

ANÁLISIS FUNCIONAL DE LAS ESTRATEGIAS PSICOLÓGICAS DE TERROR EN EL CINE

Vicente Pérez Fernández

Andrés García García

Universidad Nacional de Educación a Distancia

Encontrar la mejor fórmula para provocar miedo es y será el objetivo de generaciones de directores interesados en este género, y es muy común que en algún momento de esta búsqueda dirijan su mirada a la psicología. Esta colaboración se ha centrado principalmente en descubrir los “miedos internos”, las frustraciones, los símbolos del inconsciente capaces de aterrorizarnos, etc. Evidentemente, ha sido el psicoanálisis el que más ha interesado a directores y productores deseosos de descubrir miedos ocultos. En este artículo pretendemos ofrecer una visión radicalmente apartada de este tipo de contribuciones, aportando algunas herramientas, derivadas del Análisis Experimental del Comportamiento, que pueden resultar útiles para identificar tanto los elementos que provocan la reacción emocional conocida como “miedo”, como los posibles factores motivacionales que explican el hecho de que nos exponamos a este tipo de situaciones.

Palabras-clave: análisis funcional, miedo, cine, condicionamiento.

FUNCTIONAL ANALYSIS OF THE PSYCHOLOGICAL STRATEGIES OF TERROR IN THE CINEMA

To find the best way to cause fear is and it will be the objective of directors' generations interested in this kind of movies, and it is very common that direct their look to the psychology in some moment of this search. This collaboration has been centered mainly in discovering those “internal fears”, the frustrations, the symbols of the unconscious able to terrify us, etc. Evidently, it has been the psychoanalysis the one that more has interested to directors and desirous producers of discovering hidden fears. In this article we seek to offer a radically remote vision of this type of taxes, contributing some tools, derived of the Experimental Analysis of the Behavior that can be useful to identify the elements that cause the well-known emotional reaction so much as “fear”, as the possible factors motivating that explain the fact that we expose ourselves to this type of situations.

Keywords: functional analysis, fear, cinema, conditioning.

LA PSICOLOGÍA DEL MIEDO.

El presente trabajo se encuadra dentro del paradigma conductista, por lo que nos centraremos en los planteamientos básicos (fundacionales y definicionales) desarrollados por John B. Watson (1878-1958) y Burrhus F. Skinner (1904-1990) con respecto al tratamiento de las respuestas emocionales. En concreto, Skinner (1953) propone considerar la emoción, no como un estado psíquico o fisiológico, sino como un estado conceptual, es decir, como una etiqueta. No se definen, por tanto, las emociones, sino que se describen los organismos emocionados en cuanto a la mayor o menor probabilidad de que emitan ciertas respuestas. La emoción no sería algo que está en el organismo, sino una forma de etiquetar una predisposición, una herramienta social que nos ayuda a comprender y a predecir el comportamiento de los demás. A pesar de que estas etiquetas están determinadas culturalmente y pueden diferir, es posible establecer de forma general tres factores que pueden afectar a esa probabilidad: 1) la estimulación a la que se ve sometido el individuo, 2) su historia individual (respuestas aprendidas) y 3) la historia evolutiva de su especie (respuestas innatas).

El siguiente paso sería identificar estos factores respecto a la emoción que nos ocupa, para ello empezaremos por lo más básico: las respuestas innatas de miedo. El comportamiento emocional está íntimamente ligado a mecanismos biológicos muy antiguos, evolutivamente hablando (Johnston, 1981). A lo largo de nuestra historia como especie se han ido seleccionando respuestas reflejas ante ciertos estímulos debido a la ventaja que éstas aportaban para la supervivencia del individuo. Existen una serie de estímulos atemorizantes innatos, de estímulos aversivos incondicionados, que son capaces de producir miedo sin aprendizaje previo.

En el trabajo clásico de Watson (1930), éste determinó, mediante investigaciones con niños, tres tipos básicos de estimulación atemorizante: los ruidos, la pérdida súbita de soporte y el dolor. Según este autor, estos estímulos son comunes a todas las especies animales y es a partir de ellos como se condicionan respuestas de miedo a otros estímulos diferentes.

