



Universitat
de les Illes Balears

TESIS DOCTORAL
2022

**LA IDENTIDAD INFANTIL EN EL *NEW HORROR*
AUDIOVISUAL Y LA TRÍADA IFH/M (Infancia,
Familia, Horror/Mal)**

Maria Isabel Escalas Ruiz



Universitat
de les Illes Balears

TESIS DOCTORAL
2022

Programa de Doctorado en Filología y Filosofía

**LA IDENTIDAD INFANTIL EN EL *NEW HORROR*
AUDIOVISUAL Y LA TRÍADA IFH/M (Infancia,
Familia, Horror/Mal)**

Maria Isabel Escalas Ruiz

Directora: Dra. Ana Patricia Trapero Llobera

Tutora: Dra. Ana Patricia Trapero Llobera

Doctora por la Universitat de les Illes Balears

Listado de publicaciones derivadas de la tesis:

- Escalas Ruiz, Maria Isabel. (2016). “Alicia(s) y Caperucita(s) transmedia: un juego de identidad(es) más allá del canon”, *Oceánide, Journal of the Spanish Society for the Study of Popular Culture*, 8, pp. 1-13. Disponible en: <https://oceanide.es/index.php/012020/article/view/13/104>
- Escalas Ruiz, Maria Isabel. (2017). “Transmedialidad y contenidos generados por los usuarios en la ficción española contemporánea: el caso de *Vis a Vis* (Atresmedia, 2015-2016)”. *Sphera Publica*, 2 (17), pp. 2-28. Disponible en: <http://sphera.ucam.edu/index.php/sphera-01/article/view/326>
- Escalas Ruiz, Maria Isabel. (2017). “Una mirada hacia el pasado ficcional: construyendo el concepto de arqueología transmedia a través de la memoria, el canon y el fandom aplicado a *Sherlock Holmes*”. En: *Productos transmediáticos e imaginario cultural: Arqueología transmedia*, Ed. Patricia Trapero Llobera y Maria Isabel Escalas Ruiz. Palma: Edicions de la Universitat de les Illes Balears, pp. 19-56. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=746051>
- Escalas Ruiz, Maria Isabel. (2018). “La infancia murphyana como generadora y receptora de espacios del mal y la creación del *Horror Sensorium*”. En: *La ley de (Ryan) Murphy. Autoría y construcción estética en la ficción televisiva contemporánea*, Ed. Patricia Trapero. Madrid: Síntesis, pp. 199 - 228.
- Escalas Ruiz, Maria Isabel. (2018). “¿Es YouTube una nueva esfera digital para leyendas urbanas? La representación de la infancia perturbadora a través del fenómeno cultural de los Black-Eyed-Kids (BEKS)”, *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera social*, 7 (2), pp. 88-109. Disponible en: <http://revistacaracteres.net/revista/vol7n2noviembre2018/>
- Escalas Ruiz, Maria Isabel. (2019). “Los personajes infantiles en las producciones bajo el sello Spielberg: emoción y posthumanismo en *A.I. Inteligencia Artificial* (2001)”, *Hélice. Reflexiones críticas sobre ficción especulativa*. 5 (1) (primavera-verano), pp. 44-55. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7723218>
- Escalas Ruiz, Maria Isabel. (2019). “Death culture, literary references and postmodern sacred elements in Harry Potter as a transmedia franchise”. En: *Cultural Politics in Harry Potter: Life, Death and the Politics of Fear*, Ed. Rubén Jarazo Álvarez y María del Pilar Alderete Diez. London: Routledge, pp. 133-146. Disponible en: <https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9780429322792-13/death-culture-literary-references-postmodern-sacred-elements-harry-potter-transmedia-franchise-maria-isabel-escalas-ruiz>
- Escalas Ruiz, Maria Isabel. (2019). “El valor metafórico del *fairy tale* posmoderno: personajes infantiles y fantasmas del pasado en el cine fantástico contemporáneo de habla hispana (a propósito de G. Del Toro y J.A. Bayona)”, *Brumal. Revista de investigación sobre lo fantástico*, 7 (2), pp. 179-204. DOI: <https://doi.org/10.5565/rev/brumal.576>
- Escalas Ruiz, María Isabel. (2020). “El terror maternal contemporáneo desde la psicopatía del personaje infantil en *Babadook* (2014)”, *CONCORDIA DISCORS vs. DISCORDIA CONCORS: Researches into Comparative Literature, Contrastive Linguistics, Translation and Cross-Cultural Strategies*, 1 (2019/2020), pp. 107-144. Disponible en: <https://www.cceol.com/search/article-detail?id=913764>

A mi familia, eternamente:
a mis queridos padres,
Juan Escalas Barceló e Isabel Ruiz Mecinas
y a mi querida hermana,
Antonia Escalas Ruiz.
De parte de vuestra “pielú”, “maibé”, “cuqui” y “little siss”
Avanti JIAM.

“There is a crack in everything
That’s how the light gets in”

Leonard Cohen

Dedicatoria y agradecimientos

Es posible que la curiosidad que me transmitió mi padre, principalmente, junto con mi madre y mi hermana desde la infancia sea la causa de la presente tesis: la sed por saber los “porqués” de las cosas, la fascinación por descubrir y aprender; el miedo a que viniera la “Cuca” por las noches y se adentrara a mi habitación que me inculcó mi hermana; el bicho del piso de arriba; nuestros baños en la piscina de “Sa Caseta”, los interesantes diálogos con mi amigo imaginario Nicolás que se entremezclaron con los discursos con entes tales como Drill que venía de la supergalaxia y que hacía negocios con el Cartero que venía todos los sábados por la mañana. Además de las habilidades casi mágicas de mi padre con sus inventos como el “bolo”, un instrumento imaginario que era capaz de predecir aquello que iba a suceder...todas ellas y todos los viajes representan los toques dulces y niños de mi existencia.

Posiblemente, también, pueda sonar un “todo” inconexo que solamente cobra sentido en el pensamiento y la memoria de quienes han creado esos elementos narrativos y personajes imaginarios que han hecho de mi vida más emocionante en un entramado de historias que me ha hecho amar, desde luego, la ficción. El valor de la curiosidad, la imaginación y la ficción que me han transmitido me han ayudado a pintar mi vida de colores y a sonreír ante la adversidad y ahora me acompañan a soportarla, más que nunca. Gracias, papá, por tu amor incondicional y por ser el mejor padre que hubiese podido tener y ser mi mejor maestro, consejero y ejemplo de vida. Gracias por darme siempre la libertad de ser y hacer siempre lo que he querido, junto a la mamá. Ojalá tus recuerdos, enseñanzas y refranes me acompañen por siempre en mi corazón y mi memoria. Los límites entre la vida y la muerte son liminares, pues no has muerto en tanto que resides en mi corazón y mi memoria y me envías coraje y fuerzas de colores cada día desde la inmensidad. Gracias, mamá, por tu amor infinito, por ser el mejor ejemplo de mujer fuerte, valiente y resiliente, y la mejor madre que hubiese podido tener; por tu dedicación en nuestra educación, por no soltarme nunca de la mano y darme la seguridad que necesito, por coser siempre sonrisas, por hacer de mí una buena persona, ojalá podamos disfrutar juntas muchos años y me acompañes por siempre. Gracias, mi querida sister, Antonia, por ser la mejor hermana y madrina, por incentivar mi imaginación desde niña y hacerlo ahora con tus alumnos, por cuidarme, enseñarme el valor de la lealtad, la paciencia y la necesidad de cuidarse a uno mismo; por ser también ejemplo y referente en mi vida y por velar por mis sueños y ser mi mejor compañera de viaje, juntas podemos superar lo que nos depare el destino. Deseo que la vida te brinde de vuelta los buenos deseos que tú proyectas en mí y esté muy cerca para verlos. Sempre avanti, siempre JIAM.

Quiero dar las gracias también a mi maravilloso compañero de camino, Óscar, por compartir su vida conmigo y apoyarme sin condiciones en que intente alcanzar mis metas y sueños; deseo que alcances los tuyos a mi vera, entre risas cómplices y con tu arraigado espíritu de lucha por un futuro mejor. Deseo también que construyamos nuestros pilares fuertes y que podamos crear y vivir con felicidad nuestro proyecto en común. Junto a Óscar, gracias también a Isabel y a Fernando, por su confianza, su ayuda y por ser personas fantásticas que forman parte de la familia. Gracias a toda mi familia, a mis tías Benita y Francisca y a primos Isa, Francisco, Salva; Juani, Ramiro y Joaquín por estar siempre presentes en momentos muy críticos y confiar en mí. Gracias a mis abuelos paternos “es padrí Juan” y “sa padrina Antonia” y los maternos, los abuelos manchegos,

de la tierra de “Don Quijote”, Francisca y Jesús; los que perdí muy jovencita pero cuyos aprendizajes tengo dentro de mi corazón como un tesoro.

Gracias a mis queridos amigos por sus ánimos, consejos, cariño y su paciencia en todo este camino: a Patricia y Jesús, Sara y Elena, Lucía F., Lucía C. y Yasmín, Fran, Neus y Juanca; a mis queridos compañeros de estudio y sesiones de *shut-up and write* en este árido camino académico, Álvaro y Astrid, y por compartir juntos los seminarios de doctorandos en Filología, mucha suerte en esta senda y también a Bea y a Rafa. También quiero agradecerle a n’ Andreu J. y familia, quienes confiaron en mí durante largo tiempo. Gracias a Chirino y María; a Lali, Víctor y César por su amistad. A todo el equipo rústic-galería por las charlas y las palabras de ánimo. Y, también, gracias a todos aquellos que, más indirectamente, me acompañaron y tuvieron una palabra de aliento y ánimo para continuar. A mis maestros, los que me marcaron desde niña e iluminaron mi curiosidad, en lugar de apagarla. Y a los que confiaron en que las dudas y las preguntas necesitaban respuesta y me la dieron, con paciencia y cariño.

Gracias de corazón a mi directora, la Dra. Patricia Traperó Llobera por motivarme a perseguir y persistir en mi curiosidad como estudiante y aprendiz, por brindarme oportunidades en este camino; por guiarme y permitirme aprender de ella durante todos estos años y espero que por muchos más y por apoyarme, también, como una gran amiga. Junto a ella, gracias a mis compañeros del grupo de investigación RIRCA, a mi querida amiga Nuria, quien también ha vivido de cerca todo mi proceso y me ha ayudado emocionalmente y con la parte técnica; a Marta Fernández, a Rubén Jarazo, a Víctor Navarro, a Ignacio Bergillos y a Teresa López por su ayuda. También deseo agradecerle al Dr. Xavier Aldana su ayuda y supervisión durante mi estancia predoctoral en la Manchester Metropolitan University. Quiero hacer constar y dar las gracias por haber podido llevar a cabo la tesis doctoral habiendo recibido una beca-contrato predoctoral UIB (Convocatoria 2017-2018), concedido por la Escuela de Doctorado (EDUIB) y en el marco del grupo de investigación “Representación, Ideología y Recepción en la Cultura Audiovisual” (RIRCA). Además, también he recibido financiación del Vicerrectorado de Investigación de la UIB para asistencia a congresos en el extranjero y otras ayudas del DRAC.

Quiero dar las gracias a la Dra. María Payeras, por permitirme dar algunas horas de clase en su asignatura y, junto al Dr. Perfecto Cuadrado y el Dr. Bernat Vistarini por la confianza depositada en estos años, las enseñanzas y algunas charlas y cafés que hacían más llevadera, si cabe, las circunstancias de la vida. Gracias, también, por contar conmigo en la comisión de calidad del Doctorado en Filología; gracias a la Facultad de Filosofía y Letras por contar durante años para ser la asistente web de esta y a la Dra. Isabel Escandell. Gracias también a la Dra. Ruth Miguel y al Dr. Juan Carlos González Maya por la ayuda y orientación con respecto a la impartición de clases. Gracias también a la Dra. Mercè Picornell y la Dra. Margalida Pons por su buena disposición y por ayudarnos con el proceso de publicación del libro “Productos transmediáticos e imaginario cultural: arqueología transmedia”, publicado en TECSSED (UIB, 2017) y por contar conmigo en numerosas ocasiones en encuentros académicos. Gracias a la Dra. Caterina Calafat y a la Dra. Maribel Ripoll por motivarme desde el máster, a emprender y continuar esta senda. Gracias al Departamento de Filología Hispánica, Moderna y Clásica por confiar en mí para llevar a cabo la impartición de clases, de talleres de difusión del Grado en Lengua y Literatura Castellanas, de coordinación de las III Olimpiadas de Lengua Castellana; de

ser tribunal de las Pruebas de Acceso a la Universidad (PAU/EBAU) y gracias al SAC y a Teresa López por confiar en mí para coordinar, también, el Club de Lectura UIB.

Gracias también a Pinka, a Mimo y a Chispitas, por ser los más fieles compañeros peludos.

Retomando las palabras de mi querido padre “*Sa por no és res si la volen veure*”, así que concibo que la presente tesis doctoral está basada en la representación y construcción de esta “nada” que quiere ser vista y analizada desde los personajes infantiles y las dinámicas familiares y el hogar como “locus corruptus”. Para los que no tienen voz o su voz ha sido silenciada; para los que tienen un propósito por el que luchar y para los que nos proyectan luz desde allí arriba, cual faro que nos guía en la oscuridad y la adversidad. Para los que nos ofrecen su amor y los que nos dejan entregárselo y para los que son enemigos, visibles e invisibles, por hacernos cada día un poquito más fuertes.

Gracias a todos, de corazón.

