

“Psicosis” de Alfred Hitchcock (1960): juego de expectativas

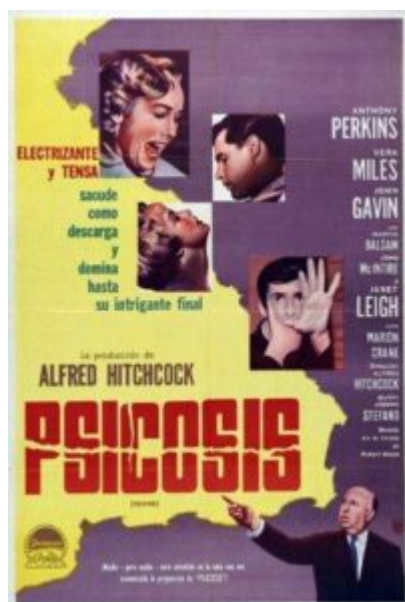
escrito por Ignacio Ilundain | 19 julio, 2026

Psicosis (“Psycho”) es una película dirigida en 1960 por Alfred Hitchcock cuyo guion está basado en la novela homónima escrita por Robert Bloch (1959). Está protagonizada por Anthony Perkins en el papel de Norman Bates, junto a Janet Leigh, en el papel de Marion Crane; John Gavin, como Sam Loomis y Vera Miles, como Lila Crane, acompañan a la pareja protagonista, entre otros.

Hitchcock, teniendo ya sesenta años, cambió su manera de rodar al hacer esta película siendo consciente de que el público había cambiado, que había que dirigirse a él de otra manera. Realizada con un bajo presupuesto (unos 800.000 dólares) tras el rechazo de la productora *Universal* a hacerse cargo del proyecto, se convirtió en el mayor éxito de su director. Para ello, utilizó ingresos provenientes de su programa de televisión.

Exploraciones del lenguaje cinematográfico

He dedicado algunas entradas en esta página a analizar algunas de las características del cine de Hitchcock: *Con la muerte en los talones* (1959; reflexión [aquí](#)), así como un par de textos sobre su poética cinematográfica ([aquí](#) y [aquí](#)). La crítica francesa subrayó su **carácter de autor** frente a una crítica que no reconocía su valía artística sino solo el innegable éxito comercial de sus películas. Se le presentaba como un hábil artesano: el “mago del suspense”.



Uno de los críticos franceses, el director de cine F. Truffaut, dialoga con Hitchcock (con la colaboración de Helen Scott) en una serie de entrevistas realizadas de 1962 a 1965. Sus palabras fueron recogidas en el libro *El cine según Hitchcock* (primera edición, 1966; con un añadido de 1983). Repasando su filmografía, Hitchcock, y Truffaut en cierto modo, reflexionan sobre la naturaleza del cine. Las citas con número de página corresponden a este libro (edición de 1996 de Alianza).

El director inglés es uno de los grandes creadores del lenguaje cinematográfico. A menudo quiere hacer películas **explorando posibilidades narrativas** que suponen un desafío: *La soga* (1948), en una sola toma continua (varias en realidad porque los rollos de película eran de duración limitada); *La ventana indiscreta* (1954), rodada desde la habitación del protagonista, limitación que se impuso también en *Náufragos* (1944); los juegos visuales con el *zoom* en *Vértigo* (1958)... Más allá de estos extremos, hay muchos detalles que se explican en el libro citado, destacando, claro está, los resortes del suspense que atraviesan sus películas. Todo ello al servicio de su objetivo fundamental: **emocionar al espectador**.

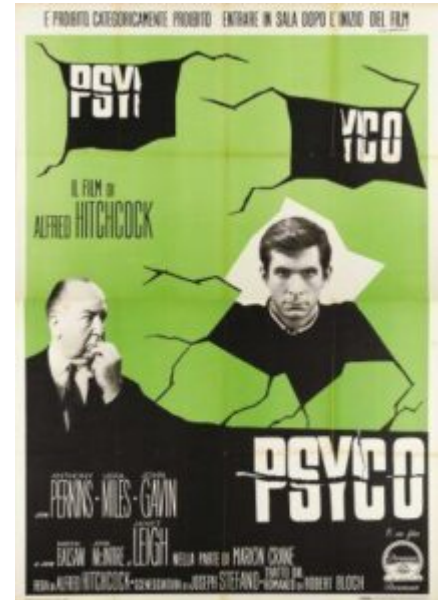
Creo que es para nosotros una gran satisfacción utilizar el arte cinematográfico para crear una emoción de masas. Y, con

Psycho, lo hemos conseguido. No es un mensaje lo que ha intrigado al público. No es una gran interpretación lo que ha conmovido al público. No era una novela de prestigio lo que ha cautivado al público. Lo que ha emocionado al público era el film puro (p. 243).

