además, sostiene Tobón (2019), existen relevantes asimetrías entre espectadores y personajes que el concepto de identificación no puede explicarlo. Primero, normalmente existe una asimetría cognitiva entre personajes y espectadores. En una gran mayoría de ficciones cinematográficas, los espectadores conocen tanto, más y menos que el protagonista, y su comprensión global de las situaciones es mucho más complejo que el de cualquier personaje. Esto es especialmente evidente en películas con múltiples historias, como por ejemplo en *Amores perros* (Alejandro González Iñárritu, 2001), en donde se aborda lo concerniente a tres historias simultáneas conectadas solo por un accidente automovilístico, mientras que la perspectiva de los personajes está fuertemente limitada a su propia historia, la posición del espectador le permite trazar paralelismos entre estas historias de amor y las trata como variaciones sobre un tema, desviando su atención de un personaje a otro y comparando sus situaciones, componiendo una arquitectura compleja de perspectivas que no pueden equipararse a la de ningún personaje. Caracteres opacos, tan frecuentes en el cine moderno, presentan una asimetría inversa. La evaluación de la situación por parte del espectador es diferente solo porque tiene una opinión diferente sobre ella, y esa evaluación da lugar a diferentes emociones, como suele ser el caso de películas de suspenso y terror, eje central de este trabajo. Asimismo, la asimetría también es intrínseca a las emociones dirigidas por otros, como la compasión, la envidia, porque en ese caso el objeto de la emoción es necesariamente alguien diferente de uno mismo: la distinción de uno mismo / otro es, por así decirlo, un componente interno de la emoción y una parte de su identidad. Además, los deseos del espectador no son necesariamente los del protagonista. Los deseos del espectador se basan en su propia perspectiva de la situación, y también se encuentran fuertemente afectados por sus intereses con respecto a la totalidad de la narración (Currie, 1999).

Tobón (2019) explica al respecto, que podrían añadirse otras consideraciones, pero éstas deberían ser suficientes para mostrar que las coincidencias de perspectiva, afectos, percepciones y deseos entre espectadores y personajes son mucho menos común de lo que generalmente se piensa, y que la ficción cinematográfica generalmente crea relaciones con múltiples personajes, no solo con un determinado protagonista. Eso solo implicaría que el concepto de identificación como identidad, literalmente tomado, no puede describir las formas en que nos relacionamos con los personajes. Por consiguiente, en el apartado siguiente nos adentraremos específicamente en desarrollar a que se denomina empatía.

Por un lado, está el término *Simpatía*, proveniente del economista y filósofo moral, Adam Smith (citado en Davis, 1996), en una conceptualización que hoy coincidiría más con lo que solemos denominar empatía. Éste consideraba que estamos imbuidos por naturaleza con la habilidad o la tendencia, de *cierto sentimiento de compañerismo* al observar a alguien experimentando un estado emocional intenso. Este sentimiento se puede expresar de muchas maneras, tanto como una emoción reactiva por el *sientiente*, o bien una emoción que de alguna manera coincida con la observada. Y es, para Smith, únicamente a través de la vía de la imaginación que se alcanzan a compartir estos sentimientos; con ella nos colocamos en la situación como si fuese el cuerpo del otro “nos convertimos en cierta medida en la misma persona que él”, aunque la experiencia corporal propia sea siempre algo más débil.

Un siglo más adelante, y ya propiamente desde el campo de la psicología, Herbert Spencer (citado en Davis, 1996) propuso la idea de que existe una sociabilidad subyacente que atraviesa a muchas especies, las cuales presentan una tendencia a afiliarse con otros pares como función adaptativa, principalmente en términos de auto-defensa y protección: un mismo estímulo aversivo externo causa reacciones asociadas a éste, tanto en el individuo como en la generalidad de sus congéneres; debido a la alta tendencia por el contacto social,

con el tiempo dicha reacción no estará asociada solamente con el estímulo, sino que también será desencadenada frente a la reacción de otros, aún en ausencia de estímulo. La simpatía es, entonces, en gran parte un medio de comunicación, volviendo significativas las reacciones de otros ante acontecimientos ambientales, lo que hace posible la coordinación masiva del comportamiento de una cantidad de individuos.

Otro siglo posterior, McDougall (citado en Davis, 1996) provee otra importante comprensión de cómo el observador y el observado pueden compartir reacciones emocionales: Además del instinto biológico frente a ciertos estímulos, observar la emoción en otros tiende a producir el mismo estado emocional gracias al mecanismo perceptual para cada emoción que recoge claves específicas, en lo que él denominaría simpatía primitiva primaria. En lugar de tratarse de mecanismos imaginativos, o de aprendizaje social, la simpatía para McDougall es una respuesta automática resultante de nuestra constitución perceptual.

De otra parte, nos encontramos directamente con el término Empatía, proveniente del concepto de *Einfühlung*, inicialmente utilizado en la filosofía alemana de la estética de finales del siglo XIX. El uso original de *Einfühlung* refiere a la tendencia a proyectarse uno mismo en lo que observa, usualmente un objeto artístico o estéticamente bello (Wispé, 1992). Theodor Lipps (citado en Wispé, 1992) y algunos de sus colegas se apropiarían del término, primero desarrollado en el estudio de las ilusiones ópticas (1903) y luego más ampliamente dentro del ámbito de la Psicología de la Estética (1905), en el que la contemplación de una pieza artística, proporciona una satisfacción estética en espectador, ubicada no realmente en el objeto, sino en el sujeto mismo que se auto-percibe y se proyecta imaginativamente en éste.

Posteriormente extenderían su estudio dentro de otros contextos psicológicos de interacción y de cómo llegamos a conocer a otros; la actividad interior de la persona que resonara con la obra de arte también resuena con la percepción de las acciones de otros seres humanos. Asimismo, fue el psicólogo Titchener (citado en Wispé, 1992) quien en 1909 tradujo al inglés *Einfühlung* como *empathy*, valiéndose de la etimología griega *empathia*, entendida como la cualidad de sentirse dentro o sentir adentrándose en algo y haciendo a su vez una analogía intencionada con la palabra *sympathy* ya existente.