Índice:

Listado de publicaciones derivadas de la tesis.....	5
Dedicatoria y agradecimientos.....	11
Resumen, resum y abstract.....	19
1. Introducción y marco teórico.....	25
1.1. Justificación y delimitación del objeto de estudio.....	25
1.2. Objetivos e hipótesis de partida.....	28
1.3. Metodología y Corpus.....	34
1.4. El género del horror.....	45
1.4.1. Los límites de la monstruosidad infantil.....	50
1.4.2. <i>El New Horror</i> y el <i>Horror Sensorium</i> audiovisual contemporáneo.....	53
1.4.3. El gótico contemporáneo y lo “uncanny” en lo cotidiano.....	58
1.4.4. Las nuevas metodologías afectivas en el <i>New Horror</i> contemporáneo.....	61
1.4.5. Enfoques interdisciplinarios para el análisis teórico-práctico de productos audiovisuales del <i>New Horror</i>	65
1.4.6. El poder de la sugestión del miedo como posible.....	71
1.5. La Tríada Infancia-Familia-Horror-Mal (IFHM) y la construcción del “locus corruptus”.....	75
1.5.1 La familia y el entorno como institución social nuclear del <i>New Horror</i> y el Gótico contemporáneo: hacia un <i>locus corruptus</i>	75
1.5.2. Modelos combinatorios de la Tríada IFHM.....	82
1.5.3. Espacios afectivos del horror.....	85
1.5.3.1. Espacios afectivos y emocionales, espacios no amnésicos.....	85
1.5.3.2. Teoría del <i>Suburban gothic</i> (Bernice Murphy, 2009).....	90
2. Narrativas de la perversidad: La “otredad” en las identidades infantiles del <i>New Horror</i> contemporáneo.....	93
2.1. Definición de la “otredad” aplicada a personajes infantiles marginales: las transgresiones del canon en el binomio de inocencia-bondad (Georgieva, 2013).....	93
2.1.1. Referentes históricos y/o culturales en la concepción de infancia.....	93
2.1.2. Visión dicotómica y binarismo de la identidad infantil con herencia de la narrativa gótica.....	97
2.1.3. Bases narratológicas desde la novela gótica.....	102
2.1.3.1. Padres negligentes o la irresponsabilidad parental como factor de victimización infantil.....	102
2.1.3.2. Ritos de paso personajes infantiles: héroes o villanos góticos.....	103
2.1.3.3. Personajes infantiles como símbolos y metáforas y los roles espirituales de los personajes góticos infantiles.....	104
2.1.3.4. Estructuras de familia en la ficción gótica: familia nuclear y piramidal (hacia la Tríada Infancia-Horror/Mal).....	105
2.1.3.5. Los personajes góticos en el cine.....	107
2.1.3.6. Tipología de personajes infantiles monstruosos en el (neo)gótico.....	109

2.1.4.	Referentes de la monstruosidad y perversidad infantil. El renacimiento del <i>niño creepy</i>	111
2.2.	Clasificación de “personajes infantiles” desde estudios narratológicos y fílmicos (Renner, 2013 y Renner 2016).....	114
2.2.1.	<i>Ferals</i>	115
2.2.2.	<i>Changelings</i>	116
2.2.3.	<i>Monstrous Births</i>	117
2.2.4.	<i>Gifted Children</i>	118
2.2.5.	<i>Ghost Children</i>	119
2.2.6.	<i>Possessed Children</i>	121
2.3.	Constantes de la estética del <i>New Horror</i> : constantes y variaciones contemporáneas según la clasificación de Vander Kaay y Fernández-Vander Kaay (2016).....	123
2.3.1.	Los <i>niños creepies</i> como foco generador o receptor y sus temáticas derivadas, a partir de la clasificación de varios subgéneros.....	124
2.3.2.	La casa como personaje: una clasificación de subgéneros.....	128
2.3.3.	Líneas narrativas básicas desde las constantes de subgéneros de terror.....	131
3.	La infancia víctima de la tríada IFH/M y el terror materno-filial: cuando el <i>fairy tale</i> se convierte en una pesadilla familiar del <i>New Horror</i>	133
3.1.	Mitología, Psicoanálisis y Simbolismo del personaje de la madre en el <i>New Horror</i>	133
3.1.1.	Lamias, las criaturas de la noche.....	136
3.1.2.	La Esfinge y la madre castradora.....	139
3.1.3.	La madre terrible y el símbolo del “dragón-ballena”.....	142
3.2.	El horror materno y los vínculos materno-filiales. Hijos víctimas de la tríada Infancia-Familia-Horror-Mal (IFH/M).....	143
3.2.1.	¿(P)Madres negligentes? Ruptura de la familia nuclear y cuestionamiento del patriarcado.....	143
3.2.2.	El horror materno en el <i>New Horror</i> : aportaciones desde el psicoanálisis y la teoría feminista.....	145
3.2.3.	La buena madre: el sacrificio como base del afecto.....	151
3.2.4.	La mala madre: el “egoísmo” como prioridad afectiva.....	153
3.2.5.	La madre como constructo (socio)cultural.....	158
3.3.	Estructura y elementos del <i>fairy tale</i> , lo fantástico y el gótico en las narrativas materno-filiales del <i>New Horror</i>	160
3.3.1.	La familia como <i>leit motiv</i> fantástico y horroroso en J.A. Bayona y Del Toro.....	161
3.3.2.	Personajes infantiles como mediadores de lo fantástico, lo fantasmal y lo sobrenatural-horroroso a través del juego.....	162
3.3.3.	El horror y lo sobrenatural como estrategia narrativa de resiliencia infantil...	165
3.3.4.	El <i>Fairy tale</i> con valor metafórico y vínculos materno-filiales como constante narrativa y temática.....	166
3.3.5.	Elementos del <i>fairy tale</i> , lo fantástico y el gótico en <i>El Orfanato</i> (2007), <i>Mamá</i> (2013) y <i>Babadook</i> (2014).....	168
3.3.5.1.	<i>El Orfanato</i> (2007): Mito de Teseo y el laberinto del Minotauro.....	168
3.3.5.2.	<i>Mamá</i> (2013): La leyenda mexicana de “La llorona”.....	172
3.3.5.3.	<i>Babadook</i> (2014): La reinterpretación psicoanalista del mito (destructor) de Tifón y el símbolo del “dragón-ballena”.....	176

3.4. El hogar como <i>locus corruptus</i> : espacios afectivos como metáfora psicológica del trauma materno-filial.....	177
3.4.1. La casa como prisión emocional de Amelia y pesadilla infantil de Samuel en <i>Babadook</i> (2014).....	180
3.4.2. Lo sobrenatural como vía para lo patológico en <i>Babadook</i> (2014).....	186
3.4.3. La maternidad tormentosa en <i>El Orfanato</i> (2007) y <i>Mamá</i> (2013).....	191
3.4.4. Transiciones fantasmales: la maternidad arraigada y sempiterna las transiciones fantasmales entre vida y muerte.....	192
3.5. El juego simbólico y metafórico como estrategia de resiliencia emocional entre madres e hijos en el <i>New Horror</i>	195
3.5.1. La maternidad no es un juego: Laura (<i>El Orfanato</i> , 2007); fantasma Mamá (<i>Mamá</i> , 2013) y Amelia (<i>Babadook</i> , 2014).....	196
3.5.2. El juego de la búsqueda sempiterna de los hijos perdidos en <i>El Orfanato</i> (2007) y <i>Mamá</i> (2013): madres biológicas versus madres adoptivas.....	198
3.5.3. El juego metafórico de Samuel y Amelia (<i>Babadook</i> , 2014): una puerta a lo sobrenatural para tratar lo patológico.....	206
4. Niños psicópatas. Niños criminales y/o recipientes de la inocencia rota o la infancia subvertida.....	219
4.1. Perversidad y códigos morales en la representación del <i>niño creepy</i> y criminal en el <i>New Horror</i>	219
4.1.1. Perversidad innata o perversidad construida: ¿Qué desayunan los psicópatas?.....	219
4.1.2. Amor criminal: lazos afectivos fatales.....	221
4.1.3. La fantasía del crimen/del homicidio de la naturaleza humana.....	223
4.2. Monstruosidad y moralidad: La inocencia y la criminalidad como ecuación de los personajes infantiles del <i>New Horror</i>	224
4.2.1. Perversidad y psicopatología en pantalla: monstruosidad(es) <i>uncanny</i>	229
4.2.2. Asesinos en serie o <i>Serial killer</i> como protagonista(s) en el <i>New Horror</i>	232
4.3. Esquemas de ficción-realidad del niño criminal. Arquetipos y personajes infantiles icónicos desde la inocencia rota y la perversidad encubierta.....	233
4.3.1. Análisis de la representación de personajes de ficción desde el PCL-R (Haare, 2003) y el <i>Criminal Profiling</i> (Jiménez Serrano, 2015).....	240
4.3.2. Convergencias y transferencias entre ficción y sociedad: el caso de Edmund Kemper.....	245
4.4. ¿Perversidad “innata” infantil? Personajes infantiles femeninos y psicópatas: Rhoda (<i>The Bad Seed</i>) y Esther (<i>La Huérfana</i>).....	252
4.5. ¿Perversidad y Psicopatía infantil construida? Personajes infantiles masculinos psicópatas: Brahms (<i>The Boy/Brahms: The Boy II</i>) y Milles (<i>The Prodigy</i>).....	274
5. Los espacios liminares entre lo sobrenatural y el mundo onírico: las pesadillas infantiles (y los traumas familiares).....	301
5.1. Los espacios liminares entre lo sobrenatural y el mundo onírico: La casa como el <i>locus corruptus</i> desde donde emergen nuestras peores pesadillas, fantasmas y demonios.....	303
5.2. El sueño como objeto de estudio interdisciplinar.....	306
5.2.1. Un enfoque clínico sobre las representaciones de los trastornos del sueño y la parálisis del sueño: pesadillas recurrentes y alucinaciones hipnagógicas de las parasomnias.....	307

5.2.2. Un enfoque cultural, mitológico y arquetípico junguiano de los monstruos o fantasmas sobrenaturales de los trastornos del sueño.....	313
5.3. Bloque 1. Pesadillas fantástico-maravillosas con elementos del horror materno-filial: <i>Before I wake</i> (Mike Flanagan, 2016) y <i>A Monster Calls</i> (J.A. Bayona, 2016).....	319
5.3.1. La monstruosidad mediante la vía onírica para la gestión del dolor, el trauma y el duelo: <i>A Monster Calls</i> (Juan Antonio Bayona, 2016).....	322
5.3.2. Un monstruo llamado “Cáncer”: cuando la realidad se impone a la monstruosidad soñada en <i>Before I wake</i> y <i>A Monster Calls</i>	324
5.3.3. Las historias del monstruo y los aprendizajes de Connor.....	326
5.3.4. La gestión emocional-fantástica de las distintas fases del duelo de Connor.....	331
5.3.5. <i>Before I wake</i> (Mike Flanagan, 2016): el “efecto mariposa”. Arquetipo junguiano, maternidad, monstruosidad y metamorfosis y nexos entre vida y muerte.....	334
5.3.6. Metamorfosis del “Kanker”: entre el mundo onírico-sobrenatural y la maternidad.....	338
5.3.7. Encuentros fantástico-sobrenaturales desde las proyecciones oníricas de Cody.....	340
5.4. Bloque 2. Parálisis del sueño y terrores nocturnos en el inconsciente colectivo y los demonios femeninos en el horror sobrenatural-indie: <i>Slumber</i> (Jonathan Hopkings, 2017); <i>Mara</i> (Clive Tonge, 2018) y <i>Dreamcatcher</i> (Kerry Harris, 2020).....	346
5.4.1. Representación de los demonios femeninos del suelo del cine del <i>New Horror</i> contemporáneo desde una mirada mitológica-iconográfica.....	349
5.4.2. Espacios oníricos compartidos y un modelo de estudio de las pesadillas recurrentes (Spoormaker, 2008) aplicado a los casos de estudio.....	353
5.4.3. <i>Slumber</i> (Jonathan Hopkings, 2017).....	356
5.4.4. <i>Mara</i> (Clive Tonge, 2018).....	361
5.4.5. <i>Dreamcatcher</i> (Kerry Harris, 2020).....	367
6. Conclusiones.....	377
7. Bibliografía.....	395
8. Anexos.....	411
8.1.1. Filmografía y fichas técnicas del corpus analizado.....	411
8.1.2. Listado de figuras.....	415
8.1.3. Listado de imágenes.....	417

Resumen

La representación de las distintas construcciones de la infancia inserta principalmente dentro de la familia no normativa o disfuncional supone uno de los temas y líneas argumentales fundamentales del género de horror y, concretamente, de la estética del *New Horror* contemporáneo. Estas representaciones cinematográficas de la infancia se materializan en lo que denominamos la “tríada Infancia-Familia-Horror/Mal” (IFH/M) y cuestionan la familia como institución de la cultura patriarcal. La tríada se concibe, pues, como un *locus corruptus* de la estética del *New Horror* contemporáneo la cual nos permite establecer una serie de constantes narrativas, temáticas y argumentales, modelos de tipologías familiares, así como líneas ficcionales de la perversidad que posicionan al niño, es decir, al personaje infantil como epicentro receptor o generador del horror.