Anthony Perkins: continuidad y ruptura

En *Historia de la literatura como provocación* (1967), Hans Robert Jauss, gran exponente de la estética de la recepción, habla del **"horizonte de expectativas"** que tiene el lector ante la novela, algo que es aplicable al cine. Todas las películas utilizan **códigos narrativos** para crearlas. Por ejemplo: cuando vemos el comienzo de una película, a veces solo con los títulos de crédito y la banda sonora, ya nos hacemos una idea primera de lo que la película va a ser (algo estudiado en el [artículo](#) de John A. Bateman y Chiao-I Tseng, *El establecimiento de expectativas interpretativas en el cine*). *Psicosis* juega con las expectativas de una manera sobresaliente.

La construcción de esta película es muy interesante y es mi experiencia más apasionante como juego con el público. Con Psycho, dirigía a los espectadores, exactamente igual que si tocara el órgano (p. 237).



Forman parte de la reacción de los espectadores las películas vistas, su propia memoria del cine. Sabemos de cine cuando vemos una película. Muchas veces conocemos a los actores y actrices, al director... Otros profesionales que intervienen son menos conocidos por el gran público: guionista o dirección de fotografía, por ejemplo. Si actúa tal actriz conocida, que habitualmente hace papeles de una determinada clase, lo sabemos, y esperamos que en la película que estamos viendo interprete un papel parecido. Además, el hecho de ser famoso ya es algo atractivo: actúa X, actúa Y. El *Star System* estaba basado en la fama de actrices y actores que ya eran, ellos mismos, personajes de cara al público. Se construía un personaje de su propia persona. Este sistema ya hace tiempo que murió, el del contrato férreo de actrices y actores ("estrellas") con los grandes estudios, pero la fama sigue siendo un reclamo.

En el caso de Perkins, la inseguridad de sus personajes era algo que comunicaba muy bien. *La gran prueba* (W. Wyler, 1956), *Mansiones verdes* (M. Ferrer, 1959) o *La hora final* (S. Kramer, 1959) son ejemplos de películas en las que interpreta personajes frágiles, inseguros, a la vez que tiernos, pacíficos en medio de las dificultades. Sea por una película o por varias en las que se encarna un papel o tipo de carácter parecido, el **encasillamiento** es un fenómeno habitual. Esto

también genera expectativas en el espectador que espera ver a un personaje de ese tipo.

En la novela de Robert Bloch, Norman Bates es de mediana edad, tiene sobrepeso y es bastante desagradable. Decidí cambiar eso por completo. Pensé que si elegíamos a un actor apuesto, joven y simpático como Anthony Perkins, el público se pondría inmediatamente de su lado. De este modo, la revelación final sería diez veces más impactante, porque nadie quiere sospechar de un chico tan dulce (S. Rebello, Alfred Hitchcock and the Making of Psycho, 1990).

Al conocimiento previo del actor se une la expectativa creada por el conocimiento de los tipos de personajes. Si el personaje hubiese sido caracterizado como en la novela, en ese ambiente aislado en el que esta discurre y en esa época, eso ya generaría sospecha. La **sorpresa** es uno de los mecanismos del cine para mantener y despertar el interés del espectador. En este caso hay una continuidad y una ruptura con papeles anteriores de Perkins: el carácter frágil en sentido psicológico se mantiene; que interprete a un asesino, no. Hay una ruptura entre la **fragilidad** que empuja a identificarnos con él, y su ser asesino derivado de una gran fractura interior. Es muy conocido lo que vino después. Hizo tan bien su papel en una película tan bien hecha que se identificó al actor con el personaje. Él intentó salir de esa cárcel, como con la estupenda *El proceso* (O. Welles, 1962; reflexión [aquí](#)), en la que interpretó de manera excelente el papel fuerte y vulnerable que sabía hacer pero sin caer en parecer un loco.

Janet Leight: una protagonista que muere pronto

Janet Leight era conocida por papeles “amables”. En *Scaramouch* (G. Sidney, 1952) o *Mi hermana Elena* (R. Quine, 1955), protagoniza papeles de un tipo de mujer de la época, fuerte, a la vez que del tipo “damisela en apuros”. *Sed de mal* (O.

Welles, 1958) ya explora otros registros más complejos y grises. En cualquier caso, los espectadores no se esperaban que una actriz tan conocida fuese una ladrona en la pantalla. Aquí también Hitchcock juega con las expectativas entre la actriz y el tipo habitual de personajes. También hay un trastoque de expectativas desde el punto de vista argumental. La huida con el dinero es tensa. Sin embargo, la película da un **giro inesperado** al ser asesinada en un motel. Parecía que la película era la historia de un personaje que huye con un dinero robado, pero resulta que esa historia se acaba. No se cumplen las expectativas argumentales.