Ambos creían que el mecanismo por el cual ocurría la empatía era una imitación interna, en donde el observador experimenta al individuo u objeto observado y sus características; en otras palabras, el observador se proyecta a sí mismo en su objeto de percepción. El ser testigo del estado emocional de otro provoca de cierta forma que el observador imite, aunque algo más débiles, las mismas señales emocionales. Para Lipps, finalmente, los objetos son sentidos a la vez que son percibidos.

La interesante distinción, que sugiere Davis (1996) entre los conceptos originarios de *sympathy* y *empathy*, indica que el primero refiere a un proceso de matiz un tanto pasivo en que el sujeto es emocionalmente movido por la experiencia de otro, mientras que el segundo, sugiere una intención mucho más activa del sujeto al involucrarse dentro del otro.

En todo caso, dentro de ambos procesos históricos de las raíces de la empatía podemos identificar los esbozos de varios de los conceptos asociados (además de la simpatía) que vendrían a ser desarrollados con mayor formalidad en épocas posteriores, tales como el malestar personal, la compasión, la precisión empática y la mímica motora. Desde sus orígenes, como se evidencia, el concepto de empatía no se constituyó como un concepto

unívoco y delimitado, así mismo fueron complejas su incidencia, sus componentes y por consiguiente su estudio.

En el lenguaje cotidiano, la *empatía* tiende a abarcar prácticamente los mismos significados que la *identificación*. Pero desde sus orígenes, la *empatía* también ha sido un término técnico utilizado en filosofía, y estos orígenes han sido relevantes para determinar las discusiones sobre el compromiso de los personajes (Stueber, 2017). Como ya se ha mencionado, eso fue acuñado de dos palabras griegas (*en* y *páthos*) traducidas del alemán *Einfühlung*, un término filosófico creado a mediados del siglo XIX que implica la idea de penetrar a través del sentimiento en un paisaje o en un objeto. Su uso principal pronto cambió del apreciación de los objetos a la comprensión de las personas, y comenzó a designar una especie de proyección imaginativa y tentativa que nos otorgaría acceso experiencial al camino en que el mundo se presenta a otras personas en un contexto determinado, una imitación interna o recreación de lo que otros pueden sentir, percibir o pensar en una determinada situación (Stueber, 2017).

Esta descripción podría configurar una idea aproximada del tipo de fenómenos que se han investigado bajo este nombre durante los últimos 30 o 40 años, pero está lejos de hacer justicia a su diversidad, que va desde el esfuerzo consciente e imaginativo hasta la toma de perspectiva o ponerse en el lugar del otro, al mimetismo afectivo y al contagio emocional, mediante el cual captar las emociones de los demás a través de un proceso de bajo nivel, inconsciente, involuntario mimetismo (Smith, 2014).

Todos estos fenómenos comparten semejanzas familiares pero se resisten a una definición común. Smith (2014) explica que tal vez se debería hablar de la empatía como un campo de investigación interdisciplinario en las intersecciones de la neurociencia, psicología

cognitiva, fenomenología, filosofía de la mente, estética y ética, cada una con sus propios marcos teóricos e intereses específicos. Para presentar algunos de las contribuciones desarrolladas en este campo a la teorización del compromiso del personaje es pertinente comenzar con formas más básicas de empatía (contagio emocional y mimesis cinestésica) y progresar hacia formas cognitivamente más complejas (empatía afectiva y simulación imaginativa).

3.4 Empatía básica o de nivel inferior: contagio emocional y mimesis cinestésica

El interés filosófico y psicológico por la empatía revivió en la década de 1990 con el descubrimiento de las neuronas espejo. “Estas neuronas y circuitos de neuronas en el cerebro, se activan tanto cuando realizamos ciertas acciones o sentimos ciertas emociones básicas, como cuando vemos a otras personas realizarlas y expresarlas” (Rizzolatti y Sinigaglia, 2008, p.14). Experimentos realizados a través de electroencefalogramas, tomografías y resonancias magnéticas han demostrado que observar a alguien manipular un objeto o expresar miedo en la cara genera que las neuronas espejo se activen automáticamente, es decir que los mismos circuitos cerebrales se encienden cuando ejecutamos estas acciones o sentimos esa emoción. Estas reacciones no parecen requerir un procesamiento lingüístico o conceptual. Según Rizzolatti y Sinigaglia (2008), constituyen un sistema específico y modular de comprensión que conecta nuestro cuerpo con otros cuerpos a través de un sistema interno generando una imitación automática de lo que hacen y sienten, de tal manera que nos permite sentir el tono fenomenológico de su experiencia. En la medida en que sus gestos activan nuestro propio cuerpo, por ejemplo, capturamos inmediatamente de manera natural las tendencias intencionales de sus acciones (Gallese, 2016).

Este tipo de empatía a menudo se denomina *empatía básica* o *empatía de nivel inferior*, ya que no requiere la intervención de representaciones abstractas ni tampoco un trabajo cognitivo consciente. Su impronta más característica son el contagio emocional y la empatía cinestésica. La empatía cinestésica ocurre cuando las acciones de otras personas desencadenan las representaciones corporales del espectador y las estructuras neuronales relacionadas con esos movimientos. Rizzolatti y Sinigaglia (2008) sostienen que esto no solo resultaría en una reproducción interna y debilitada de estos movimientos, sino que también permitiría una captación inmediata de su significado, sin mediación de representaciones abstractas. El contagio emocional, como su nombre lo indica, implica una resonancia no intencionada con las emociones que otros expresan corporalmente. Guo (2016) afirma que la investigación sobre contagio emocional se ha centrado en el dolor y algunas formas de disgusto y tristeza, probablemente debido a las dificultades del estudio experimental de emociones y afectos cognitivamente más complejos en entornos dinámicos.

Sin duda, el cine puede desencadenar efectos de este tipo. Coplan (2006) explica que el cine es más eficaz que otros medios para despertar el contagio emocional debido a la información perceptiva multimodal que ofrece. Técnicas como el primer plano extendido, rápidos movimientos de cámara, entornos sonoros marcados, música y tono de voz, desencadenan reacciones que son automáticas, involuntarias y, a menudo, inconscientes, y permiten sincronizar al espectador con el estado de ánimo expresado por una persona o un personaje, o quizás un grupo de personajes, como sugiere Pérez (2016). La imagen de un rostro lloroso o angustiado puede provocar un repentino estado de angustia o tristeza, incluso involuntariamente o en contra de la voluntad del espectador.