La teorización y el análisis del impacto psicológico, emocional y afectivo de dichas representaciones en la audiencia posibilita la conceptualización de los protagonistas infantiles como mediadores empáticos del horror, en clave del *Horror Sensorium* y la *Affective Theory* desde los *Cultural Studies*. A partir del análisis del corpus seleccionado, con películas del género de horror comprendidas entre los años 2007 y 2020, se realiza una propuesta de tipología de personajes infantiles del género del horror en tres categorías: en primer lugar, los niños víctimas de la tríada IFH/M y el terror materno-filial; en segundo lugar, los niños criminales y psicópatas; y, en tercer lugar, los niños médium, enmarcados en los espacios liminares entre lo sobrenatural y el mundo onírico donde tienen presencia demonios o espíritus a través de las pesadillas infantiles y episodios de la parálisis del sueño.

Para ello es necesario adoptar una metodología cualitativa de análisis de textos y productos audiovisuales con una perspectiva interdisciplinaria, en la que se tengan en cuenta aportes sobre estudios críticos fílmicos y televisivos de productos que conducen a la idea de la representación infantil como reflejo de las ansiedades y problemáticas de la sociedad contemporánea. En este abanico temático se incluyen el tratamiento de los niños víctimas de abuso, con problemáticas familiares y sociales diversas, en situación de vulnerabilidad, de orfandad, de problemas de índole psicológico y traumático e, incluso, de salud mental en tanto que son capaces de perpetrar cabo actos delictivos.

Resum

La representació de les diferents construccions de la infància inserida principalment dins de la família no normativa o disfuncional suposa un dels temes i línies argumentals fonamentals del gènere d'horror i, concretament, de l'estètica del *New Horror* contemporani. Aquestes representacions cinematogràfiques de la infància es materialitzen en el que denominem la “tríada Infància-Família-Horror/Mal” (IFH/M) i qüestionen la família com a institució de la cultura patriarcal. La tríada és concebuda, doncs, com un *locus corruptus* de l'estètica del *New Horror* contemporani, la qual ens permet establir una sèrie de constants narratives, temàtiques i argumentals, models de tipologies familiars, així com línies ficcionals de la perversitat que posicionen al nen, és a dir, al personatge infantil com epicentre receptor o generador de l'horror.

La teorització i l'anàlisi de l'impacte psicològic, emocional i afectiu d'aquestes representacions en l'audiència possibilita la conceptualització dels protagonistes infantils com a mediadors empàtics de l'horror, en relació a l'*Horror Sensorium* i la *Affective Theory* des dels *Cultural Studies*. A partir de l'anàlisi del corpus seleccionat, amb pel·lícules del gènere d'horror centrades entre els anys 2007 i 2020, es realitza una proposta de tipologia de personatges infantils del gènere de l'horror en tres categories: en primer lloc, els nens víctimes de la tríada IFH/M i el terror matern-filial; en segon lloc, els nens criminals i psicòpates; i, en tercer lloc, els nens mèdium, emmarcats en els espais liminars entre allò sobrenatural i el món oníric, on tenen presència dimonis o esperits a través dels malsons infantils i els episodis de la paràlisi del somni.

Per aquest motiu, és necessari adoptar una metodologia qualitativa d'anàlisi de textos i productes audiovisuals amb una perspectiva interdisciplinària, en la qual es tinguin en compte aportacions sobre estudis crítics fílmics i televisius de productes que condueixen a la idea de la representació infantil com a reflex de les ansietats i problemàtiques de la societat contemporània. En aquest ventall temàtic s'inclouen el tractament dels nens víctimes d'abús, amb problemàtiques familiars i socials diverses, en situació de vulnerabilitat, d'orfandat, de problemes d'índole psicològic i traumàtic i, fins i tot, de salut mental, en tant que són capaces de perpetrar actes delictius.

Abstract

The representation of the different constructions of childhood inserted mainly within the non-normative or dysfunctional family is one of the fundamental themes and plot lines of the horror genre and, specifically, of the aesthetics of contemporary *New Horror*. These cinematic representations of childhood materialize in what we call the “triad Childhood-Family-Horror/Evil” (IFH/M) and challenge the family as an institution of patriarchal culture. The triad is, thus, conceived as a *locus corruptus* of contemporary *New Horror* aesthetics, which allows us to establish a series of constant thematic and plot narratives, models of family typologies, as well as fictional lines of perversity that position the child, that is, the child character as the epicenter of the horror or the generator.

The theorization and analysis of the psychological, emotional, and affective impact of these representations on the audience enables the conceptualization of the child protagonists as empathic mediators of horror, in key of the *Horror Sensorium* and *Affective Theory* from *Cultural Studies*. Based on the analysis of the selected corpus, with films of the horror genre between 2007 and 2020, we propose a typology of child characters of the horror genre in three categories: firstly, child victims of the IFH/M triad and mother-child terror; secondly, criminal and psychopathic children; and, thirdly, medium children, framed in the border spaces between the supernatural and the dream world where demons or spirits are present through childhood nightmares and episodes of sleep paralysis.

To this end, it is necessary to adopt a qualitative methodology of analysis of texts and audiovisual products from an interdisciplinary perspective, which considers contributions on film and television critical studies of products that lead to the idea of the representation of children as a reflection of the anxieties and problems of contemporary society. This thematic range of topics includes the treatment of abused children, children with various family and social problems, vulnerable children, orphans, psychological and traumatic problems, and even mental health problems as they can commit criminal acts.

1. Introducción y marco teórico

1.1. Justificación y delimitación del objeto de estudio

La monstruosidad es concebida como una figura recurrente que tiene la intención de provocar miedo en su audiencia y que forma parte de los relatos presentes en muchas culturas y civilizaciones. La monstruosidad es capaz de adoptar muchas máscaras que son indicadores de aspectos de nuestra naturaleza y también es capaz de poner en entredicho y de cuestionar las estructuras sociales, históricas y culturales subyacentes y de (re)negociar el *statu quo*. Los monstruos forman parte de nuestra cultura popular y permiten negociar los imaginarios sociales a través de la selección pormenorizada de distintos tipos de personajes infantiles y/o adolescente del género del horror y que encajan dentro del modo de relatar y la estética del *New Horror* contemporáneo. Estas “monstruosidades” se materializan en distintos aspectos donde la máscara de la inocencia resulta, cuanto menos, una de las más destacadas por el hecho de suponer una ruptura o una transgresión de los valores socioculturalmente aceptados y que beben de nociones de la literatura romántica como la “bondad”, la “vulnerabilidad” o incluso la victimización asociada a la infancia. La temprana edad de los personajes objeto de nuestro estudio, junto con las nociones atribuidas a la infancia resultan factores determinantes en el hecho de que su comportamiento o patrón de conducta sea entendido como no normativo. Es por ello por lo que, en ese sentido, debemos incorporar el concepto del “uncanny” o “unheimlich” de lectura freudiana y psicoanalista asociada a las identidades infantiles sujetas a análisis.

Estas identidades monstruosas ponen también en cuestionamiento la identidad del personaje infantil como “sujeto nómada” (Buckley, 2018). El desarrollo de la identidad resulta un proceso de construcción ininterrumpido dentro de su papel de antihéroe, en una escala dicotómica entre la figura del niño “bueno” y el niño “malo” o perverso del *New Horror* contemporáneo en relación con líneas narrativas que beben de discursos socioculturales actuales, tales como la amplitud temática que se puede desarrollar a partir de la estética del *New Horror* que señalaremos seguidamente.

Esta amplitud concierne, en términos generales, a la existencia de distintas tipologías familiares existentes, más allá de la familia tradicional o familia nuclear (o normativa) para abrir su espectro temático a otros modos de familia no normativos o no nucleares, los cuales encuentran un espacio marginal dentro de la sociedad patriarcal. Además, se ponen de relieve los roles maternos, paternos y fraternales; las dialécticas familiares que influyen en el desarrollo de la personalidad y de la conducta de los personajes infantiles y/o adolescentes; así como al tabú de la salud mental y su tratamiento social; el lugar que ocupan las instituciones que resultan ajenas a una posible reinserción de los individuos que han tenido conductas criminales y/o patológicas tales como centros de menores, cárceles, antiguos reformatorios, orfanatos o manicomios; los hechos sobrenaturales o los personajes con poderes poco comunes, etc.

En el *New Horror* se pueden abordar distintos discursos socioculturales subyacentes de nuestra contemporaneidad, así como nuevos miedos, sensibilidades o dialécticas en las que las identidades se ponen en cuestionamiento. El género de horror se ha visto fuertemente marcado por una consideración de desprestigio como género en tanto que disciplina académica que se está empezando a consolidar por la proliferación de

productos contemporáneos del horror y porque se está empezando a otorgar el valor académico en su capacidad para la creación de distintos imaginarios, la exploración de tabúes y de discursos socio-culturales subyacentes que beben, en muchos casos, de las coordenadas espacio-temporales en las que se insertan. El género bebe fuertemente de su contexto.

En relación con la monstruosidad enfocada en personajes infantiles y, concretamente, en la figura del asesino en serie infantil y al hecho de dotar de un carácter de autenticidad a la selección de una de las categorizaciones o tipologías de personajes infantiles contemporáneos, la figura del niño psicópata o criminal residiría en una relación directa con la monstruosidad que viene dada, en muchos casos, por una máscara de inocencia.

Partimos de la premisa en la que entendemos que el horror es una vía de representación, materialización y reflexión de nuestros propios miedos, monstruos, tabúes, traumas, problemáticas, máscaras y ansiedades, individuales y sociales. El género se vertebra a partir de personajes ficcionales (en nuestro caso infantiles y adolescentes) en contextos y coordenadas espacio-temporales concretas (en nuestro caso, en la contemporaneidad) considerados como generadores o receptores del horror. El género nos permite reflexionar sobre una aptitud temática de diferentes discursos socioculturales a partir de la identificación con los personajes. Entendemos que el género del horror según las aportaciones de Clasen (2017, p. 3) se basa en su función y finalidad de asustar, perturbar o incomodar a la audiencia.

El horror, entonces, tiene la finalidad de asustar, incomodar o generar tensión y/o reflexión a su audiencia y puede ser planteada a través de mundos ficcionales que se construyen desde diferentes medios, formatos y disciplinas tales como la literatura, el cine, las series de televisión y los videojuegos.

De acuerdo con la relevancia de la emoción dentro de la estética del *New Horror* y cómo interactúa con su audiencia, podemos entender que estamos inmersos dentro del *Horror Sensorium*, término acuñado por Ndalianis (2012, p. 3):

The *Horror Sensorium* is about the horror genre and how it interfaces with its audience. The spaces of horror media not only fictionalize—in vividly sensory ways—their own sensorium, but they also demand that we cognitively and physiologically respond to their fictions by translating their sensorial enactments across our bodies.

De este modo, los productos audiovisuales del *New Horror* despliegan una estética capaz de intensificar las acciones y experiencias de las audiencias tal como señala Ndalianis (2012, p. 4): “It’s capable of intensifying the range of reactions and experiences in which we can become enmeshed when connecting with media texts”. Es decir, los productos audiovisuales del horror son capaces de generar respuestas tanto sensoriales como corporales de su audiencia (en su faceta tanto de espectadores, lectores, jugadores o participantes activos). Igualmente, Ndalianis nos introduce en la estética del cine del *New Horror* y a su *Horror Sensorium*¹ el cual se dirige expresamente a los espectadores a través de una directa demanda de la activación de sus sentidos (por ejemplo, a través de

¹ A lo largo de la presente tesis doctoral se utilizará la distinción entre el horror/terror como género cinematográfico (cuyas diferencias se especificarán a lo largo del presente capítulo) y el *New Horror* y el *Horror Sensorium* (Ndalianis, 2013), entendidos como estéticas y corrientes contemporáneas del género del horror aplicadas al corpus seleccionado, que se describirá a continuación.

la identificación del sufrimiento del personaje), la cual en muchos casos se enmarca dentro de la estética de la repugnancia (“aesthetic of disgust”, Ndalians, 2012, p. 6) desde el momento en que asistimos a la entrada de un monstruo que puede personificar el lado oscuro (o caótico) de la sociedad, que pone en cuestionamiento la moral, así como las estructuras sociales, ideológicas del *statu quo*. Es por ello por lo que el espectador se introduce en un espacio donde opera la transgresión o incluso violación de lo que social, cultural, moral o ideológicamente se concibe como tabú. Así, el espectador entra en un espacio ritual donde se violan los tabús (Ndalians, 2012, p. 16):

[The spectator] enters a space that operates as a ritualistic violation of taboos and, in the process, fears and desires are unleashed that often threaten “normal” society and its onscreen ideologies: murder and displays of sadomasochistic violence, perverted sexual acts, incest and interbreeding, the return of the dead, cannibalism—these themes are at the core of *New Horror*.

El *New Horror*² reside, principalmente, en la combinación de lo cognitivo con lo sensorial que está conectado para ofrecernos una gama diversa de experiencias a través de lo ficcional (Ndalians, 2012, p. 16):

New Horror, like all horror, relies on the sensorium, an integrated unit that combines cognition and the senses, the mind and the body. Horror media offer us a gamut of experiences—horror, laughter, fear, terror, the cerebral pleasures of intertextual play—and, depending on the sensory, emotional and intellectual encounters each example throws our way, we perceive, sense and interpret the fictional spaces of horror in diverse and distinctive ways. The sensorium, therefore, refers both to the sensory mechanics of the human body, but also to the intellectual and cognitive functions connected to it: it’s integral to the process of perceiving, and to processing the gamut of sensory stimuli the individual may experience in order to make sense of their understanding and impression of the world around them.

El hecho de mirar como audiencia un texto del horror, ya sea a un nivel cinematográfico, televisivo, audiovisual, cultural o literario nos permite salir de nuestra zona de confort para implicarnos en mayor o menor grado con los protagonistas (infantiles, en nuestro caso) en su papel tanto de receptores como de creadores del *Horror Sensorium*. Según Clasen (2017, p. 4):

Horror stories are particularly efficient in targeting evolved danger-management circuits when those stories reflect or respond to salient socio-cultural anxieties. We are born to be fearsome, but the things we fear are somewhat plastic and modulated by culture. That is why horror fiction changes over time and from culture to culture.