Otra clasificación de gran impacto histórico fue la de Gray (1971), quien daba más importancia a elementos distintivos de cada especie animal. Este autor presenta una interesante clasificación de los estímulos atemorizantes innatos en cinco categorías:

- 1) **Intensos:** dolor, ruidos fuertes, pérdida de apoyo, movimientos súbitos e inesperados.
- 2) **Novedosos:** pérdida de apoyo, estímulos extraños, desconocidos, bizarros.

- 3) **Ausencia de estimulación:** soledad (descubierto en algunos peces), oscuridad.
- 4) **Peligros evolutivos especiales:** son característicos de cada especie y se seleccionan por constituir una ventaja adaptativa. Por ejemplo: al búho (en pinzones), a la altura o a los cadáveres (en humanos).
- 5) **Procedentes de interacciones sociales entre congéneres:** resultantes de una evolución más compleja que implica el desarrollo de formas de conducta que interaccionan mutuamente, como por ejemplo las de dominio y sumisión.

Independientemente de la cantidad de estímulos atemorizantes incondicionados de los que disponga una especie, en todos los casos se puede seguir aumentando ese número inicial mediante el aprendizaje (Eibesfeldt, 1993). Estos “miedos aprendidos” pueden generarse principalmente mediante dos procesos: el condicionamiento clásico y la generalización de estímulos.

ESTÍMULOS ATEMORIZANTES EN LAS PELÍCULAS DE TERROR.

Los estímulos atemorizantes que vamos a describir se presentarán agrupados en tres categorías diferentes, dependiendo de si provocan la respuesta de forma incondicionada, condicionada, o por generalización.

1. Estímulos Incondicionados.

1.1. Ruidos intensos. Éste es uno de los elementos más usados en las películas de terror y suele coincidir con el desenlace de una escena de tensión. Hay que tener en cuenta que cualquier estímulo intenso puede provocar miedo, pero si se ha preparado la situación podemos intensificar ese efecto. En realidad, se hace más uso de las situaciones previas que del estímulo elicitor del miedo en sí mismo. No se puede mantener atemorizada a una persona durante toda la película únicamente a través de la presentación repetida de ruidos intensos, eso obliga a reducir su número y a aumentar su efecto.

Es muy común la consideración del miedo como la amenaza no consumada de agresión. Esta amenaza hace alusión a todos los estímulos condicionados que han sido asociados con la estimulación propia de la agresión (Hollis, 1984), principalmente el conocimiento de que el agresor está ahí, cerca del protagonista. Sin embargo, han llegado a ser mucho más efectivos todos los estímulos que se han condicionado a lo largo de la historia del cine y que predicen esa llegada de la situación aterradora. El

espectador es capaz de responder a ciertos planos, cierto tipo de música e incluso de situaciones porque en el pasado han sido asociados con ese estímulo intenso final.

Abordaremos estos “miedos aprendidos” más adelante, no obstante, sí es necesario hacer mención aquí al uso de la música y de cómo acentúa los ruidos. En el cine hay ocasiones en las que se presentan ruidos que no pertenecen a la situación propiamente dicha. Por ejemplo, cuando en la vida real cerramos la puerta del frigorífico y descubrimos que ocultaba a alguien, no oímos un ruido intenso. Es este ruido el que realmente provoca miedo en el espectador, incluso puede llegar a condicionar algunos de los elementos inicialmente neutros de la situación haciendo que también ellos lo provoquen en ocasiones futuras. Estos ruidos están muy relacionados con la música, la mayoría de ellos, en realidad, son acordes disonantes, principalmente de percusión, piano o violín, coherentes, casi siempre, con el estilo de la banda sonora.

1.2. Movimientos súbitos e inesperados. Los movimientos bruscos y repentinos provocan por sí mismos efectos atemorizantes en el espectador (Leventhal, 1970) pero, como la mayoría de los elementos que abordamos, este tipo de estimulación siempre se presenta junto a otras variables. La mayoría de las veces esta combinación tiene como objetivo potenciar el efecto de los movimientos súbitos, coordinándolos con sonidos intensos y desagradables o preparando situaciones previas de calma (estímulos condicionados inhibitorios aversivos).