Otra forma de empatía básica es la mimesis cinestésica (a veces denominada empatía o mimesis motora). Plantinga (1999), sostiene que los seres humanos tenemos una tendencia

innata a acompañar con nuestro propio cuerpo los movimientos de otras personas, especialmente si esos movimientos son aparentemente difíciles o dolorosos, como en la acrobacia, el deporte, la danza, el boxeo, las artes marciales o el combate, que tensan el cuerpo a sus límites. Las imágenes en movimiento despiertan nuestra memoria motora y táctil, al observar los cuerpos en acción; nuestro propio cuerpo ofrece sensaciones que imitan (pero no tienen por qué ser idénticos a) los de ellos. Este efecto es de suma importancia para géneros como el terror, acción, suspenso y aventuras. Ésta también puede ser la razón por la que las teorías anteriores del realismo en el cine postulaban una afinidad de este medio con la presentación del cuerpo en movimiento.

Brinckmann (2014) realizó un inventario de las múltiples situaciones y medios que Hitchcock emplea para despertar estas tendencias motoras. Una especialmente importante es la presentación de dedos y manos en medio de tareas difíciles y urgentes, a través de tomas relativamente extensas con claridad, orientaciones espaciales que facilitan aprehender el objetivo y las complicaciones de la acción.

Asimismo, D'Aloia (2012) ha explorado el rol de estos fenómenos de cuasi-movimiento en el cine a través de un marco conceptual que combina neurociencia y fenomenología. Sostiene que la activación de nuestros propios repertorios corporales genera representaciones internas en un proceso que él denomina simulación incorporada. D'Aloia (2012) también postula que este proceso es propicio a la cercanía psicológica con los personajes, hasta el punto, en casos extremos, de ceder a una momentánea fusión de personalidades. Esta última hipótesis, sin embargo, ha sido fuertemente criticada por otros autores de tendencia fenomenológica, como Stadler (2017) señalando que estos efectos dependen no solo de la visión de los cuerpos, sino también de los efectos de sonido, textura

visual, movimientos relativos de la cámara y, en general, muchas de las cualidades expresivas de películas, ya que todas contribuyen a la forma en que se siente corporalmente.

Tanto el contagio como la mimesis cinestésica pueden funcionar de forma aislada, como momentos de intensa excitación corporal o emocional que requiere poca o ninguna conexión con la estructura narrativa de la película, especialmente en géneros como el terror y la acción. Más a menudo, sin embargo, interactúan con otras formas de acceso a la subjetividad de los personajes. Plantinga (1999) ha estudiado lo que ha denominado *escenas de empatía*, cuando la cámara se detiene en los rostros de los personajes, generalmente en momentos dramáticos de la narrativa, durante mucho más tiempo del que sería necesario por la mera comunicación de información sobre el estado subjetivo del personaje. Plantinga (1999) ha argumentado que la mimesis afectiva y los mecanismos de retroalimentación facial sirven para sintonizar, mejorar y dar una calidad experiencial y sentida a la comprensión de las emociones de los personajes que ofrece la narración.

3.5 Empatía de alto nivel

Se considera relevante establecer una distinción entre empatía de nivel inferior y superior en al menos tres dimensiones: automaticidad, relevancia de los criterios de corrección y la importancia de la distinción entre uno mismo y otro. El contagio emocional y la empatía cinestésica son relativamente procesos automáticos que no requieren reconocer las razones detrás del comportamiento de la otra persona, su contexto cultural, historia personal o los detalles de su situación. De hecho, ellos ni siquiera implica reconocer que los afectos y los ecos corporales experimentados provienen de otra persona: pueden sentirse indistintamente, sin ninguna conciencia de sus orígenes fuera del yo, como una especie de tensión o relajación de nuestros cuerpos o estados de ánimo de fondo que modifica nuestra

actitud y pensamiento. Ese no es el caso de la empatía de alto nivel, que generalmente se refiere a un conjunto de actividades mentales que se esfuerzan por lograr una comprensión cualitativa y experiencial de lo que es ser otra persona o lo que significa estar en su situación (Walton, 2015). ¿Qué siente? ¿Cómo ve el mundo? ¿Que la lleva a actuar así? ¿Qué va a hacer después? Tratar de responder a este tipo de preguntas normalmente exige un esfuerzo voluntario y prolongado, así como la ayuda de la imaginación, la memoria, juicio, poderes deductivos y cualquier conocimiento disponible (Tan, 2013).

Además, dado que el nivel superior de empatía busca el conocimiento, está sujeta a un criterio de corrección ausente en el nivel inferior de empatía. El contagio emocional y la mimesis motora simplemente ocurren o no. Al intentar entender a otra persona, en cambio, implica la posibilidad de hacer las cosas bien o mal, de captar la mente de la otra persona con mayor o menor profundidad y precisión.

La mayoría de los autores que escriben sobre empatía de alto nivel también consideran que una de sus características: ya sea en términos normativos o descriptivos, es que mantiene la distinción entre el yo y el otro. Esto implica que “uno imagina lo que es estar en el lugar de la víctima y, al mismo tiempo, retiene con seguridad la conciencia de que uno no está en ese lugar” (Nussbaum, 2003, p.14). Con frecuencia se piensa que la empatía de alto nivel está orientada principalmente a la comprensión, a las emociones, y a esa capacidad se la denomina empatía afectiva: una actividad imaginativa que permite captar la cualidad subjetiva y sentida de los estados afectivos de otras personas, ofreciendo un conocimiento experiencial que se resiste a un enfoque puramente conceptual. En contraste con el contagio emocional, que está supuestamente limitado a un pequeño número de emociones básicas, este tipo de empatía está, en principio, dirigido a la totalidad de posibilidades y matices del ser humano.