Así pues, el horror resulta mutable, variable y dependiente del contexto, de tal manera que variará según la cultura en la que se inserte. En ese sentido, el *New Horror* puede entroncarse no solamente a un nivel estético sino también narrativo con las manifestaciones del neogótico en tanto que estas se adaptan a los contextos sociales y los miedos culturales de diferentes civilizaciones de todo el mundo y que, además, tienen como una de sus características una estrecha relación con los recursos de la globalización y el nuevo orden mundial.

² Como criterio general a lo largo de la presente tesis se hará uso de algunos términos originales en inglés, si la versión original es la que ofrece una mayor claridad terminológica que se vería afectada en el caso de buscar una traducción literal o análoga. En los casos en los que no se pierde la connotación del término al ser traducido al castellano, se ofrece una traducción análoga.

Todos los productos del corpus seleccionado se adscriben a estos dos parámetros dado que exploran las posibilidades creadoras y constructivas del horror en forma de líneas argumentales de ficción. Tras estas ficciones subyace la voluntad intencionada de construir espacios del horror a través de diferentes líneas de ficción cinematográfica las cuales proporcionan una experiencia sensorial y cognitiva. Tras la percepción, el procesamiento de la información se ve modulado por las reacciones y las respuestas sensoriales y corporales de la audiencia a través de una estética que es capaz de intensificar los encuentros sensoriales.

1.2. Objetivos e hipótesis de partida

La representación de la identidad infantil no normativa, es decir, aquella que no encaja con los conceptos de herencia romántica de bondad, pureza e inocencia, nos enfrentan a perfiles de niños con problemas familiares, de socialización, con traumas, psicopatologías o desviaciones del comportamiento en productos audiovisuales cuyo análisis se compone de niveles diferenciados al tiempo que interrelacionados.

Nuestro proyecto de tesis se fundamenta, como premisa en la propia definición de *New Horror* y el *Horror Sensorium* (Ndalianis, 2013). Estos son entendidos como estéticas y corrientes contemporáneas del género del horror post 11-S y, entre sus temáticas más destacables, se encuentran la indagación psicológica de los personajes y sus relaciones principalmente materno-filiales. Estas se formulan en un contexto familiar entendido como un lugar corrupto y que desafía el concepto de familia nuclear, de infancia normativa y de maternidad normativa.

Asimismo, la tesis se sustenta en la creación del término “Tríada IFH/M”, para hacer referencia al conjunto de tres elementos que comparten un fuerte vínculo, es decir, la infancia, la familia y el horror que, en muchas ocasiones, tiene relación con el mal, así como a la multiplicidad de variantes o de modelos combinatorios que se analizarán en el apartado correspondiente. En la tríada se asocia la familia como el hogar al que pertenecemos, el cual está, generalmente, corrupto en tanto que las representaciones familiares de las películas corpus de la tesis no pertenecen al concepto de “familia nuclear”, sino que muestran su resquebrajamiento. La Tríada IFH/M concibe al protagonista infantil como mediador empático del horror, cuya monstruosidad o perversidad puede ser innata o construida, principalmente, en su papel de víctima derivado de traumas individuales, tipologías familiares no normativas, así como patologías mentales. Estos se insertan dentro de espacios ficticios que entienden el hogar como un lugar corrupto y que, en ocasiones, se pueden trasladar a espacios que beben de patrones de realidad. Para ello, se utilizan fórmulas narrativas diversas.

Por su parte, es necesaria la mención de la perversidad como término que recorre toda la tesis. La perversidad se entiende como la voluntad intencionada de causar daño a otra persona, ser vivo o objeto lo cual, generalmente, causa placer o satisfacción a la persona que lo comete. A su vez, tal y como exploraremos con mayor detenimiento en el cuarto capítulo, se utiliza el término “perversidad” como equivalente al “mal”, cuya definición radica en la que propone Pinker (2012, p. 649): “El mal consiste en causar daño gratuito e intencionado por mero gusto, realizado por un villano malévolo hasta la médula, infligido sobre una víctima buena e inocente”. La perversidad o mal suele ser perpetrado

por personas corrientes y que reaccionan ante circunstancias de manera violenta, criminal o psicópata, aunque ese modo de operar responde a razones justas desde su propia perspectiva.

A su vez, cabe mencionar que la relación que se utiliza a lo largo de la tesis entre el horror y el mal (dos de los elementos de la Tríada IFH/M) radica en el uso de que el infrinjimiento del mal se da, habitualmente, mediante los códigos del género del horror y sus personajes más comunes como perpetradores. De acuerdo con Pinker (2012, p. 649), ese mito del mal puro da lugar a un arquetipo común en las religiones, las películas de miedo, la literatura infantil y, concretamente, en la ficción popular:

El mal toma la forma del descuartizador, el asesino en serie, el coco, el ogro, el joker, el malo de las películas de James Bond, o, según la época cinematográfica, el oficial nazi, el espía soviético, el gánster italiano, el terrorista árabe, el depredador de zonas urbanas deprimidas, el narco mexicano, el emperador galáctico o el ejecutivo de una multinacional.

En esta línea de pensamiento, la tesis hace uso del término de “narrativas de la perversidad”, las cuales se entienden como modelos de presentar un relato donde la perversidad está presente y la cual es ejecutada, principalmente, por personajes infantiles y también otros miembros de su propia familia entre las que destaca, principalmente, la figura materna.

Teniendo todo esto presente, en primer lugar, los personajes que se enmarcan en el concepto de infancia “no normativa” funcionan como mediadores empáticos del *Horror Sensorium* en la audiencia (desde el horror, las manifestaciones de distintos modos de violencia y/o de trastornos psicológicos identificables). Por ello, partimos de la premisa de que los niños pueden ser generadores y/o receptores del mal en el audiovisual contemporáneo. En ellos, su entorno familiar o sistémica familiar, así como el resto de los agentes socializadores de su entorno constituyen elementos clave en la configuración y construcción de los personajes infantiles. También concebimos a los personajes infantiles como mediadores empáticos del horror con la audiencia, es decir, es a través de ellos como medio y como vehículo, que no solamente podemos identificarnos sino también empatizar y sentir en un plano de realidad como audiencia total o parcialmente los sentimientos, sensaciones, emociones o estados afectivos del personaje infantil en pantalla.

El terror analizado se opone a ideas históricamente aceptadas de la infancia que se verán en profundidad en el apartado 2.1.1. Referentes históricos y/o culturales en la concepción de infancia. No obstante, aquello que se debe tener en cuenta es el hecho de que las películas objeto de estudio se oponen, generalmente, al concepto tradicional de infancia como depositaria de conceptos tales como “inocencia” y “bondad” propias del Romanticismo. En su oposición, las nociones que mejor se ajustan a los perfiles de infancia que se analizarán serán, precisamente, la perversidad y la perspicacia utilizadas para fines negativos, en tanto que los niños podrán ser generadores del horror. Aunque, a su vez, podrán ser también víctimas de su familia o de su entorno social.

En segundo lugar, estos personajes deben ser considerados como mecanismos ficcionalmente habitualmente complejos en los que subyacen discursos socioculturales. La ficción se concibe, pues, como un mecanismo o termómetro del propio pensamiento o psique contemporánea y las distintas representaciones infantiles deben leerse como indicadores, espejos, resultado o producto de su propio entorno familiar, de las tipologías familiares, así como de su entorno personal y de la sociedad en la que se desarrollan. En

ese sentido, los niños pueden representar las acciones y/o actitudes de sus propios padres, así como sus carencias, fragilidades y habilidades parentales. Es decir, sostenemos que la construcción del miedo contemporáneo propone diferentes tendencias sobre las ansiedades, traumas problemáticas y dialécticas así como la psique de la sociedad y de la cultura contemporánea a través de personajes ficticiales que se nutren, en muchos casos, de una fuente de realidad que se representa, que se pone en tela de juicio y que nos enseña aquello que no queremos ver, aquello que deseamos esconder, presentando lo oculto para reivindicarlo y hacernos partícipes de la cara más escondida del ser humano.

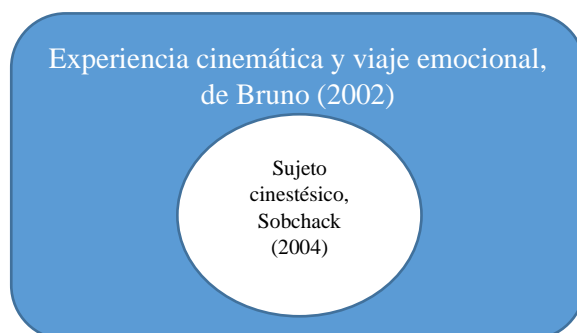
Las distintas representaciones no normativas de la infancia se conciben como los monstruos generados por la propia sociedad y/o de sus instituciones y, de manera especial, por la estructura familiar entendida como el centro del horror que los crea, los pervierte, los subvierte o los permite. Pueden ser entendidos, al fin y al cabo, como resultados de la corrupción de la propia sociedad que fomenta conductas violentas, perversas, inmorales o criminales. En definitiva, el monstruo es una creación del ser humano a la que este debe enfrentarse.

En tercer lugar, las representaciones no normativas de la infancia representan un recurso ficcional y audiovisual muy efectivo en la recepción afectiva y emocional de la audiencia, en tanto que ésta choca con nuestro horizonte de expectativas del marco de acción propio de la infancia. El horror es capaz de adentrarse en lo más profundo de nuestro inconsciente y despertar sensaciones o emociones dormidas, de provocarnos un estado catártico que nos agite y nos sobrecoja. Como audiencia somos seres sintientes y no podemos desprendernos del componente emocional que nos conecta con aquello que se nos presenta en pantalla, con aquello que apela a nuestra fragilidad, a nuestra vulnerabilidad y a los propios traumas, miedos, problemas o realidad a la que nos enfrentamos diariamente. En ese sentido, consideramos que para conocer cuáles son las respuestas emocionales y afectivas de la audiencia ante este tipo de productos audiovisuales resulta necesario conocer cuáles son las fórmulas de creación del horror y del *Horror Sensorium* por parte de expertos y profesionales dedicados tanto a la creación, producción y/o distribución de este tipo de cine/productos audiovisuales, así como del papel que tienen distintas teorías psicológicas para la construcción de estos personajes (como es el psicoanálisis, la teoría de la personalidad, el DSM5 para la construcción de personajes psicopatológicos, entre los más destacables).

Así pues, algunos estudios previos relativos a la dimensión afectiva de los productos audiovisuales especialmente en teoría fílmica (Bruno, 2002; Sobchack, 2004 y Barker, 2009) señalan la falta de atención en la experiencia perceptual y cognitiva del espectador, así como a las respuestas sensoriales y corporales provocadas. Esta deficiencia es señalada por, Bruno (2002) quien entiende la experiencia fílmica como una “arquitectura geofísica”, es decir, como un “viaje emocional” que se basa en nuestra percepción y cognición de la cual dependen nuestra comprensión e interpretación del mundo ficcional, tanto de sus historias, personajes, la forma en que interactúan con los demás como de los espacios en los que se desarrollan y el modo en que éstos pueden afectarnos físicamente como audiencia.

La experiencia cinematográfica se convierte, así, en una experiencia vivencial-emocional a través del sentido cinestésico de la vista “a touching experience of feeling through the eye” cuya intención es la de ofrecer experiencias inmersivas que amplifiquen una aproximación háptica específica en función del medio concreto en que se materializa “a haptic way of site-seeing in their own media-specific ways” (Bruno, 2002, p. 3).

En ese sentido, la experiencia cinematográfica es vivenciada por un “sujeto cinestésico” (figura 1), neologismo acuñado por Sobchack (2004) para designar distintos procesos de la sensorialidad humana como son la sinestesia (la habilidad para experimentar sensaciones de una modalidad sensorial concreta a partir de estímulos de una modalidad sensorial distinta) y la cenestesia (sensación y percepción general del estado del propio cuerpo).



³Figura 1. La experiencia cinematográfica es vivenciada por un “sujeto cinestésico” según Sobchack (2004)

Como espectadores/audiencia, somos sujetos inmersos en un mundo ficcional concreto que cuenta con distintas líneas narrativas y acciones de los personajes en pantalla a través de las cuales experimentamos y otorgamos significado mediante las respuestas corporales.

Por el contrario, las nuevas metodologías de lo afectivo (Knudsen and Stage, 2015) abogan por concebir la percepción como resultado de la actuación simultánea entre sensación y cognición, dotando a la emoción de un papel protagonista que proporciona una significación cultural en diferentes ficciones audiovisuales (Coëgnarts y Kravanja, 2015; García, 2016). Si bien se pretende alcanzar la experiencia sensorial, no se implica a la audiencia a través de la representación de la destrucción expresa del cuerpo (o la *estética del disgust* o del asco que incluiría el terror más gore o el *slasher*, por ejemplo y que ha sido estudiada por García, 2016) como única vía, sino que se apela a la inteligencia sensorial de la audiencia. Es decir, se incide en una sofisticación en la construcción, el consumo y la recepción del horror que active lo sensorial y la reacción corporal a través de la inteligencia sensorial mediante la estética y el discurso del cuerpo.