En una película de robos, la estructura argumental es que se persigue al ladrón... y se le caza. El personaje podrá ser simpático, aunque el cine no avala el robo. Igual no le apresan, pero no se queda con el dinero. *La cuadrilla de los once* (L. Milestone, 1960) es un divertido ejemplo. Los **géneros cinematográficos** se definen a veces por la estructura de los argumentos: una de robos, una comedia romántica, un asesinato que se investiga, una del oeste clásica, una de aventuras, una película bélica... Los tipos de historias que se cuentan en estas películas de género son bastante conocidas. Es la estructura argumental la que es previsible, no sus pormenores, claro. *El último gran héroe* (J. McTiernan, 1993) hace de estas expectativas argumentales uno de las claves de la historia cuando se entrecruzan los planos de ficción y el real haciendo de los tópicos de las películas de acción tema de la película.

Y lo más importante. ¿No era la **protagonista** de la película?

¿Cómo no iba a serlo si era el nombre más conocido del cartel? ¿Cómo puede morir tan pronto? Eso no pasa en las películas. Ni pasaba, ni pasa. Los protagonistas son los personajes principales que hacen algo, a los que les ocurre algo. Y ahora, ¿qué pasará?, se pregunta el espectador. La **curiosidad**, ese otro gran resorte muchas veces buscado, aflora con fuerza.

Usted sabe que el público intenta siempre anticiparse a la acción, adivinar lo que va a pasar, y le gusta decirse: “¡Ah!, ya sé lo que va a pasar ahora”. Por tanto, no solo hay que tener esto en cuenta, sino dirigir completamente los pensamientos del espectador (p. 237).

La estructura narrativa de la vida humana, la del cine y la real

En la vida real pueden darse estos cambios bruscos cuando algo provoca un giro imprevisto en el desarrollo de los acontecimientos. Pero parece que en las películas de género en las que los resortes estructurales funcionan, no ocurre. Por ejemplo: un ladrón que huye puede tener un accidente en el que muere, quemándose el dinero. Se descubre el accidente pero no se conoce que era el ladrón. Pero en una película, ¿qué argumento podríamos hilvanar con esto? Nos podríamos preguntar si el famoso *planteamiento, nudo y desenlace* es una estructura de la vida humana o solo de las historias que contamos.



La vida humana es argumental, decían Ortega y Marías; el ser humano tiene una identidad narrativa, como explicaba Ricoeur. Si lo comparamos con las artes literarias, el cine o el teatro, hay que decir que la vida humana no está definida por un guion que esté escrito de antemano. **Somos personas, no personajes**, seres libres en un marco social e histórico que ofrece un marco de posibilidades y recursos. Ortega decía que **somos novelistas de nuestra propia vida**. Pero somos nosotros los que escribimos esa historia a partir de las elecciones que hacemos. Aunque a veces, es verdad, echando la vista atrás, podemos pensar que nuestra vida estaba bastante determinada de antemano por lo que se esperaba de nosotros en el marco social, familiar, por las posibilidades sociales que ofrecía nuestro entorno.

Nuestra vida puede **ser recogida en un relato**, lo cual la hace inteligible. En ese sentido es narrativa, pero no porque esté redactada con anterioridad. Estamos llamados a hacer un análisis de la misma, de nuestras trayectorias y proyectos, y al contar la vida, la comprendemos mejor. Hacemos este relato en un estadio de la vida que, además, puede cambiar con el tiempo.

El ser del personaje es su historia, un drama que busca ser contado (Pirandello, reflexión [aquí](#)), pero el de la persona es

una historia por hacer, que puede, y casi siempre debe, ser reinterpretada a la vez que estamos llamados a tomar verdaderas decisiones. Elegir, como subrayaba Kierkegaard en sus estudios sobre el desarrollo de la existencia humana.

En una película de género los personajes son tipos, y las cosas que les pasan son típicas, propias del tipo de personaje que son. Al malo le cogen al final; pero al final, y con algo de tensión, que si no, no es divertido. Que en la vida real un "malo" te persiga no tiene gracia ni para el perseguido (tampoco en la película), ni para un observador medianamente sensato que lo viese. Sí lo es en una película. Al fin y al cabo, es una obra de ficción y, el bueno, ya lo sabemos, corre más y se salva.

Final

Jugar con el horizonte de expectativas de los espectadores es algo que Hitchcock hacía con maestría. Nos gusta ese juego, no que quieran reírse de nosotros, sino que nos sorprendan, que alimentan la curiosidad, que sintamos la tensión del suspense (R. [Baroni](#) ha estudiado muy bien este tema). *Psicosis*, una de esas grandes películas que se suele recordar tiempo después de haberla visto, es un ejemplo de una dimensión básica de cierto tipo de cine.