En las discusiones más recientes, sin embargo, la empatía se entiende como una forma de imaginación que no se limita a los afectos. Dependiendo del marco teórico, y hay muchos, se ha equiparado a la simulación imaginativa, la imaginación central, entre otras. Estos términos no son sinónimos, y los fenómenos a los que se refieren tienen formas y estructuras algo diferentes. Sin embargo, comparten una idea que ha sido más famosa desarrollada por la teoría de la simulación. Esta teoría sostiene que, al intentar entender las acciones y decisiones de otras personas, no necesariamente apelamos a una teoría de la mente, es decir, no hacemos uso de una serie de generalizaciones sobre la naturaleza y el comportamiento humano, pues eso nos permitiría deducir cómo actuaría alguien en tal o cual situación. Asimismo, parece evidente que la empatía-como-simulación tiene un rol trascendental en el cine, una posibilidad explorada y defendida por muchos autores. Entonces urge interrogarnos: ¿No es obvio que las películas incitan al espectador a imaginar ciertos hechos desde la perspectiva del personaje y que esto la lleva a sentir lo que siente el personaje? Ésta es, al menos, una de las intuiciones más profundamente arraigadas sobre la experiencia de la ficción en general, que también se ha movilizado con frecuencia en la defensa de su valor como fuente de conocimiento moral. Sin embargo, la discusión académica de la década de 1990 en adelante ofrece razones para reevaluar esta intuición y limitar el rol de la asimilación de la empatía en la conceptualización del compromiso del personaje.

Vaage (2010) estudió qué estructuras cinematográficas tienden a desencadenar esta especie de imaginación en el espectador. Para ello postuló que la alineación con el personaje sería cognitiva y perceptiva y de esa manera tendería a fomentar la empatía: saber sólo lo que el personaje sabe y percibir sólo lo que percibe haría más probable empatizar con ella. En particular, el aspecto del punto de vista incitará al espectador para simular lo que el personaje percibe y siente, gracias a su combinación de subjetividad y reacción.

Esta teoría ha sido cuestionada por Choi (2005), sobre la base de que precisamente esta riqueza de información hace innecesario que el espectador recurra a la simulación imaginativa. De hecho, la simulación (como cualquier herramienta para reconstruir los estados mentales de otras personas) es cognitivamente exigente y, por lo tanto, es más probable que sea motivada por la falta de información sobre la vida mental del personaje.

Vaage (2010) utiliza la teoría de Choi para establecer una distinción entre dos tipos de películas: las películas convencionales que intentan generar una sensación de estar cerca del personaje a través de niveles inferiores de empatía (empatía encarnada para Vaage), y películas en donde no hay empatía con el personaje. Esto sugiere que el compromiso de los personajes no puede entenderse como el efecto de dispositivos o técnicas cinematográficas, como tomas en primera persona o narraciones en off. Debería más bien estudiarse considerando patrones que pertenecen a la película como totalidad o incluso a tipos de películas o tradiciones.

Además, la simulación sólo debe ser relevante para una gama relativamente restringida de películas o situaciones narrativas, y en consecuencia no podría constituirse como un modelo general de compromiso con los personajes. Incluso autores que consideran que la empatía de alto nivel es relativamente común en el cine y la reconocen como un elemento de mayor importancia, a su vez reconocen que una imagen completa del compromiso con el personaje debe incluir relaciones asimétricas.

Eso no significa que el concepto de simulación, o empatía como simulación, carezca de interés. Los argumentos anteriores muestran que la simulación es probablemente menos común de lo que es.

3.6 La empatía en el cine

Uno de los propósitos principales del cine es contar historias, narrarlas; independientemente del género de la película, de la trama central o de la longitud de la producción las imágenes, la secuencialidad y los cortes través del montaje se deben organizar de tal manera que desarrollen los acontecimientos con una dirección y un sentido determinados. Las primeras películas verdaderamente cinematográficas sólo fueron consideradas como tal porque incorporaron por primera vez, más allá del espectáculo visual, el elemento narrativo en sus relatos: una estructura desplegada en torno a un núcleo de conflicto y subdividido según la sucesión lógica de acciones (Pulecio, 2008).

La narración permite que una historia exista como tal, y que pueda ser comunicada adecuadamente a lo largo de la película: el universo en que se desarrolla, los personajes que conviven en su interior, el núcleo del conflicto que impulsa la historia y moviliza a sus personajes, nos permite acercarnos también al desarrollo de la misma a través de los ojos de sus personajes que buscan resolver el conflicto, entender las fuerzas en tensión, la motivación y los porqués de cada uno, los vacíos que se van completando con cada acción, el objetivo que buscan alcanzar. Lo que conocen, lo que desconocen, lo que desean. En esencia, la narración es lo que permite que se establezca empatía, la que determina a qué grado y con qué recursos se establece. (Pulecio, 2008).

Los autores sobre cine también han hablado en términos de empatía; esta mirada pertenece a los enfoques cognitivistas más recientes que han estudiado la relación entre cine y espectador, en contraposición a los modelos psicodinámicos que más trayectoria han tenido.

Las discusiones y datos empíricos han apuntado principalmente a tres cosas que suceden para el involucramiento empático de un lector/espectador con obras narrativas de ficción, entrando un poco en contraste con otros modelos explicados anteriormente:

1. Los lectores o espectadores se orientan por default espacio-temporal y emocionalmente con los personajes adoptando su perspectiva, a pesar de que ellos sepan más de lo que sabe el personaje en un determinado momento. El lector es capaz de entender los estados psicológicos del personaje, desde el punto de vista del personaje.

2. El empatizador experimenta consciente y reflexivamente los estados psicológicos muy similares a los del personaje, aunque ya no necesariamente como un sentimiento compartido.

3. El lector/espectador mientras empatiza con el personaje, aun así, es capaz de tener sus propias experiencias, emociones, pensamientos separadamente. La empatía implica un sentido claro de la propia identidad y la separación entre self y otros; aunque se esté profundamente involucrado con la narración y se sienta el estado emocional del personaje, el lector/espectador es consciente de que se trata de la situación de otro.

Sin embargo, hay un desacuerdo en las teorías cinematográficas respecto de la manera en que lo anterior sucede, que se remontan incluso a los históricos debates de la filosofía de la mente entre la Teoría de la Teoría y la Teoría de la Simulación: si es que este involucramiento se da por una vía imaginativa con los procesos cognitivos y emocionales del personaje, o, por el contrario, por una vía de enganche automático de mímica y retroalimentación.