En ese sentido, los productos audiovisuales que pueden enmarcarse dentro de la estética del *New Horror* y que forman parte del corpus ofrecen una experimentación intensa activando nuestras habilidades cognitivas, intelectuales mediante una experiencia multisensorial en la que se exploran distintos aspectos de la condición humana materializada a partir de diversas temáticas que ponen en tela de juicio el propio cuestionamiento acerca de la civilización humana, la normalidad y lo monstruoso, lo caótico, lo abyecto o lo violento en el que se exagera el culto al cuerpo, convirtiéndose en características esenciales del discurso del *New Horror*.

El *New Horror* debe considerarse, pues, como pantalla a través de la cual se manifiestan los horrores, problemas, adversidades e incluso traumas contemporáneos de la

³ Por una parte, todas las figuras (esquemas o gráficos) de la presente tesis doctoral son de elaboración propia, a excepción de aquellas en las que se menciona expresamente su autoría. Por otra parte, todas las imágenes o composición de imágenes utilizadas a lo largo de esta tesis son de carácter promocional o bien capturas de pantalla realizadas durante el visionado, sin ánimo de lucro y para fines exclusivamente académicos.

humanidad. Éste, además, puede funcionar como termómetro sociocultural, es decir, como catalizador o incluso como alegoría de las ansiedades contemporáneas con una incidencia directa al castigo gráfico, a la destrucción de cuerpos o al sufrimiento físico y/o psicológico de los personajes en pantalla. La plasmación de dichas experiencias en pantalla apela de forma directa a la audiencia y a sus cuerpos en tanto que sujetos cinemáticos expuestos.

Los personajes se conciben, entonces, como mediadores de la audiencia en su percepción de los respectivos encuentros sensoriales de la ficción: “The characters become our mediator into the horror fiction and also –through cognitive processes that decipher narrative and character development and action signal our emotional responses to what appears onscreen” (Ndalianis, 2013, p. 29). Así pues, el *Horror Sensorium* aborda todas las categorías de percepción desde lo cognitivo e intelectual hasta lo sensorial y carnal, haciendo énfasis en el poder de los sentidos y al discurso del cuerpo.

Por su parte, el trabajo de Aldana (2016) plantea un modelo teórico sobre cómo el horror (y, más concretamente, aquellos subgéneros donde esté presente un alto nivel de crueldad a nivel físico) nos afecta emocional y cómo, por ende, esas reacciones tienen una repercusión corporal y física en la audiencia. Si bien han existido teorías muy diversas en la aproximación de la recepción o de las respuestas emocionales, afectivas, psicológicas y/o neurológicas del cine en la audiencia, Aldana se basa en el momento visceral de contacto entre el espectador y el personaje a través de las representaciones del cuerpo y de cómo nuestros cuerpos como espectadores pueden identificarse con el dolor o la violencia que pueden estar experimentando los personajes en pantalla.

Cabe tener en cuenta que la naturaleza de la presente tesis doctoral adopta de forma intencionada un enfoque interdisciplinario pues consideramos que éste nos permite ofrecer una lectura más enriquecedora con respecto al objeto de estudio que deseamos analizar: la construcción de personajes infantiles y/o adolescentes, así como las constantes narrativas, temáticas y estéticas en una selección de productos audiovisuales del *New Horror* contemporáneo. Debemos mencionar que partimos de la premisa de que las películas de nuestro corpus son analizadas como textos y, por tanto, adoptamos un enfoque desde la narratología que nos permitirá conectar con los estudios cinematográficos, con aportaciones y/o nociones de otras disciplinas como la psicología de las emociones y la teoría del afecto, centrados en el género del horror y las particularidades de la estética del *New Horror* y el *Horror Sensorium* contemporáneo. Estas adoptan, al fin y al cabo, distintas materializaciones como la estética del neogótico para tratar la construcción de los personajes infantiles y/o adolescentes además de tratar el análisis de distintas constantes narrativas y temáticas que puedan ligarse y conectarse con los discursos socioculturales de nuestra contemporaneidad a partir de esquemas ficcionales y sus respectivos monstruos ficticios.

Desde una aproximación fenomenológica, Hanich (2010, p. 22) señala que existen diversas formas de experimentar el miedo por parte de la audiencia a partir de material cinematográfico entendido como objeto estético que entronca con la paradoja del miedo placentero en tanto que el horror puede atraer y asustar simultáneamente. La audiencia está sujeta a distintos estados de miedo cuya experimentación afecta fisiológicamente al cuerpo.

La adopción de esta perspectiva fenomenológica como combinación complementaria a la teorización del *Horror Sensorium* pretende dibujar una vía posible de acercamiento a los

distintos productos audiovisuales del corpus del presente trabajo una mirada aproximativa a los mecanismos de construcción del horror y su incidencia en la experiencia multisensorial en la audiencia, las estrategias estéticas y las líneas ideológicas subyacentes tomando la identidad infantil como foco de análisis.

Hanich (2010) plantea a lo largo de su vasto estudio una posible clasificación de cinco tipos de experiencias del horror por parte de la audiencia a partir de componentes tales como la intencionalidad, el juicio personal y las respuestas emocionales sobre el producto ficcional, los cambios psicológicos y fisiológicos que experimentamos de forma individual. Esta clasificación pretende ser una herramienta útil de análisis y, en suma, una posibilidad dentro de las múltiples y diversas aproximaciones de análisis. Así pues, Hanich propone su categorización de cinco tipos de experiencias distintas⁴: *direct horror*; *suggested horror*; *cinematic shock*; *cinematic dread* y *cinematic terror* cuyas denominaciones ayudan a conceptualizar el tipo de experiencia emocional provocada a través de las identidades infantiles.

Resumidamente, podemos apreciar los objetivos que se pretenden llevar a cabo a lo largo de la tesis (figura 2):

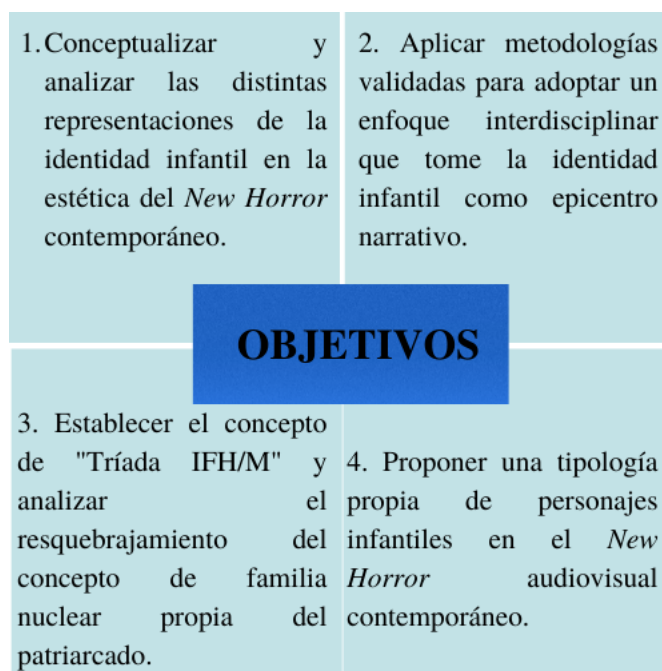


Figura 2. Objetivos

Así pues, en primer lugar, los objetivos generales son los siguientes:

1. Identificar y analizar la construcción de las distintas representaciones de la otredad/alteridad de los personajes infantiles en las constantes narrativas y clichés de la estética del *New Horror* y *Horror Sensorium* audiovisual contemporáneo con relación a la familia y el entorno social como *locus corruptus*.

⁴ Utilizamos los términos en inglés en la clasificación de Hanich (2010) por resultar difícil encontrar la traducción exacta en su acepción en castellano.

2. Investigar y analizar personajes ficcionales infantiles de productos audiovisuales del *New Horror* contemporáneo y las situaciones de vulnerabilidad en las que se enmarcan, tales como, problemas familiares y relaciones materno-filiales, orfandad, abuso, bullying, traumas, abandono y problemas de salud mental.
3. Analizar el resquebrajamiento paulatino de la idea de familia como institución social del patriarcado, aportando nuevas visiones tanto de los niños como hijos, mujeres como madres y hombres como padres que podría ser objeto de estudios posteriores.
4. Establecer una tipología propia de las distintas representaciones de personajes infantiles en el *New Horror* contemporáneo a partir de la identificación y análisis de arquetipos culturales, clichés de género y de la concepción teórica de la Tríada IFH/M (Infancia-Familia-Horror/Mal) a partir de la selección del corpus de productos audiovisuales de la última década.

En segundo lugar, los objetivos específicos que se pretenden alcanzar son los siguientes:

1. Identificar, analizar y plantear los elementos sustentadores, las constantes narrativas y los clichés, los motivos narrativos del *New Horror* y del *Horror Sensorium* desde un enfoque teórico y metodológico interdisciplinar, utilizando una selección de motivos visuales como herramientas de análisis fílmico que complementan el análisis del corpus.
2. Plantear conceptualmente la tríada Infancia-Familia-Horror/Mal (IFH/M) como pilar fundamental e institución del *New Horror* contemporáneo y como base sustentadora de la construcción de los personajes infantiles que transgrede la ideología patriarcal de la familia nuclear y ofrece otros modos de identidad infantil no normativa y maternidad no normativa.
3. Configurar los diferentes elementos que inciden narrativa y temáticamente en el desarrollo de la construcción de la alteridad, la otredad y/o la psicopatología de los personajes infantiles.
4. Establecer a los personajes de ficción infantiles como epicentro narrativo en función de generadores o receptores del horror, el mal y la violencia real o simbólica.
5. Identificar las bases culturales, literarias y sociales de la noción de infancia desde el Romanticismo, haciendo énfasis en las nociones de inocencia, bondad, vulnerabilidad, otredad, alteridad y monstruosidad.
6. Establecer nexos entre los productos audiovisuales del *New Horror* contemporáneo y el resurgimiento del arquetipo cultural del niño de la década de los setenta.

1.3. Metodología y Corpus

Los criterios generales de selección del corpus se adscriben a una de las dos constantes narrativas de la perversidad (innata o construida). Éstos se centran en el personaje infantil (protagonista, secundario, ya sea en presente o pasado) o lo relativo a él (objetos, etc.) que pueden convertirse en receptores o contenedores de la identidad infantil. Los personajes infantiles funcionan como mediador empático del horror en su rol tanto de receptores (recipientes) o bien como generadores de este. Así pues, la configuración y análisis de las distintas representaciones infantiles se enmarcan en una tipología familiar

(tríada Infancia-Familia-Horror/Mal) y un entorno social cercano concreto. Las distintas representaciones infantiles del corpus se analizan a partir de los clichés de género y de estética y las constantes narrativas de productos ficcionales y de productos de ficción-documental (*re-enactment*).

Por su parte, los criterios específicos se centran en que la selección de cada producto del corpus responde a la construcción ficcional donde ocupa un lugar primordial de análisis la psicogeografía del espacio como recurso ficcional o como recurso metaficcional/metanarrativo que incide en la construcción de los personajes infantiles donde la hibridez estética permite caracterizar los productos del *New Horror* y el *Horror Sensorium* contemporáneo. A partir de estos productos, se examinan las estéticas de las distintas tipologías que dan lugar a la construcción del *New Horror* contemporáneo, donde cada producto ficcional impacta emocional y afectivamente en la audiencia.

El corpus del presente proyecto se basa en la selección pormenorizada de una serie de productos audiovisuales norteamericanos y de habla hispánica que pueden adscribirse al *New Horror* o *Horror Sensorium* audiovisual contemporáneo basados en el establecimiento de la Tríada Infancia-Familia-Horror/Mal (IFH/M) y en la configuración de las narrativas de la perversidad desde los personajes infantiles como epicentro narrativo.

Tras estos dos primeros capítulos de carácter más eminentemente teórico, se desarrollan tres capítulos que configuran la tipología propia de personajes infantiles: en el tercer capítulo se conceptualizan y analizan los niños víctimas de la Tríada IFH/M y el terror materno-filial cuyo corpus seleccionado es: *El Orfanato* (J.A. Bayona, 2007); *Mamá* (A. Muschetti, dir. prod. Del Toro, 2013); *Babadook* (Jennifer Kent, 2014) y secundariamente, se analizan: *Marrowbone* (Sergio G. Sánchez, 2017); *El espinazo del diablo* (2001, Guillermo del Toro) y *El Laberinto del Fauno* (2006, Guillermo del Toro). En el cuarto capítulo se analizan los niños psicópatas, es decir, los niños criminales y/o recipientes de la inocencia rota o la infancia subvertida, aplicado al corpus de películas *The Bad Seed* (Rob Lowe, 2018); *Orphan* (Jaume Collet-Serra, 2009); *The Boy* (W. Brent Bell, 2016); *Brahms: The Boy II* (W. Brent Bell, 2020) y *The Prodigy* (Nicolas McCarthy, 2019). En el quinto capítulo se analizan niños médium, enmarcados dentro de los espacios liminares entre lo sobrenatural y el mundo onírico donde tienen presencia demonios o espíritus a través de las pesadillas infantiles y su análisis en el corpus formado por *Before I wake* (Mike Flanagan, 2016); *A Monster Calls* (J.A. Bayona, 2016); *Slumber* (Jonathan Hopkins, 2017); *Mara* (Clive Tonge, 2018); y *Dreamcatcher* (Kerry Harris, 2020). Cabe matizar que *A Monster Calls* contiene elementos fantásticos y, también, motivos propios del género del horror al estar centrados en una figura monstruosa. Además, al igual que sucede con otra película del corpus, *Mamá*, ambas beben del sustrato de cuento maravilloso.