Pero los movimientos súbitos no se refieren exclusivamente a las figuras, también son utilizados en los planos de cámara y en la música. Es una técnica muy eficaz mantener un plano fijo, que induce cierta quietud, para luego pasar de forma brusca a un *travelling*, que está asociado a la presencia de una amenaza. En cuanto a la música, se utiliza de una forma muy similar. Se empieza con una intensidad *piano* para realizar un cambio brusco a *forte*. El efecto es análogo, cambiar bruscamente de una situación tranquila a otra en la que diferentes estímulos condicionados señalan la presencia de peligro. Si comparamos las bandas sonoras de las películas de terror podemos encontrar, entre otros, este rasgo común, melodías muy dinámicas en *crescendo* y *minuendo*.

1.3. Estimulación novedosa. En palabras de Carlos Losilla (1993): “el miedo más antiguo e intenso es el miedo a lo desconocido”. Entendiendo “lo desconocido” como lo opuesto a lo cotidiano, a lo normal o a lo familiar, podemos identificar

diferentes elementos en el cine de terror cuyo objetivo es generar esa extrañeza en el espectador, entre los más frecuentes señalaremos las siguientes:

- Música asociada a contextos antagónicos. Como por ejemplo la utilización de canciones infantiles, de cuna o de cajas de música en situaciones grotescas o de mucha tensión (Al final de la escalera, 1980).
- Sonidos difícilmente asociables a algo conocido o en situaciones no naturales (Los otros, 2001).
- Planos con perspectivas angulares, muy distanciadas de los planos de visión humana (Posesión infernal, 1982).
- Abuso o desuso desmesurado de colores, o utilización de mezclas difíciles de encontrar en el medio natural (En la boca del miedo, 1995).
- Comportamientos desviados de la media, siniestros, extravagantes o insólitos (Psicosis, 1960).
- Rasgos físicos antinaturales y malformaciones físicas (La parada de los monstruos, 1932).
- Objetos “fuera de lugar”, que no deberían estar ahí o funcionar como lo hacen (Poltergeist, 1982).
- Centrar la amenaza en seres normalmente inofensivos, como ciertos animales (Los pájaros, 1963) o niños (¿Quién puede matar a un niño?, 1990).

Antes de continuar con el siguiente apartado, habría que hacer un apunte final con respecto al abuso de los estímulos incondicionados. La presentación repetida de este tipo de estímulos puede provocar la habituación en los sujetos, y, como consecuencia, que pierdan su poder evocador (Prewitt, 1967). Este fenómeno puede darse durante la reproducción de una película pero también hay que tener en cuenta las consecuencias de la acumulación durante la historia del sujeto. Para evitar esta pérdida de efecto existen principalmente dos técnicas (ver Robbins, 1990):

- 1) *Recuperación espontánea*. Simplemente el paso del tiempo sin presentar ese estímulo puede hacer que vuelva a adquirir sus propiedades evocadoras. Para mantener constante la tensión en el espectador es crucial la distribución de la estimulación intensa.
- 2) *Deshabitación*. Si presentamos el estímulo incondicionado al que se ha habituado el sujeto con otro estímulo novedoso podemos hacer también que recupere su poder de evocación. Cuánto más intenso y novedoso sea el

estímulo, mayor será la deshabitación. Esta es la base de la progresión que suele procurarse en las películas de terror, en las que se administra la presentación de los elementos de la trama para poder ofrecer siempre algo nuevo en la siguiente situación atemorizante.

2. Estímulos condicionados.

Son aquellos estímulos que en un principio no provocaban ninguna respuesta en el sujeto, pero que tras el emparejamiento repetido con otro estímulo que sí lo hace (ya sea de forma condicionada o incondicionada) adquieren sus mismas propiedades evocadoras (ver Pérez, Gutiérrez, García y Gómez, 2005). Este tipo de estimulación es la más utilizada, sobre todo para crear climas de tensión o angustia (que generan ansiedad) que luego concluyen en finales intensos (que provocan miedo).