Bruun (2010) sugiere que ambos procesos merecen ser denominados empatía, porque implican asumir la experiencia del personaje desde el punto de vista del personaje, y, que de hecho están integrados. La primera vía corresponde a un tipo de empatía que ella denomina empatía imaginativa, donde se recrea la experiencia mental del personaje; la segunda, la denomina empatía encarnada o corporeizada, porque le da directamente al espectador un sentimiento corporal o afectivo del personaje sin depender de formas más altas de cognición; ambas pueden tratarse de un proceso o una respuesta. También explica que la relevancia radica en que hay diferentes recursos estilísticos que inducen uno u otro tipo de empatía, y diferentes estilos de películas, que tienden a preferir unos recursos más que otros.

Por supuesto, el espectador no experimenta empatía únicamente, sino un espectro de experiencias psicológicas durante el involucramiento empático con una narrativa. El espectador no es fijo ni inmóvil, y no es forzado a reflejar las experiencias exactas como tampoco a observarlas estrictamente desde afuera, y puede cambiar de personaje a personaje; el involucramiento narrativo da espacio a un amplio movimiento psicológico, donde entran igualmente sentimientos de contagio emocional, simpatía y otros sentimientos estéticos. Entre más amplia sea una teoría del involucramiento del espectador y comprenda mayor variedad de respuestas, se hace más probable que dicha teoría le haga justicia a la complejidad de la posición de un espectador (Bruun, 2010).

La mayor parte de teorías sostiene que *una escena empática* concierne a dos personas: uno que establece empatía con el otro, observador-observado; sin embargo, para Breithaupt (2012) este modelo resulta demasiado estrecho para los animales de estructuras sociales más complejas, entre ellos, el ser humano. Propone que en realidad *la escena empática* se trata de una escena de tres individuos: un observador, en la presencia de un conflicto entre otros dos. El observador entonces acude a dos mecanismos para juzgar la escena empática: narra

mentalmente la situación y toma partido por uno de los contrincantes. Ambos procesos legitiman emocionalmente la elección de ese lado y hace más susceptible al observador a adoptar y mantener la perspectiva de aquel por el cual se ha decidido; en otras palabras, fortalecen la empatía. (Breithaupt, 2012)

Este modelo resulta especialmente claro en escenarios de ficción como los cinematográficos, donde el espectador ejerce como observador externo de los conflictos y tensiones entre personajes que se le presentan en pantalla y puede tomar partido por alguno de ellos.

Es entonces que observamos cómo la empatía, resulta entonces un mecanismo fundamental en la construcción de la relación cine-espectador, que genera en el espectador un involucramiento narrativo, motivándolo a que se adentre en la película, haciendo que la historia y su desenlace realmente le interesen, que pueda sentir el triunfo del héroe o acompañarlo en su derrota; que incluso pueda ponerse del lado del villano y legitimar su decisión narrativamente. Asimismo, debe dejarse en claro que no es el propósito de toda película el establecimiento de empatía para comunicar; depende estrechamente de su género y de los recursos de estilo implementados, pero es un hecho que la ficción no tendría lugar si nouviésemos la habilidad de imaginar lo que se siente ser otro o estar en la situación de otro; estamos innatamente cableados para ello, “somos una especie hiper-empática debido a que somos una especie hiper-social.” (Breithaupt, 2012, p.96)

4. METODOLOGÍA

4.1 Objetivos

Objetivo General

Evaluar la capacidad y habilidades Empáticas en relación a los grupos de espectadores del Cine de terror y no espectadores.

Objetivos Específicos

- Caracterizar la muestra según sus variables sociodemográficas
- Evaluar y comparar niveles de empatía cognitiva y empatía afectiva
- Evaluar los niveles de fantasía, toma de perspectiva, preocupación empática y malestar personal.

4.2 Hipótesis

- ✓ No se evidencian diferencias significativas en cuanto a niveles de empatía entre no espectadores y espectadores del cine de terror.

4.3 Diseño de investigación

El presente estudio posee un diseño de investigación no experimental, debido a que no se manipulan deliberadamente las variables, sino que se busca observar los fenómenos tal como se dan en su contexto natural, para posteriormente analizarlos. No se tiene un control directo sobre las variables ni se puede influir sobre ellas, por lo tanto, no se genera ninguna situación, sino que se observan situaciones ya existentes.

A su vez, con respecto a la ubicación temporal, la investigación tiene un diseño de corte transversal, ya que se recolectan datos en un momento determinado, teniendo el propósito de describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un tiempo único. No se lleva a cabo el seguimiento de los cambios efectuados en el tiempo, sino que se basa en el aquí y ahora. El estudio tiene un carácter descriptivo - comparativo, teniendo el propósito de describir de forma empírica ciertos fenómenos y comparar como se presentan en ambos grupos.

El encuadre de dicha investigación se corresponde a un estudio de tipo cuantitativo.

4.4 Muestra

La muestra estuvo conformada por 202 sujetos residentes de la provincia de Buenos Aires, Argentina, mayores de 18 años. Espectadores y no espectadores del cine de terror.

El tipo de muestra tiene como característica ser no probabilística, ya que estará formada por sujetos voluntarios, basándose en un procedimiento informal y arbitrario.

Criterios de inclusión:

- ✓ Edad entre 18 y 99 años.
- ✓ Ambos Sexos
- ✓ Residentes de la provincia de Buenos Aires.

Criterio para ser espectador de cine de terror:

- Se considera la pregunta: En una escala del 1 al 5 ¿Qué tanto te gusta mirar películas de terror?, siendo los valores 1 y 2 que la persona no disfruta de dicho género, y 3, 4 y 5 que disfruta del mismo.

4.5 Instrumentos

4.5.1 Cuestionario Ad Hoc

Se administró un cuestionario Ad Hoc para la recolección de datos sociodemográficos como: edad, sexo, nacionalidad, lugar de residencia y ocupación, y para evaluar el nivel de entretenimiento con las películas de terror del participante, frecuencia con que las mira y nivel de disfrute identificando diferentes eventos dentro de la película de terror que aumentan o disminuyen el nivel de disfrute del participante.