Existen otras películas contemporáneas donde los protagonistas infantiles también están sujetos al horror que se genera desde el ámbito familiar y que es provocado también, como veremos especialmente en el fantasma maternal en *Mamá* (Andrés Muschietti, 2013), al igual que en el personaje de Amelia, la madre de Samuel en *Babadook* (Jennifer Kent, 2014). Este es el caso de la película *Goodnight Mommy* (Veronika Franz y Severin Fiala, 2014) y la segunda de los mismos directores en *The Lodge* (Veronika Franz y Severin Fiala, 2019), en las cuales se tratan también los vínculos materno-filiales y la corrupción y resquebrajamiento de la noción tradicional de familia.

En el primer ejemplo de *Goodnight Mommy*, dos hermanos gemelos se enfrentan a una madre que ha sido sometida a una operación estética que la obliga a llevar cubierta toda su cara. Tras la operación y con la cara completamente vendada, su comportamiento se vuelve más extraño (este será el punto de inflexión y el desencadenante narrativo, al igual que la muerte del marido de Amelia en *Babadook*). Obliga a sus hijos Lukas y Elías a cumplir con unas órdenes de convivencia estrictas mientras ella permanece aislada y callada en su habitación y mientras también se destaca la ausencia del padre (como vemos, la ausencia del padre constituye una línea narrativa repetitiva en el análisis de las películas del corpus de la presente tesis). Por ello, su desconfianza aumenta y la protección que se le atribuye a una “buena madre” se ve corrompida por una actitud de rechazo y de desdén hacia sus hijos (como ocurriría, en la fase depresiva de Amelia en *Babadook*), quienes se rebelan contra la propia madre, empiezan a mentir a los mayores e incluso llegan a adoptar una actitud pasiva e irreverente.

En el segundo ejemplo de *The Lodge*, dos niños pierden a su madre y deben gestionar que su padre ha encontrado una nueva pareja que se convertirá en su madrastra. Viajan a una cabaña en el bosque y su padre tiene que marcharse por trabajo y la madrastra y los niños se quedan en la casa. Si bien la relación entre ellos empezaba a florecer, el comportamiento de ésta, Grace se torna también extraño en tanto que su trauma por el pasado emerge para dotar al resto de la película de una atmósfera religiosa de la que no podrá escapar. Grace fue la única superviviente de un suicidio masivo, al formar parte de una familia perteneciente a una secta, es por ello por lo que los niños también se empiezan a cuestionar que su propia madre no podrá alcanzar la gloria del ir al cielo tras haberse suicidado.

Asimismo, existen otras películas contemporáneas del género de terror que utilizan la figura del personaje infantil, aunque no forman parte de nuestro corpus. Este es el caso de *Scary Story to Tell in The Dark* (dirigida por André Øvredal y producida por Guillermo del Toro, 2019) y las recientes *Antlers* (dirigida por Scott Cooper y producida por Guillermo del Toro, 2021) y *The Innocents* (dirigida por Eskil Vogt, 2021). En el primer caso, la historia se centra en un grupo de jóvenes maldecidos por un libro que relata historias de terror en las que se ven sumergidos y sujetos a intentos de asesinato. En el segundo caso, dos hermanos que viven en Oregon descubren que uno de los alumnos de la hermana maestra esconde un misterio sobre una criatura sobrenatural. En el tercer caso, los niños desvelan sus misteriosas habilidades durante un luminoso verano noruego, a partir de los cuales se desencadenan sucesos extraños. Cabe tener en cuenta que, durante el transcurso de elaboración de la presente tesis se han realizado del género que debemos nombrar por su repercusión en el género, tales como *A Quiet Place* (John Krasinski, 2018) y su secuela *A Quiet Place II* (John Krasinski, 2021) donde predomina la ausencia de sonido como generador del horror; *Hereditary* (Ari Aster, 2018), donde los niños son capaces de ver figuras familiares y fantasmales tras la muerte de la abuela y matriarca; *Midsommar* (Ari Aster, 2019), donde las vacaciones se tornan un verdadero infierno y pesadilla. También hemos podido presenciar la película canadiense *Ghostland* (Pascal Laugier, 2018) más cercana al slasher y cercana al cuarto capítulo de la presente tesis centrada en los crímenes psicopatológicos. A su vez, en homenaje a Kubrick, se realiza *Doctor Sleep* (Mike Flanagan, 2019), donde se pondrán de relieve diferentes muestras del don del “resplandor” y el sello nacional de Paco Plaza se hace evidente, tras el terror sobrenatural de *Verónica* (2016), al que se pueden sumar *La Influencia* (Denis Rovira, 2019) y *Malasaña 32* (Albert Pintó, 2020) y la reciente en *La abuela* (Paco Plaza, 2021).

Dentro de este marco de producciones contemporáneo, como vemos, el corpus seleccionado en la presente tesis es únicamente occidental y está centrado en el cine de horror y fantástico situado entre los años 2007 y 2020, en tanto que pretende analizar el género derivados de los atentados del 11/S como punto de inflexión convulso para la creación de ansiedades y miedos a nivel social, que hacen tambalear estructuras canónicas como pueden ser la familia como institución social. Abarca productos de ficción y productos de ficción-documental (formato *re-enactments* de acontecimientos reales), en una búsqueda de equilibrio entre ambas para intentar ver cómo los clichés del *New Horror* y del *Horror Sensorium* que se plasman en el análisis de obras de ficción tienen su conexión con el discurso sociocultural de los programas documentales como termómetro de las ansiedades y problemática de nuestra contemporaneidad. Así pues, se pretende identificar y establecer una serie de arquetipos culturales y/o clichés de género que permitan establecer un rastro evolutivo en las distintas clasificaciones de personajes infantiles desde una perspectiva temática en un contexto principalmente anglo-norteamericano y de habla hispana en el *New Horror* contemporáneo y *Horror Sensorium*. Podemos establecer como hipótesis la simbiosis que existe entre tanto los paradigmas narrativos como los clichés de género de productos audiovisuales y los programas-documentales con una base real (o inspiración en un hecho real constatable) cuyo testimonio se ficcionaliza.

La selección del corpus se circunscribe al periodo comprendido entre 2007 y 2020 del *New Horror* audiovisual contemporáneo y lo fantástico occidental y responde a la convergencia entre el contexto cinematográfico de la década de los '70-'80 principalmente y el contexto contemporáneo del horror postmillennial desde una perspectiva narrativa, temática y, en cierto modo, evolutiva entre la que se pretenden marcar una serie de precedentes audiovisuales entre el tiempo pretérito y el actual, junto con una conexión y un retorno con las nuevas ansiedades socioculturales que nos permiten desde el asentamiento de los arquetipos culturales (principalmente literarios y filmicos) y de clichés del *New Horror*, así como el establecimiento de una tipología de personajes ficcionales infantiles contemporáneos del *New Horror* que abran un abanico temático con discursos socioculturales en los que éstos pueden ser concebidos no solamente como personajes ficcionales sino como representación de sujetos sociales contemporáneos.

En ese sentido, la selección de películas objeto de estudio se supedita y responde a un conjunto de criterios que tienen su correspondencia con los objetivos generales y los objetivos específicos del proyecto de tesis. ¿Por qué volvemos al arquetipo cultural de niño de la década de los '70 en los productos del *New Horror* contemporáneo?

Desde la perspectiva de los estudios culturales puede entenderse que los productos audiovisuales seleccionados presentan temáticas que se pueden enmarcar en discursos socioculturales contemporáneos (figura 3), tales como el resquebrajamiento de la familia nuclear, la maternidad no deseada, el tabú de la salud mental y psicológica infantil, etc. Este tipo de discursos pretenden cuestionar la hegemonía de la institución social por excelencia, la familia (Georgas, 2006). Se permiten tratar, también, la exploración de un abanico temático de discursos socioculturales como son la sistémica familiar, los tipos de familia, los vínculos materno-filiales y paterno-filiales, la maternidad y el embarazo, los ritos de transición de la niñez a la adolescencia (que se nutren también de los fairy tales y del folklore), la experimentación de la sexualidad, los abusos, el acoso, la salud mental, los traumas, o las problemáticas sociales, políticas, culturales, entre los más destacados.

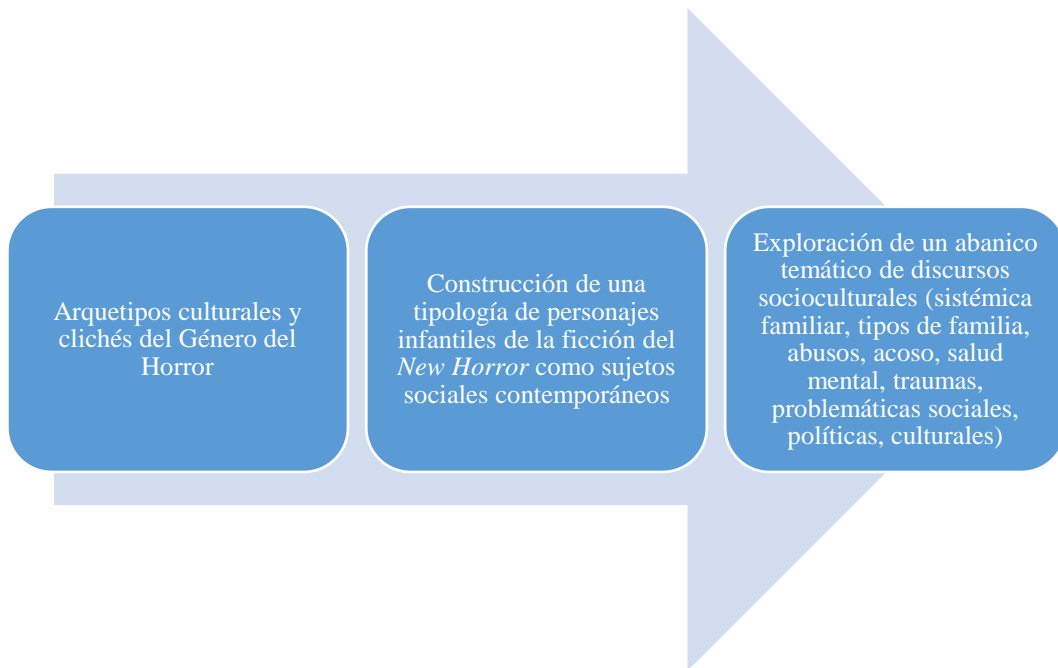


Figura 3. Abanico temático con discursos socioculturales desde personajes infantiles

Es por ello que la selección del corpus contará con un producto audiovisual entendido como “texto base” que identificaremos y estableceremos como precedente, referente o incluso arquetipo cultural (ya sea literario, cinematográfico, televisivo o de otros medios) que podrá asentar las bases de un cliché de género (o de subgéneros) y/o de narrativas que tienen su resurgimiento (revival) en las manifestaciones de la estética contemporánea o en lo que trataremos como las narrativas de la perversidad . A su vez, estamos ante una selección de productos audiovisuales y transmidiáticos que parten de una hibridación misma del género, así como de confluencia de distintas estéticas que convergen en lo que llamamos como “narrativas de la perversidad”. Cada arquetipo distinto corresponde a una identidad infantil concreta que marcará la subdivisión del proyecto (figura 4) de tesis en sus capítulos correspondientes:

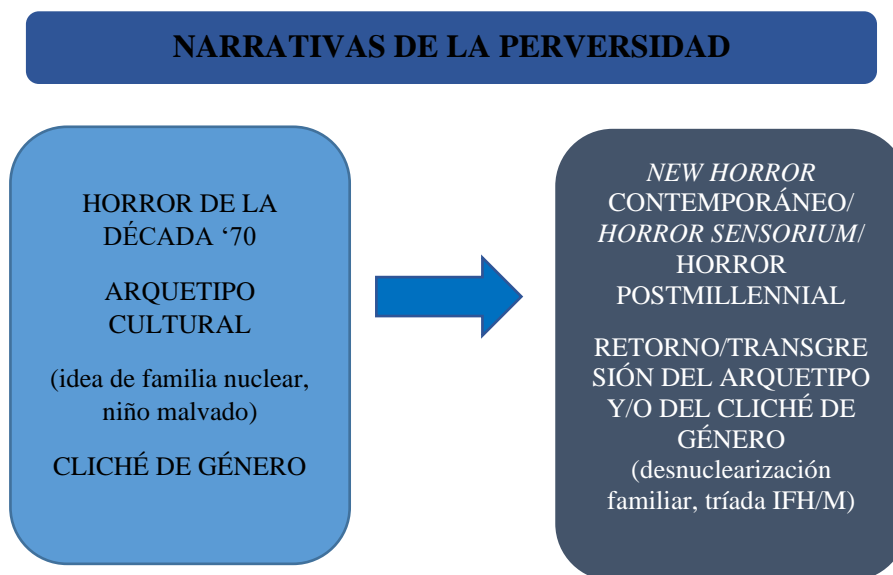


Figura 4. Narrativas de la perversidad

Se trata, en este sentido, de un corpus híbrido ya que responde a la premisa de que se pueden establecer conexiones entre los productos de ficción en una relación simbiótica con la realidad y los discursos socioculturales contemporáneos y, en suma, que la ficción pueda llegar a establecer una serie de indicadores que funcionen como termómetro sociocultural de las ansiedades y de la psique contemporánea. Partimos de una serie de “arquetipos culturales” (que pueden ser literarios, cinematográficos, de cultura popular o de otros medios) que podrán ser concebidos como el texto base para el retorno de estos arquetipos o clichés de género ya sea por su seguimiento o por su transgresión en cada una de las categorías temáticas (que marcan las tipologías y los distintos capítulos del proyecto de tesis).