2.1. Lo oculto. Esta variable es, probablemente, la que más dudas presenta a la hora de categorizarla como condicionada o incondicionada. Lo oculto está muy relacionado con lo desconocido (Delumeau, 1989) pero aquí lo utilizaremos con otro matiz, nos referimos a lo oculto, no como a lo extraño o novedoso, sino como a aquello que no se ve, lo que se esconde. Hay que tener en cuenta que las situaciones que dificultan nuestra percepción también merman nuestra capacidad de defensa frente a peligros. Es muy probable que estos entornos hayan precedido a otras como movimientos bruscos o ruidos intensos, estímulos inesperados que sí tienen un valor atemorizante innato.

Independientemente de su consideración condicionada o no, lo cierto es que el cine ha hecho un tremendo uso de lo oculto, principalmente a través de las siguientes estrategias:

- *La oscuridad.* La noche y las sombras son prácticamente una constante en el género. La utilización de las luces para componer espacios ocultos a la vista del espectador es la mejor forma de generar cierta tensión, por un lado, y de facilitar movimientos súbitos e inesperados.
- *Los planos cerrados.* Es muy común utilizar primeros planos de los personajes / víctimas, sobre todo cuando ya se ha planteado la situación como amenazante. Estos planos cerrados, además de ocultar al espectador la amenaza, tienen otra función relacionada con la identificación. Al ser primeros planos se puede observar con mayor detalle la expresión de terror

de los personajes y ésta puede también funcionar como estímulo condicionado.

- *La filmación subjetiva*. Tiene el mismo efecto que los planos cerrados, cuando se refiere a la visión de la víctima: es un plano más cerrado que la visión en tercera persona, por lo que esconde más elementos de la situación y ayuda a la identificación con el personaje.

2.2. Lenguaje cinematográfico. El cine de terror ha mantenido ciertas pautas que han acabado definiendo en cierta medida el género (Becker, 2002). La película *Scream* (1996) juega con ese tipo de elementos argumentales que nos permiten predecir la llegada de una situación dramática. Además de estos clichés de las películas de “psicokillers” para adolescentes, hay otros elementos más independientes del guión que se han asociado a través del mismo proceso, destacaremos dos:

- *La música*. El uso de la banda sonora o los cambios de ritmo en las mismas indican inexorablemente la aparición de la amenaza. Pero al haberse condicionado, la propia música ya provoca cierto temor en los espectadores, y no nos referimos al efecto que puedan causar por características musicales, sino simplemente por su valor predictivo (Estímulo Condicionado Excitatorio Aversivo).
- *El travelling*. Este efecto de cámara es empleado como una especie de mirada subjetiva del objeto amenazante, aunque no cumple las mismas funciones. No trata de mostrarnos la “mirada del monstruo”, sino de indicarnos su aparición inmediata.

2.3. La filmación subjetiva. Hemos comentado antes cómo puede utilizarse la “mirada de la víctima” como estrategia para ocultar parte del escenario al espectador, sin embargo, también puede utilizarse para mostrarnos la “mirada del verdugo”, lo que tiene otras implicaciones muy diferentes. Existen ciertas conductas que son castigadas socialmente, entre ellas, desde luego, se encuentran la mayoría de las que realizan los *monstruos* de las películas de terror. Los estímulos asociados con el castigo (que puede ser un estímulo aversivo incondicionado o condicionado), con las respuestas que lo provocan o con los estímulos que preceden a esa respuesta, pueden condicionarse también y provocar un efecto similar al estímulo aversivo (Goodall, 1984). Cuando, mediante la filmación subjetiva del asesino, tenemos que presenciar su comportamiento

en “primera persona” ese tipo de estimulación tiene también efectos emocionales. Un ejemplo muy claro de esta estrategia puede encontrarse en *La noche de Halloween* (1978).

Al igual que con los estímulos incondicionados, la presentación repetida de estímulos condicionados puede provocar una reducción de sus efectos evocadores, en este caso se denomina al fenómeno *extinción*. La extinción puede evitarse también a través de dos técnicas:

- 1) *Desinhibición*. Al igual que en la deshabitación, consiste en la presentación de un estímulo novedoso e intenso junto al estímulo condicionado en proceso de extinción.
- 2) *Ensayos de mantenimiento*. Otra forma de evitar la extinción es emparejar de forma intermitente el estímulo condicionado con el estímulo incondicionado.