4.5.2 Interpersonal Reactivity Index (IRI)

Para comparar los niveles de empatía de la muestra se administró el Interpersonal Reactivity Index (IRI), siendo este uno de los instrumentos más usados para evaluar la empatía que es introducido por Davis (1980), quien integró elementos recolectados por índices de empatía previos (e.g., Mehrabian y Epstein, 1972; Stotland et al. 1978) y añadió algunos nuevos para crear un índice más exhaustivo de empatía.

El IRI posee cuatro subescalas las cuales se pueden dividir en dos grupos: las pertenecientes a la empatía cognitiva y las pertenecientes a la empatía afectiva.

Dentro del primer grupo encontramos a la **Toma de perspectiva (A)**: la cual se puede definir como los intentos espontáneos del sujeto por adoptar la perspectiva del otro ante situaciones reales de la vida cotidiana y a las **Fantasías (B)**: la cual es la tendencia a identificarse con personajes del cine y de la literatura, es decir, la capacidad imaginativa del sujeto para ponerse en situaciones ficticias. En el grupo de la empatía afectiva encontramos a la **Preocupación empática (C)**, es decir, a las reacciones emocionales de las personas ante las experiencias negativas de los otros. (Compasión, preocupación y cariño ante el malestar

de otros) y al **Malestar personal (D)** o reacciones emocionales de las personas ante las experiencias negativas de los otros (ansiedad y malestar que el sujeto manifiesta al observar las experiencias negativas de los demás).

El IRI, consiste en un cuestionario de 28 ítems, el cual se contesta mediante una escala Likert de 5 puntos que va desde “No me describe bien” hasta “Me describe muy bien”. La puntuación de cada escala se obtiene sumando las respuestas dadas por el sujeto en cada uno de los ítems que conforman dicha escala, siendo la puntuación para los ítems positivos: 1-2-3-4-5; y para los negativos: 5-4-3-2-1.

Escalas ítems:

- Toma de perspectiva: -3, 8, 11, -15, 21, 25 y 28.
- Fantasía: 1, 5, -7, -12, 16, 23 y 26.
- Conducta empática: 2, -4, 9, -14, -18, 20 y 22.
- Malestar personal: 6, 10, -13, 17, -19, 24 y 27.

4.6 Procedimiento

Los cuestionarios fueron enviados de manera online, a través de un “Google forms”, por medio de grupos de Facebook y WhatsApp.

Cada sujeto suscribió un consentimiento firmado. Los datos fueron tratados con confidencialidad y anonimato, se aclaró también que no habrá devolución sobre los mismos.

5. RESULTADOS

La recolección de datos se llevó a cabo durante el período de los meses de octubre, noviembre y diciembre del 2021 y enero, febrero y marzo del 2022.

En primera instancia se identificaron aquellos casos que presentaban valores extremos en las variables estudiadas, los cuales fueron excluidos de la muestra por no ser representativos, quedando con una muestra de 202 participantes.

Seguidamente se realizó un análisis de frecuencias absolutas y porcentuales de las características sociodemográficas de la muestra, como se puede observar en la Tabla 1.

Tabla 1

Características sociodemográficas de la muestra

Películas de terror	Variable	Categoría	N	Porcentaje
Espectador	Sexo	Femenino	77	65,8
		Masculino	40	34,2
NO espectador		Femenino	34	40,0
		Masculino	51	60,0
Espectador	Nacionalidad	Argentina	115	98,3
		Otra	2	1,7
NO espectador		Argentina	82	96,5
		Otra	2	2,4
		Sin datos	1	1,2
Espectador	Lugar de residencia	CABA	21	17,9
		Gran Buenos Aires	96	82,1
NO espectador		CABA	4	4,7
		Gran Buenos Aires	81	95,3
Espectador	El género de una película, ¿Es un factor importante al momento de decidir si mirarla o no	Sí	89	76,1
		No	8	6,8
		Depende del estado de ánimo en ese momento	20	17,1
NO espectador		Sí	41	48,2
		No	42	49,4
		Depende del estado de ánimo en ese momento	2	2,4

Espectador	Alguna vez al año	42	35,9
	Alguna vez al mes	45	38,5
	Alguna vez a la semana	13	11,1
	Dos o tres veces por semana	17	14,5
NO espectador	Nunca	85	100,0
N=202			

Estadística descriptiva

Los resultados obtenidos dan cuenta que el 64% (n=117) de la población estudiada son espectadores y el 42%(85) no son espectadores. El 55% (n=111) de la muestra estuvo conformado por sujetos que indicaron pertenecer al sexo femenino y 45% (n=91) indico pertenecer al sexo masculino. Así mismo, el 88% (n=177) residen en Gran Buenos Aires, y un 13% (n=25) en CABA. La edad de la muestra estuvo comprendida en un rango etario entre 18 a 72 años, obteniendo una media de m=34,5.

Tabla 2

Estadística descriptiva de las variables

Variable	M (DS)	Me	IC 95%	Rango
Toma de Perspectiva	23.34 (3,79)	23	[22.81, 23.87]	14-33
Fantasía	21.99 (4,53)	22	[21.35, 22.62]	11-34
Preocupación empática	24.66 (4,60)	24	[24.01, 25.30]	16-35
Malestar personal	19.04 (4,93)	19	[18.35, 19.73]	7-32
IRI Total	89.02 (10.08)	87.50	[87.61, 90.43]	61-124
N=202				

Tabla 3

Diferencia en Empatía entre espectadores y no espectadores de películas de terror

Variable	¿Es espectador de películas de terror?		U	p
	Espectador	No espectador		

	R.P.	R.P.		
	106.21	95.01	4421,0	.178
Empatía				

Tabla 4

Diferencias en Toma de Perspectiva y Fantasía entre espectadores y no espectadores de películas de terror

Variable	¿Es espectador de películas de terror?		T	p
	Espectador	No espectador		
	M (DS)	M (DS)		
Toma de Perspectiva	23.92 (4,18)	22.60 (3,02)	2,609	.010
Fantasía	22.01 (5,20)	22.04 (3,39)	-,044	.965

Tabla 5

Diferencias en Preocupación Empática y Malestar personal entre espectadores y no espectadores de películas de terror

Variable	¿Es espectador de películas de terror?		U	p
	Espectador	No espectador		
	R.P.	R.P.		
Preocupación Empática	121.30	74.24	2655,500	.000
Malestar personal	86.31	122.41	3195,000	.000

6. DISCUSIÓN

Dicha investigación, propone investigar y analizar solo un rasgo de los espectadores del cine de terror, sin embargo, permite comprender el funcionamiento de la sociedad frente a varios

mitos donde solamente por relación directa se busca la calificación o descalificación en cuanto a aptitudes, en este caso de tipo moral como es la empatía. (e.g., Mehrabian y Epstein, 1972; Stotland et al. 1978).