Se puede establecer un mecanismo comparativo entre un paradigma de patrones de realidad que son transferibles a patrones ficcionales, es decir, en patrones de construcción de personajes de la infancia no normativa (relacionada con la perversidad, la criminalidad, la psicopatología, el trauma, el abuso, etc.) que pueden dar lugar a clichés de género de terror y de la estética del *Horror Sensorium* en el cual se insertan tanto las manifestaciones de terror, del horror y de la violencia (material y simbólica). En la construcción de los clichés de género debemos tener en cuenta los iconos o las piezas icónicas de culto o no culto. Es necesario analizar cómo a partir de unos mismos elementos se pueden combinar las diferentes variables que constituyen los clichés de género.

Concebimos que la ficción que forma parte de la selección del corpus se focaliza en la psique contemporánea (en las sensibilidades, dialécticas, traumas o problemáticas), utilizando las distintas identidades infantiles como mediadoras empáticas del *Horror Sensorium* o bien como generadoras o bien como receptoras de este. Su establecimiento nos ayuda a plantear una amplitud temática de discursos socioculturales contemporáneos a partir de las representaciones de personajes ficcionales infantiles que, en ocasiones, utilizan esquemas de realidad y viceversa.

En ese sentido, partimos de la premisa de que se pueden establecer puntos de conexión entre el concepto de construcción de familia nuclear y la desnuclearización familiar como institución sustentadora socialmente de lo que mencionamos como Tríada IFH/M dentro del *New Horror*. El vínculo materno-filial va a ser uno de los pilares fundamentales en la generación del horror contemporáneo, así como en las ansiedades socioculturales reflejadas en la nueva concepción de tipos de familia, los padres ausentes, culpables o con pocas habilidades parentales; y las madres o la maternidad como un hecho traumático que puede desencadenar problemas de salud mental o que incluso supone una responsabilidad o una carga demasiado grande para el adecuado desarrollo infantil.

El corpus seleccionado pretende identificar y establecer una serie de arquetipos culturales y/o clichés de género que permitan establecer un rastro evolutivo en las distintas clasificaciones de personajes infantiles (figura 5)

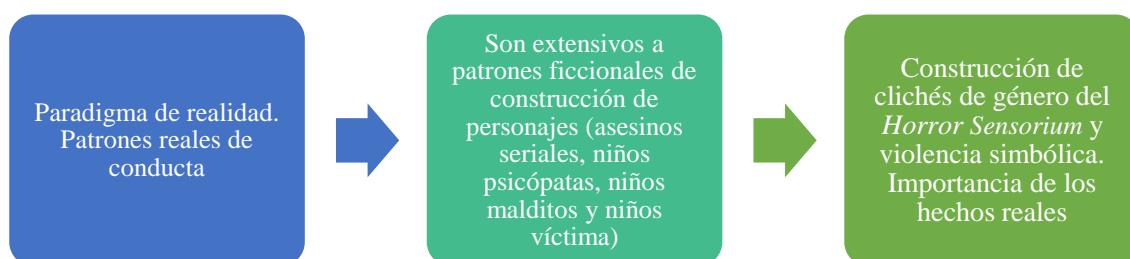


Figura 5. Proceso de patrones de conducta infantiles

Las distintas categorías que configuran una aproximación tipológica de análisis de las distintas representaciones de la identidad infantil en el *New Horror* y el *Horror Sensorium* contemporáneo se basa en el establecimiento de una serie de constantes (invariantes) y de combinaciones (variantes) que permiten el establecimiento tanto de constantes narrativas, como de clichés de género y de estereotipos propios de la estética seleccionada. Inicialmente, establecimos cinco categorías (figura 7): 1) Maternidad y horror; 2) Niños víctimas de la Tríada IFH/M; 3) Lo demoníaco en la infancia; 4) Niños médium (con poderes y/o como nexos de unión entre dos mundos y coordenadas espacio-temporales) y 5) Niños psicópatas (como niños psicópatas y criminales y los recipientes que utilizan y subvierten la imagen o identidad infantil objetivizada como objetos o muñecos).

No obstante, las cinco categorías iniciales las hemos agrupado en tres grandes categorías: 1) Niños víctimas de la Tríada IFH/M, maternidad y horror; 2) Niños psicópatas y 3) Niños médium en espacios oníricos.

Esta categorización genera una taxonomía en la que la combinación entre invariantes y variantes ponen en evidencia la hibridez temática de los productos del *New Horror*.

El trabajo consta, pues, de un primer capítulo introductorio y de marco teórico en el que se asientan las bases conceptuales y teóricas y donde se abordan los diferentes enfoques interdisciplinarios para el análisis específico del corpus. El segundo capítulo se centra en la otredad de la identidad infantil y en las narrativas de la perversidad, planteando definiciones sobre el horror, la estética del *New Horror* y el *Horror Sensorium*, además del establecimiento de la Tríada IFH/M y el hogar como “locus corruptus”, es decir, como un espacio afectivo generador de terror. En este segundo capítulo se plantean las variaciones del género del horror, las características de los subgéneros y las clasificaciones previas de personajes infantiles desde un enfoque narratológico y fílmico.

Tras estos dos primeros capítulos de carácter eminentemente teórico, se desarrollan tres capítulos que recogen las tres categorías de personajes infantiles mencionadas anteriormente. En el tercer capítulo se conceptualizan y analizan los niños víctimas de la Tríada IFH/M y el terror materno-filial del corpus formado *El Orfanato* (J.A. Bayona, 2007); *Mamá* (A. Muschetti, 2013), y *Babadook* (Jennifer Kent, 2014) En el cuarto capítulo se analizan los niños psicópatas, es decir, los niños criminales y/o recipientes de

la inocencia rota o la infancia subvertida, aplicado al corpus de películas *The Bad Seed* (Rob Lowe, 2018); *Orphan* (Jaume Collet-Serra, 2009); *The Boy* (W. Brent Bell, 2016); *Brahms: The Boy II* (W. Brent Bell, 2020) y *The Prodigy* (Nicolas McCarthy, 2019). En el quinto capítulo se analizan niños médium, enmarcados dentro de los espacios liminares entre lo sobrenatural y el mundo onírico donde tienen presencia demonios o espíritus a través de las pesadillas infantiles y su análisis en el corpus formado por *Before I wake* (Mike Flanagan, 2016); *A Monster Calls* (J.A. Bayona, 2016); *Slumber* (Jonathan Hopkins, 2017); *Mara* (Clive Tonge, 2018); *Dreamcatcher* (Kerry Harris, 2020).

Cabe tener en cuenta la naturaleza interdisciplinar de la presente tesis y en su metodología de análisis en tanto que no solamente se tienen en cuenta herramientas de análisis fílmico, sino también una perspectiva más amplia desde los estudios culturales en tanto que se estudia la representación de personajes ficcionales y el significado cultural que constituye la plasmación del resquebrajamiento de la institución social de “familia nuclear” o normativa y sus consecuentes nociones de familia no-normativa, infancia no-normativa y maternidad no-normativa. Además, está muy presente el enfoque psicológico que recoge la visión crítica de la evolución de una tradición psicoanalítica freudiana, lacaniana y jungiana y los estudios de género aplicados al género cinematográfico y al estudio de los personajes como lectura no solamente fílmica sino también social que tiene muy presente la evolución del género de las constantes del horror.

Si bien es notorio destacar el modelo de análisis fílmico propuesto por Marzal Felici, Javier y Gómez Tarín, Francisco Javier (2007, p.48-54), herencia del trabajo canónico de Casetti y Di Chio (1990), nuestra perspectiva se sitúa en los trabajos de la escuela anglosajona y norteamericana. Así pues, se han contemplado las metodologías de análisis desde la escuela anglosajona, una tradición que agrupa los trabajos producidos por Inglaterra y Estados Unidos y con un carácter analítico desde aproximaciones de manuales universitarios (Bordwell, 1989; Bordwell y Thompson, 1995 y Giannetti, 2005). Esta escuela tiene dos tendencias dominantes: las herramientas y estrategias para su aplicación didáctica de análisis y las aproximaciones interdisciplinarias al análisis fílmico.

Aquellas herramientas metodológicas que se ajustan a los objetivos de análisis de la presente tesis radican, principalmente, en la narrativa y constantes narrativas de las películas, junto con la interpretación ideológica y simbólica en la que se tendrán en cuenta los motivos visuales, y, por tanto, fílmicos y estéticos de acuerdo con la propuesta de Balló y Bergala (2016). No obstante, veamos las aportaciones de Gianetti (2005, p. 387) para la aplicación práctica de la presente tesis, ya que, en el análisis del corpus, se utilizará como herramienta de análisis la identificación de motivos, símbolos y metáforas:

A figurative technique can be defined as an artistic device that suggests abstract ideas through comparison, either implied or overt. There are a number of these techniques in both literature and cinema. The most common are motifs, symbols, and metaphors. In actual practice, there's a considerable amount of overlapping between these terms. All of them are “symbolic” in the sense that an object or event means something beyond its literal significance.

Tal y como señala Gianetti (2005, p. 388), los motivos están tan totalmente integrados en la textura realista de una película que casi podemos referirnos a ellos como símbolos sumergidos o invisibles. Un motivo puede ser una técnica, un objeto o cualquier cosa que se repita sistemáticamente en una película, pero que no llame la atención sobre sí misma. Incluso después de repetidas visitas, un motivo no siempre es aparente, ya que nunca se

permite que su significado simbólico emerja o se separe de su contexto. Uno de los ejemplos que nos ofrece se centra en el tema central de *Black Swan* (Darren Aronofsky, 2010), la obsesión y el desdoblamiento de la personalidad de la bailarina y su lectura freudiana.

Los símbolos, siguiendo la metodología de Gianetti (2005, p. 390), también pueden ser elementos palpables, sin embargo, implican significados adicionales que son relativamente aparentes para el observador sensible. Además, los significados simbólicos de estas cosas pueden cambiar con el contexto dramático. El ejemplo que nos ofrece es *The Seven Samurai* (Akira Kurosawa, 1974) en tanto que un mismo símbolo (el fuego) puede tener implicaciones cambiantes a lo largo de la película, es decir, que un mismo símbolo podrá tener varios significados, dependiendo del contexto dramático.

Por su parte, las metáforas, de acuerdo con Gianetti (2005, p. 392) se definen como una comparación de algún tipo que no puede ser literalmente cierta. Existen dos términos unidos entre sí aunque, no están literalmente asociados, provocando una sensación de incongruencia literal. No obstante, se pueden crear metáforas cinematográficas mediante el uso de efectos especiales, este es el ejemplo de *Psycho* (Alfred Hitchcock, 1960) en el que se ven solapadas y disueltas tres imágenes diferentes: el rostro de un joven catatónica, Perkins mirándonos directamente; una foto duplicada del esqueleto de su madre, cuyo cráneo parpadea bajo los rasgos de su hijo y cuya personalidad ha asumido y, en tercer lugar, una cadena pesada que parece anclada a su corazón, arrastrando el coche de la víctima del asesinato, que contiene su cadáver.

Así pues, como complemento al análisis narrativo e ideológico de las películas divididas en tres bloques temáticos, consideramos pertinente apoyarlo con una lectura de algunos elementos seleccionados estrictamente fílmicos a partir de los motivos visuales que identificamos en el corpus seleccionado.

Paralelamente a la definición teórico-práctica de “motivo” de Gianetti (2005, p. 388), se considera adecuado añadir la definición de “símbolo” y “metáfora” de Martín (2008, p. 126). Hay un símbolo, según Martín (2008, p. 126) “cuando el significado no proviene del encuentro de dos imágenes, sino que reside *en la imagen misma* (...) además de su significado directo se hallan cubiertas de un valor más profundo y amplio”. Existen dos causas, en primer lugar, la composición simbólica de una imagen, es decir, la intencionalidad por parte del realizador o director de asociar dos fragmentos de realidad “para hacer surgir de su confrontación un significado más amplio y profundo que su solo contenido material” (*idem* anterior). Una segunda causa responde al contenido implícito o latente de una imagen. Consiste “en una imagen que tiene su propia función en la acción y que puede aparentar no tener significado alguno no evidente, pero cuyo contenido puede tomar, con mayor o menor claridad, y más allá de su significado, un sentido más general” (*ibídem*). Puede haber símbolos de diferentes tipos (Martín, 2008, pp. 128-136): plásticos, según los cuales el movimiento de un objeto, de un gesto o de su resonancia a nivel afectivo pueden evocar una realidad de otro orden; dramáticos, en tanto que desempeñan un papel directo en la acción al proporcionarle al espectador elementos útiles y elementales para la comprensión del relato y también, ideológicos, porque sirven para sugerir ideas que suelen superar los límites de la historia en la cual están integrados.

En cuanto a las metáforas, Martín (2008, p. 120), las define como “la yuxtaposición mediante el montaje de dos imágenes cuya confrontación debe producir en la mente del espectador un golpe psicológico cuyo fin es facilitar la percepción y la asimilación de una

idea que el realizador quiere expresar a través de la película”. Así pues, al igual que en los símbolos, existen varios tipos de metáforas, según Martín (2008, pp. 121-125): plásticas, basadas en una semejanza o analogía de estructura o tonalidad psicológica en el contenido puramente representativo de las imágenes (como la metáfora entre los rostros de soplonos de policía y sus nombres, junto con la imagen de estos mismos animales en *Stachka*, de Eisenstein, 1924). También existen las metáforas dramáticas cuya función es la de aportar un elemento explicativo útil para la comprensión del relato (la muerte de la anciana se sugiere por el vuelo de palomas en *Así es la vida*, de Ripstein, 2000) y, además, existen metáforas ideológicas cuya intención reside en agitar la conciencia del espectador en relación con la sugerencia de ideas que implican posturas más amplias en cuanto a los problemas humanos (como el rebaño de carneros en marcha y la imagen de una multitud saliendo de una boca de metro en *Modern Times*, de Chaplin, 1936).