3. Generalización.

La generalización de estímulos hace referencia a la capacidad de los organismos de responder de forma similar a estímulos que son similares y el caso de los estímulos atemorizantes no es una excepción (Blough, 1975). El cine también hace uso de esta estrategia y aquí vamos a analizarlo desde dos vertientes:

3.1. Generalización de Estímulos Incondicionados. Un ejemplo muy claro podemos encontrarlo en la música. A lo largo de este apartado hemos señalado ciertas características de la música utilizada en las películas de terror: armonías cerradas, acordes asonantes, gran dinamismo de *crescendo* a *minuendo*, contrastes de intensidad entre *forte* y *piano*, etc. Pero es muy interesante observar como la mayoría poseen, además, un ritmo muy rápido y en algunas incluso parecen imitar al ritmo cardio-respiratorio. Si recordamos las clásicas teorías de James (1890) y Lange (1895), este tipo de música puede provocar una respuesta emocional por generalización del sonido de nuestra propia respiración y ritmo cardíaco. En otros casos, la propia progresión de la melodía en *crescendo* también puede funcionar en el mismo sentido que hemos comentado: por generalización del aumento del ritmo cardio-respiratorio.

3.2. Generalización de Estímulos Condicionados. En esta categoría englobaremos los denominados miedos inconscientes. Ese mensaje de fondo que se presenta de forma enmascarada y que suele magnificarse como la verdadera razón de ser de la película. Nos referimos a aquellos estímulos condicionados atemorizantes

como pueden ser el sexo (en según qué épocas), las fobias (claustrofobia, zoofobia, etc.), el paro, la privación de la libertad, etc. Este tipo de estimulación es transferida a situaciones consideradas como dentro del mundo de lo irreal o de lo fantástico, lo que permite en muchas ocasiones, esquivar la censura o disminuir su efecto aversivo al presentarse como una metáfora. Tratar de forma individualizada cada uno de estos casos sería demasiado extenso, pero podemos encontrar ejemplos tan claros como el miedo a la lascivia expuesto en los vampiros de la Hammer o el miedo a las masas indigentes plasmado en las películas de muertos vivientes de Romero.

FACTORES MOTIVACIONALES EN LA CONDUCTA DE ESPECTADOR DE CINE DE TERROR.

Para exponernos a todas situaciones que hemos descrito hasta ahora, debemos realizar una conducta previa: dirigirnos hacia esa fuente de estimulación, es decir, ir al cine o conectar la televisión cuando están poniendo una película de terror. Normalmente nadie nos obliga de manera clara a presenciar una obra artística (aunque podemos recordar cuando obligan a Alex en “La naranja mecánica” a contemplar escenas violentas mientras una droga de efectos muy aversivos opera en su organismo; ver Marzal y Rubio, 1999). ¿Cuáles son los motivos que nos impulsan a ver una película?, ¿qué conseguimos con ello?.

En ocasiones la respuesta se encuentra en un porcentaje muy alto (cercano al cien por cien) en los propios elementos *per se* de la obra que contemplamos (Glow y Winefield, 1978), en su mera presencia, sin necesidad de que se produzca una determinada interacción social con la obra como protagonista. En relación con esto podríamos citar la Teoría del proceso oponente (Solomon y Corbit, 1974), según la cual la presentación de un estímulo significativo provoca una respuesta emocional coherente con dicho estímulo (proceso primario), provocando a su vez dicho proceso otro compensatorio de signo opuesto (proceso oponente). En el caso de las películas de terror, podría darse que el proceso primario fuera aversivo (miedo) para acabar produciendo un proceso oponente apetitivo (alegría, seguridad, etc).

Por el contrario, en otros muchos casos hay más componentes implicados, y con un gran peso específico, en nuestra decisión de presenciar una obra. Sin pretender ser exhaustivos, podríamos hacer una primera gran clasificación de estos elementos en tres grupos.

El primero de ellos haría referencia a aquellos procesos que tienen como efecto el hecho de que fomentan la cohesión del grupo (Swartz y Rosenblum, 1980). Una de las principales estrategias que tienen los miembros de un grupo para aumentar su cohesión interna es la realización de actividades en común, siendo esto especialmente cierto y relevante en el caso de las relaciones entre iguales adolescentes (público mayoritario de este tipo de cine). En esta franja de edad tener la misma imagen, pero también tener gustos parecidos, realizar las mismas imitaciones, compartir los mismos héroes... es fundamental para la persona. Y a todo ello colabora en gran medida la creación cinematográfica. Cuando el grupo elige una película (la publicidad hace grandes esfuerzos para que elijan la suya) todos sus componentes están siendo afectados por un intento de transmisión de valores y contravalores, tanto de tipo ético como de tipo estético.