El presente trabajo tuvo por objeto estudiar los niveles de empatía entre los espectadores y no espectadores del cine de terror para obtener una relevancia social de modo que el sesgo presente sobre la falta de empatía en los espectadores de dicho genero sea desmitificada. Teniendo en cuenta las evidencias arrojadas por los resultados presentados anteriormente se arriba a la conclusión que la hipótesis ha sido confirmada. Uno de los hallazgos propuesto en este trabajo reveló que no hay relación directa entre la empatía y la elección de ver películas de terror; esto difiere de lo hallado en otros estudios donde propone lo contrario (Tamborini et al., 1990). Donde sí hay diferencia. Pero no así Similares resultados a los de la presente investigación, fueron encontrados en el estudio llevado a cabo por Martin, G. N. (2019). en donde tampoco se evidencian diferencias en los niveles de empatía.

Siguiendo esta línea de discusión y teniendo en cuenta una de las variables más influyentes, en este caso la variable fantasía para lo espectadores, no se hallaron valores significativos arrojando resultados donde estos niveles repercutían al momento de ver las películas caso contrario con los hallazgos referentes a otros estudios (Hall y Braccken, 2011), quien relaciona el disfrute de los largometrajes con la fantasía. También así Martin, G. N. (2019). identificó que los elevados niveles de empatía en la escala fantasía de los espectadores de terror pueden deberse a una mayor exposición de los mismos a altos niveles de estrés, producto de la tensión constante generada por este tipo de películas.

De contracara a ciertos estudios (Hoffner y Levine, 2005) donde se describe una relación de la preocupación empática y angustia personal (malestar personal) correlacionada negativamente con el disfrute de las películas en ambos grupos. Lo evidenciado en el presente trabajo da indicios que si bien hay diferencia entre dichas variables, la correlación es positiva. Siendo mayor la preocupación empática en los espectadores y mayor el malestar personal en los no espectadores.

En consecuencia, a la empatía cognitiva y empatía emocional los valores arrojados en el actual trabajo denotaron que, para la primera, los valores en cuanto a toma de perspectiva representaron una relación positiva en favor de los espectadores, mientras que en Fantasía no hubo correlación significativa alguna. En el caso de la Empatía emocional hay diferencias en ambas subescalas siendo mayor la preocupación empática en los espectadores y el malestar personal en los no espectadores. Razón que se diferencia de los estudios realizados sobre la película “Cobardes” (Remaycuna Vásquez, 2021) donde en la categoría de empatía cognitiva ambos grupos se encontraron con una empatía positiva sin diferenciación en sus subescalas y el mismo resultado para la empatía emocional. Ideas similares propone el autor Far Pierres (2018) quien propone que los espectadores se encuentran en una búsqueda de conexión empática con la historia y la vida de cada uno de los protagonistas

7. CONCLUSIÓN

Una vez analizados los resultados de dicha investigación se arriba a la conclusión de que la hipótesis formulada se confirma, es decir. No hay diferencias significativas en los niveles de empatía de los espectadores del cine de terror y los no espectadores.

Por esto mismo, el sesgo corriente de que quienes tienen el gusto adquirido por las películas de terror conlleva a una falta de empatía, es totalmente desmitificado en el trabajo actual, considerándose que los niveles de empatía no guardan diferencias significativas o relación alguna entre quienes son espectadores de dicho género y quienes no.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Antonowicz, M., Burns, T. R., y Field, S. E. (2020). Empathy and Enjoyment of Horror Literature.
- Carroll, N. (1987). The nature of horror. *J. Aesthet. Art Critic.* 46, 51–59.
- Carroll, N. (2003). *The philosophy of horror: Or, paradoxes of the heart*. London: Routledge.
- Chul Han B. (2020), “La sociedad del cansancio”.
- Davis, M. H. (1980) A multidimensional approach to individual differences in empathy. *JSAS Catalog of Selected Documents in Psychology*, 10, 85.
- Dixon, W. W. (2010). *A history of horror*. Rutgers University Press.
- Hall, A. E., y Bracken, C. C. (2011). I really liked that movie. *J. media Psychol.* 23, 90–99. doi: 10.1027/1864-1105/a000036.
- Hoffner, C. (2009). Affective responses and exposure to frightening films: the role of empathy and different types of content. *Commun. Res. Rep.* 26, 285–296. doi: 10.1080/08824090903293700.
- Hoffner, C., y Cantor, J. (1991). Factors affecting children’s enjoyment of a frightening film sequence. *Commun. Monogr.* 58, 41–62. doi: 10.1080/03637759109376213
- Hoffner, C. A., y Levine, K. J. (2005). Enjoyment of mediated fright and violence: a meta-analysis. *Media Psychol.* 7, 207–237. doi: 10.1207/S1532785XMEP0702_5
- Kawin, B. F. (2012). *Horror and the horror film*. London: Anthem Press.
- Kjeldgaard-Christiansen, J. (2016). Evil origins: a Darwinian genealogy of the popcultural villain. *Evol. Behav. Sci.* 10, 109–122.

- LeDoux, J. E. (1996). *The emotional brain: The mysterious underpinnings of emotional life*. Simon & Schuster.
- Leeder, M. (2018). *Horror Film: A Critical Introduction*. Bloomsbury Publishing USA.
- Lipps, T. (1903) “Empathy, Inward Imitation, and Sense Feelings” in *Philosophies of Beauty: From Socrates to Robert Bridges being the Sources of Aesthetic Theory*, E.F. Carritt (ed.). Oxford: Clarendon Press [1931]. 252–6.
- Martin, G. N. (2019). (Why) do you like scary movies? a review of the empirical research on psychological responses to horror films. In *Frontiers in Psychology* (Vol. 10, Issue OCT). Frontiers Media S.A. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.02298>
- Mehrabian, A., y Epstein, N. (1972) A measure of emotional empathy. *Journal of Personality*, 40, 525-543
- Odell, C., y LeBlanc, M. (2010). *Horror films*. Oldcastle Books.
- Oliver, M. B. (1993). Adolescents’ enjoyment of graphic horror: effects of viewers’ attitudes and portrayals of victim. *Commun. Res.* 20, 30–50.
- Remaycuna Vasquez G. (2021). NIVEL DE IDENTIFICACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE PIURA CON LOS PERSONAJES DE LA PELÍCULA ‘COBARDES’, 2020”. Tesis de grado, Peru. Recuperado de <https://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/viewer.html?pdfurl=http%3A%2F%2F repositorio.unp.edu.pe%2Fbitstream%2Fhandle%2F20.5>

00.12676%2F2849%2FCOMU-RAM-VAS-

2021.pdf%3Fsequence%3D1%26isAllowed%3Dy&clen=3759481.

Sparks, G. G. (1991). The relationship between distress and delight in males' and females' reactions to frightening films. *Hum. Commun. Res.* 17, 625–637.

doi: 10.1111/j.1468-2958.1991.tb00247.x

Stadler, J. (2017). Empathy in film. *The Routledge handbook of philosophy of empathy*, 317-326.

Stotland, E., Mathews, K., Sherman, S., Hansson, R., y Richardson, B. (1978) *Empathy, fantasy, and helping*. Beverly Hills, CA: Sage

Tamborini, R., Stiff, J., y Heide, C. (1990). Reacting to graphic horror: a model of empathy and emotional behavior. *Commun. Res.* 17, 616–640

Zillmann, D. (1980). "Anatomy of suspense" in *The entertainment functions of television*. ed. P. H. Tannenbaum (London: Psychology Press), 133–163.

Zillmann, D., Weaver, J. B., Mundorf, N., y Aust, C. F. (1986). Effects of an opposite-gender companion's affect to horror on distress, delight, and attraction. *J. Pers. Soc. Psychol.* 51, 586–594. doi: 10.1037/0022-3514.51.3.586

Zillmann, D. (1996). "The psychology of suspense in dramatic exposition" in *Suspense: Conceptualizations, theoretical analyses, and empirical explorations*.

eds. P. Vorderer, H. J. Wulff, and M. Friedrichsen (New York: Routledge)

ANEXO

- **Cuestionario Ad Hoc**

Sexo:

Edad:

Nacionalidad:

Ocupación:

El género de una película, ¿Es un factor importante al momento de decidir si mirarla o no?

En una escala del 1 al 5 ¿Qué tanto te gusta mirar películas de terror?

¿Qué tan seguido miras películas de terror?

En una escala del 1 al 5, ¿Qué tan fanático de las películas de terror te consideras?

Asigna un puntaje del 1 al 5 a los eventos o sucesos dentro de una película de terror que hagan que la disfrutes más.

Violencia física

Sangre

Lenguaje vulgar

Sufrimiento

Jump Scares

Final feliz

Final triste

Sexo

Humor negro

- **Cuestionario del interpersonal reactivity index (IRI)**

1. Sueño despierto y fantaseo, con cierta regularidad, sobre cosas que podrían pasarme.
2. Frecuentemente tengo sentimientos de compasión y preocupación respecto a gente menos afortunada que yo.
3. En algunas ocasiones encuentro difícil ver las cosas desde el punto de vista de las otras personas.
4. No suelo sentir mucha lástima por las otras personas cuando tienen problemas.
5. Me siento realmente involucrado con los sentimientos de los personajes de una novela.
6. En las situaciones de emergencia me siento aprensivo y a punto de enfermar.
7. Generalmente soy objetivo cuando veo una película o representación teatral y no suelo sentirme completamente inmerso en ellas.
8. Intento contemplar la posición de todo el mundo antes de tomar una decisión.
9. Cuando veo a una persona de quien se aprovechan, me siento un tanto protector hacia ella.
10. A veces me siento indefenso cuando estoy en medio de una situación con mucha carga emocional.
11. A veces intento comprender mejor a mis amigos imaginando cómo se deben ver las cosas desde su punto de vista.
12. Llegar a sentirme extremadamente involucrado en un buen libro o película es bastante raro para mí.
13. Cuando veo que alguien se ha hecho daño suelo mantener la calma.
14. Las desgracias de las otras personas no me suelen perturbar demasiado.
15. Si estoy convencido de tener la certeza sobre algo no suelo perder demasiado tiempo escuchando las argumentaciones de otras personas.
16. Después de ver una representación teatral o una película me he sentido como si yo hubiese sido uno de los personajes.

17. Me asusta encontrarme en una situación emocional tensa.
18. A veces no siento demasiada lástima cuando veo que tratan a una persona de forma injusta.
19. Suelo ser bastante efectivo al enfrentarme a situaciones de emergencia.
20. Frecuentemente me siento afectado por cosas que veo que pasan.
21. Creo que cada situación presenta dos caras e intento contemplarlas a las dos.
22. Me describiría a mí mismo como una persona con bastante buen corazón.
23. Cuando veo una buena película me pongo fácilmente en el lugar del personaje principal.
24. Suelo perder el control durante las situaciones de emergencia.
25. Cuando alguien me hace enfadar, suelo intentar ponerme por un momento en su lugar.
26. Cuando leo una historia interesante en un relato o novela, me imagino cómo me sentiría yo si los acontecimientos en la historia me sucedieran a mí
27. Cuando en una situación de emergencia veo que alguien necesita urgentemente ayuda me siento al borde del colapso nervioso.
28. Antes de criticar a alguien intento imaginar cómo me sentiría yo si estuviera en su lugar.