El segundo se centra en la identificación que se produce entre el espectador y los personajes de la película (Marks, Miller y Maruyama, 1981). Se trata de un elemento sin duda reforzante y que contribuye de manera importante a mantener nuestra conducta de acudir a presenciar una determinada creación cinematográfica. Las experiencias que la inmensa mayoría de nosotros podemos vivir están muy constreñidas. Empezando por limitaciones espacio-temporales y siguiendo con las restricciones impuestas por las normas de comportamiento referidas a lo que es adecuado hacer en cada momento, encontramos una válvula de escape para, al menos durante unas horas, *ser* otro.

Y el tercero explora la manera en la que aprendemos toda una gama de nuevos comportamientos por modelado (Bandura, 1977) al asistir al cine. Cuando contemplamos una película, observamos que se desarrolla una trama en la que los personajes realizan una serie de acciones que les llevan a que sucedan una serie de consecuencias. A lo largo de nuestra experiencia, aprendemos que el que alguien realice una acción y con ella consiga algo, es para nosotros una señal de que si hacemos lo mismo también conseguiremos ese algo. Obviamente eso no siempre es así, pero eso es algo que también tendremos que ir aprendiendo a lo largo de nuestra vida. No nos debe extrañar, por tanto, que si determinados ejemplos de conducta se repiten de manera sistemática en las obras a las que asistimos, acabemos copiándolos en mayor o menor medida. Y para muestra un botón: *el beso de película*. Estamos quizás ante el ejemplo más paradigmático de lo que estamos hablando. Esos besos largos, apasionados y románticos no son algo que haya imperado a lo largo de toda la historia, antes bien, ha sido una argucia cinematográfica usada por los directores para transmitir al público sin

ningún género de duda el amor existente entre los protagonistas en el menor lapso de tiempo posible. Posteriormente, y poco a poco, dicho comportamiento se fue instaurando en la sociedad y hoy nos parece que se daba desde tiempo inmemorial. Esto normalmente es el resultado de un proceso acumulativo, pero también puede darse el caso de que una determinada obra (sobre todo cinematográfica) marque determinados comportamientos de, al menos, una generación. Baste recordar, por ejemplo, el gran efecto que sobre la estética de la época tuvo una película como *Fiebre del sábado noche*, o sobre ciertas prácticas sexuales *El último tango en París*. Todo esto nos llevaría también a un tema que excedería el objetivo del presente trabajo: el modelado de comportamientos violentos. Aunque, por supuesto, modulado por otras variables, parece que ciertas obras del séptimo arte han hecho a lo largo de la historia, si no que hubiera más violencia, sí que ésta cobrara formas muy concretas (fue famosa la polémica que se generó en torno a *La naranja mecánica* y la aparición de pandillas que practicaban la *ultraviolencia*).

En el párrafo anterior hemos visto cómo el visionado de ciertas películas puede hacer cambiar nuestras conductas públicas: amar, vestir, agredir...; pero es muy interesante destacar que también nuestras imaginaciones y fantasías (conductas privadas) pueden ser modificadas de la misma forma. Debido a la gran cantidad de imaginación cinematográfica a la que todos hemos sido sometidos, cuando fantaseamos y fabulamos sobre algún tema, lo hacemos mediante el uso de paisajes, expresiones, diálogos, etc. de una época en parte prestada.

CONCLUSIÓN.

A lo largo del presente trabajo hemos utilizado los dos grandes fenómenos que forman la base del análisis funcional del comportamiento (y de la psicología del aprendizaje): el condicionamiento operante y el condicionamiento clásico. Con el primero de ellos llevamos al espectador al cine para ver una película de terror. Ha podido llegar hasta aquí por el componente elitista (en determinados ambientes) que supone ir, y que te vean, a cierto tipo de películas, o porque su grupo va y, por tanto, él también; puede tener más o menos presente que aprenderá nuevas comportamientos y que se producirán procesos de identificación, etc. Pero lo que nos interesa en estos momentos es que está en la butaca. Y ahí es donde entra en acción, principalmente, el condicionamiento clásico y todo el arsenal de fenómenos asociados a él: extinción, generalización, excitación-inhibición y un largo etcétera. Por supuesto el abordaje no es

en absoluto exhaustivo, pero sí nos gustaría pensar que brinda al lector la oportunidad de conocer otra aproximación (Chiesa, 1994) desde la psicología el cine en general, y a uno de sus géneros más relacionados (es lo que buscan) con la respuesta emocional del público: el cine de terror.

REFERENCIAS:

- BANDURA, A. (1977). *Social learning theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prencite-Hall.
- BECKER, G. (2002). *El valor del miedo*. Madrid: Alianza Editorial.
- BLOUGH, D. S. (1975). Steday-state data and quantitative model of operant generalization. *Journal of the Experimental Psychology: Animal Behavior Processes*, **1**, 3-21.
- CHIESA, M. (1994). *Radical behaviorism: the philosophy and the science*. Boston: Authors Cooperative.
- DELUMEAU, J. (1989). *El miedo en Occidente*. Barcelona: Taurus.
- EIBESFELT, E. Y. (1993). *Biología del comportamiento humano*. Madrid. Alianza.
- GLOW, P. H. y WINEFIELD, A. H. (1978). Response-contingent sensory change in a causally structured enviroment. *Animal Learning and Behavior*, **6**, 1-18.
- GOODALL, G. (1984). Learning due to the response-shock contingency in signalled punishment. *The Quarterly Journal of Experimental Psychology*, **36B**, 259-279.
- GRAY, J. A. (1971) *La psicología del miedo*. Madrid: Ediciones Guadarrama.
- HOLLIS, K. L. (1984). The biological function of Pavlovian conditioning: The best defense is a good offence. *Journal of the Experimental Psychology: Animal Behavior Processes*, **10**, 413-425.
- JAMES, W. (1890) *The Principles of Psychology*. Nueva York, Dover.
- JOHNSTON, T. D. (1981). Selective costs and benefits in the evolution of learning. En J. S. Rosenblatt, R .A. Hinde, C. Beer y M. C. Busnel (Eds.). *Advances of the study of behavior*. New York: Academic Press.
- LANGE, C. G. (1885) *The emotions*. Nueva York, Hafner.
- LEVENTHAL, H. (1970). Findings and theory in the study of fear communications. En L. Berkowitz (Ed.), *Advances in experimental social psychology* (vol. 5). New York: Academic Press.
- LOSILLA, C. (1993). *El cine de terror. Una introducción*. Barcelona: Paidós.

- MARKS, G., MILLER, N. y MARUYAMA, G. (1981). The effect of physical attractiveness on assumptions of similarity. *Journal of Personality and Social Psychology*, **41**, 198-206.
- MARZAL, J. V. y RUBIO, S. (1999). *Guía para ver "La naranja mecánica"*. Barcelona. Octaedro.
- PÉREZ, V., GUTIÉRREZ, M. T., GARCÍA, A. y GÓMEZ, J. (2005). *Procesos Psicológicos Básicos: un análisis funcional*. Madrid. Pearson.
- PREWITT, E. P. (1967). Number of preconditioning trials in sensory preconditioning using CER training. *Journal of Comparative and Physiological Psychology*, **64**, 360-362.
- ROBBINS, S. J. (1990). Mechanisms underlying spontaneous recovery in autoshaping. *Journal of Experimental Psychology: Animal Behavior Processes*, **16**, 235-249.
- SKINNER, B. F. (1953) *Science and human behavior*. Nueva York, The Macmillan Company.
- SOLOMON, R. B. y CORBIT, J. D. (1974). An opponent-process theory of motivation: The temporal dynamics of affect. *Psychological Review*, **81**, 119-145.
- SWARTZ, K. B. y ROSENBLUM, L. A. (1980). Operant responding by bonnet macaques for color videotape recordings of social stimuli. *Animal Learning and Behavior*, **8**, 311-321.
- WATSON, J. B. (1930) *Behaviorism*. Chicago, University of Chicago Press.