Estas aportaciones previas constituyen una base teórica para el concepto de “motivo visual”, acuñado por Balló y Bergala (2016, p.11) y que se tomará como una herramienta de análisis fílmico aplicable al corpus de estudio. El estudio parte, precisamente, de una postura fenomenológica y abierta del término para permitir un punto de vista amplio del concepto y permitir lecturas “que partieran de los objetos para llegar a las ideas”. Así pues, de acuerdo con Balló y Bergala (2016, p.12):

La impureza de la idea de “motivo” en el cine responde exactamente a esta triple naturaleza: del lado del mundo, de la realidad; del lado de su tratamiento cinematográfico, de la especificidad del cine, y del lado más íntimo, del que conforma la singularidad de un autor

A su vez, Balló y Bergala (2016, p.12) se apoyan en la tradición pictórica e iconográfica para explicar que el cine:

Siempre ha privilegiado motivos visuales afines a su lenguaje y sus aparatos concretos: la ventana, la nuca, la escalera, el espejo (...) algunos de estos motivos cinematográficos funcionan como una disposición visual en la que el espectador puede encontrar emocionalmente, aunque no lo conozca, algo de origen pictórico.

Así pues, el espectador sabe leer los motivos por su dimensión narrativa, siguiendo el estudio de Balló y Bergala (2016, p.12):

Utilizando este dispositivo de puesta en escena, el cineasta establece con su público cierta confianza: postula que sabrá experimentar y entender esa forma expresiva como un momento de intensidad concreta en la sucesión temporal de la película. El espectador, aunque no tenga cultura pictórica, sabe “leer” el sentido complejo de una mujer en la ventana, de una composición tipo *pietà* o de un caballero que se aleja hacia el horizonte. Gracias a su dimensión narrativa, el cine permite reactivar y renovar determinados motivos que ya antes de él formaban parte de una tradición iconográfica.

Además, según Balló y Bergala (2016, p.13), los motivos visuales responden a decisiones estéticas del director que aportan singularidad a su trabajo y un sello distintivo, es decir, una especie de marca autoral: “tanto el cine como en la pintura, determinados motivos enfatizan de forma obsesiva y singular lo que el cineasta les imprime y pasan a ser consustanciales a su poética: las manos en Bresson, los insectos en Buñuel...”. En este sentido, siguiendo a Balló y Bergala (2016, p.14): “el motivo sobre el que los cineastas vuelven una y otra vez suele ser el que les ofrece más resistencia y les permite buscar y trabajar su singularidad en un arte que comparte con tantos otros cineastas”.

Teniendo lo anterior presente, la parte práctica de la tesis está dividida por tipología de personajes infantiles a los que se le atribuyen motivos narrativos diferentes en el tercer

capítulo, las problemáticas subyacentes en la sistémica familiar, la transgresión y resquebrajamiento de la noción de “familia nuclear”, junto con la compleja relación materno-filial, con símbolos atribuidos a las nociones de “buena” y “mala” madre; en el cuarto capítulo, en los motivos de la perversidad atribuida a la infancia, como metáfora de la perversidad encubierta en una apariencia inocente. En el último capítulo, los motivos narrativos se centran en los espacios liminares entre lo sobrenatural y el mundo onírico, con símbolos de la casa como “locus corruptus” y las metáforas que se pueden extraer a partir de representaciones monstruosas. Así pues, esta tipología influirá, también en el modo de presentar el relato en relación con el uso concreto de imágenes y a la elección estética de ciertos recursos fílmicos para materializarlas.

Existen una serie de motivos visuales reiterativos entre las películas del corpus. Es por ello por lo que cabe realizar una serie de referencias mínimas de elementos propios del análisis fílmico que funcionen para complementar el análisis narrativo e interpretativo. Así pues, el objetivo de la tesis no pretender ofrecer un análisis a nivel estético y estrictamente fílmico, sino ofrecer una selección de referencias fílmicas de los elementos señalados por Bordwell y Thompson (1995) y que ayuden a una mayor comprensión integral del corpus de películas, en tanto que los motivos visuales se resuelven estéticamente por decisión del director de estas. La identificación y análisis de estos motivos visuales acompañan al análisis narrativo y son claves como posibles constantes estéticas del corpus analizado. No obstante, estos motivos visuales podrán ser comunes entre las películas, pero resolverse de manera distinta a nivel estético y fílmico; es decir, podrá haber puntos comunes, pero también podrá existir un contraste en la elección de ciertos recursos fílmicos para un mismo motivo visual (ya sea en los códigos de vestimenta, uso de distintos tipos de planos o elección de colores concretos). Como decisiones estéticas del director, la selección y análisis de los motivos visuales constituyen una herramienta de análisis fílmico, en tanto que se explorará el modo en que se expone el motivo como complemento a lo que se relata a nivel narrativo.

Así pues, se pueden identificar diez motivos visuales a lo largo del corpus seleccionado, los cuales utilizan diferentes recursos fílmicos para representarse estéticamente. Estos motivos visuales son los siguientes:

1. La casa como “locus corruptus” y los espacios de transición
2. La maternidad no-normativa, monstruosa, fantasmal y/o abyecta
3. Los objetos y dibujos infantiles monstruosos, “creepies” o criminales
4. Las máscaras, los muñecos “uncanny” y el doble
5. Los juegos infantiles perversos o abstractos
6. Los espacios acuáticos y lo femenino-trágico
7. Las fotografías, la televisión y los espejos como proyección identitaria
8. Las proyecciones fantásticas y de carácter maravilloso
9. Las proyecciones fantasmales de los demonios nocturnos
10. La representación del trauma y la salud mental

La materialización de los diferentes motivos visuales a través de la elección de recursos fílmicos específicos dará como resultado unas constantes estéticas que se añadirá como complemento al análisis narrativo del corpus.

1.4.El género del horror

No cabe duda de que el género del terror, como uno de los géneros más arraigados en la cultura popular, puede ser estudiado de manera interdisciplinaria y todavía más en la contemporaneidad en la que este muestra un grado extremo de hibridez. En ese sentido, necesitamos hacer esbozo en las distintas definiciones o terminologías al respecto de “terror” y de “horror”, como partes de un género que se ha manifestado de manera diversa atendiendo a la cultura en la que se inserta y a los distintos periodos históricos en los que se desarrolla.

La definición del horror/terror parte de una dificultad no sólo terminológica sino también de delimitación de su naturaleza y su finalidad. ¿Qué es el horror?, ¿Cómo se construye o representa a través de sus personajes como mediadores empáticos entre la ficción y la audiencia?, ¿Cuál es la finalidad de este?, ¿Agitar conciencias?, ¿Reflexionar sobre las problemáticas socioculturales contemporáneas, sobre los miedos, sobre los traumas olvidados que toman forma y se materializan en monstruos individuales y sociales y/o colectivos? ¿Visibilizar tabúes que nos avergüenzan como humanos y que permiten mostrar aquello que no estamos dispuestos a aceptar en voz alta?

Desde un punto de vista psicológico, el miedo es la reacción que permite defendernos de un peligro, es decir, son “respuestas comportamentales [que] pueden variar con la distancia del estímulo amenazador” (Becerra-García, Madalena, Estanislau, Rodríguez-Rico y Días, 2007, p. 76). De esta manera, el miedo es una de las emociones básicas que han podido asegurar nuestra existencia como humanos hasta la actualidad y es también la sensación en la que un individuo experimenta ante la posibilidad de peligro, ya sea real (que pueda asesinar a alguien por la calle, por ejemplo) o irreal (que alguien pueda asesinar al personaje de la película o serie televisiva con el que nosotros como audiencia empatizamos) Así pues, la emoción que evoca en la audiencia pueda entenderse precisamente como real, independientemente de que la causa pueda ser real o ficticia y, de ahí, el poder de la ficción audiovisual.

A diferencia del terror que siempre es objetivable (Twitchell, 1989, p.2), el horror es entendido como una amenaza inexplicable y fantástica pero verosímil que, representa una amenaza o peligro cuando se manifiesta en la realidad afectándonos emocionalmente.

La diferenciación entre terror y horror se ha analizado, según la tradición gótica y ya fue establecida en el siglo XVIII en relación con el sentimiento o la sensación que provoca el elemento terrorífico. En términos generales el terror puede ser entendido como el sentimiento de anticipación a la propia experiencia del horror y que se produce durante o después de enfrentarse al elemento aterrador, pero que no despierta la imaginación del lector. Tal y como señala Ordiz Alonso-Collada (2014, p. 34): “La esencia del terror estimula la imaginación y, en numerosas ocasiones, pone en duda la propia razón, que busca una explicación racional a esta sensación indeterminada de espanto”. Más adelante, la autora señala que el terror es el sentimiento “que se sitúa en la base de lo sublime y la emoción que se relaciona más directamente con la incertidumbre que genera la oscuridad, frente al horror de la pura confusión”. Las ficciones que exploran el horror se pueden construir a partir de un imaginario concreto diseñado intencionalmente para crear miedo, perturbación, conmoción, repulsión e incluso asco.

Tal y como sostiene Beville (2009, p. 43) con relación a la ficción que combina recursos góticos en el horror, pese a que el terror parece estar más aceptado desde el punto de vista

literario, el horror ha encontrado su lugar y su sentido de pertenencia a una sociedad que se ha convertido en insensible a lo repulsivo o lo grotesco. Teniendo en cuenta que la violencia ocupa un punto protagonista en nuestra contemporaneidad, la autora sostiene que el terror no parece ser suficiente. De acuerdo con la premisa apuntada, concebimos los productos ficcionales del *New Horror* como una vía de materialización de nuestros miedos más ocultos o cotidianos: el miedo a la pérdida, el miedo a la violencia, el miedo a que los que más queremos se vuelvan contra nosotros o su identidad se transforme en alguien a quien no somos capaces de reconocer, entre otras muchas posibilidades. Traumas del pasado que toman forma, pesadillas infantiles que adquieren entidad propia, monstruos que quizá escondemos debajo del colchón o que ocultamos y disimulamos tras una sonrisa de aparente tranquilidad mental y paz que puede acabar resultando una máscara de una tortura transitoria de nuestra experiencia vital, de aquello que nos agita y nos atormenta y que, cuanto más intentamos reprimir, más fuerza coge para mostrarse ante nosotros de un modo u otro. Las distintas representaciones de nuestros miedos van cogiendo forma y pueden dotar de sentido a nuestra propia existencia vital.

Por su parte, la monstruosidad, así como todo aquello que sale de lo normativo puede obtener distintas respuestas, entre ellas, el rechazo o la marginación o bien, la admiración o curiosidad por la transgresión. Las respuestas ante estas representaciones son múltiples, aunque nuestra respuesta y perspectiva radica precisamente en descubrir lo que subyace tras la alteración de la normatividad, en lo atractivo de la transgresión y en la indagación de las causas y características que lo provocan y lo definen. Es por ello por lo que nuestras bases teóricas se sustentan, tal como hemos mencionado anteriormente, en discursos interdisciplinarios y transversales que ayudan a la comprensión de la ficción contemporánea y del corpus seleccionado

En el esquema inicial de la tesis podemos apreciar tres elementos centrales que se interrelacionan entre sí: la infancia representada a partir de personajes de ficción infantiles-juveniles; la sistémica familiar principalmente, y social, secundariamente; y la construcción del horror o del mal en términos amplios en los que se pueden englobar tanto la monstruosidad, como la patología a nivel individual e incluso social.

Estos elementos centrales que tienen al personaje infantil como mediador empático del horror en tanto que receptor y generador de este siguen tres ejes fundamentales:

- a) Las constantes narrativas de la perversidad, en las cuales se hace hincapié en la dicotomía de la perversidad innata y la perversidad construida. En la primera se pone en cuestionamiento la maternidad en relación con la construcción de la monstruosidad que se realiza a partir de la gestación con el resultado de fetos malditos, narrativas anticristo o, incluso, problemáticas mentales que se transmiten de madres a hijos. En la segunda, se tienen presentes los traumas individuales, las problemáticas sociales, las enfermedades mentales y la objetivización de la perversidad o del mal a partir de elementos o objetos con un valor simbólico.
- b) La psicogeografía del espacio que pone de relieve la construcción de espacios ficticios, es decir, espacios simbólicos, rituales o incluso “uncanny” y la concepción de la casa o el hogar como “locus corruptus”, la cual, junto con la familia constituyen la Tríada Infancia-Familia-Horror-Mal (IFH/M). Estos espacios ficticios se combinan con espacios de ficción-realidad, en la que pueden

palparse el simulacro de lo real y lo paranormal, a partir de esquemas extraídos de los programas de ficción-documental.

- c) Las estéticas del horror contemporáneo que se fundamentan en el *New Horror* y el *Horror Sensorium* contemporáneo, y la estética neogótica contemporánea.

Los enfoques teóricos principales que veremos en el capítulo teórico se sustentarán en los siguientes tres ejes (figura 6), en primer lugar, la teoría del afecto (Sobchack, 2003; Keen, 2007; García y González, 2016); el *New Horror* contemporáneo y el *Horror Sensorium* (Ndalianis, 2013) y otras teorías que abarcan temáticas y estéticas contemporáneas a partir de personajes infantiles (Renner, 2013; 2016; Arnold, 2016). Así pues, podemos apreciar los elementos centrales y sus relaciones en la figura 6:

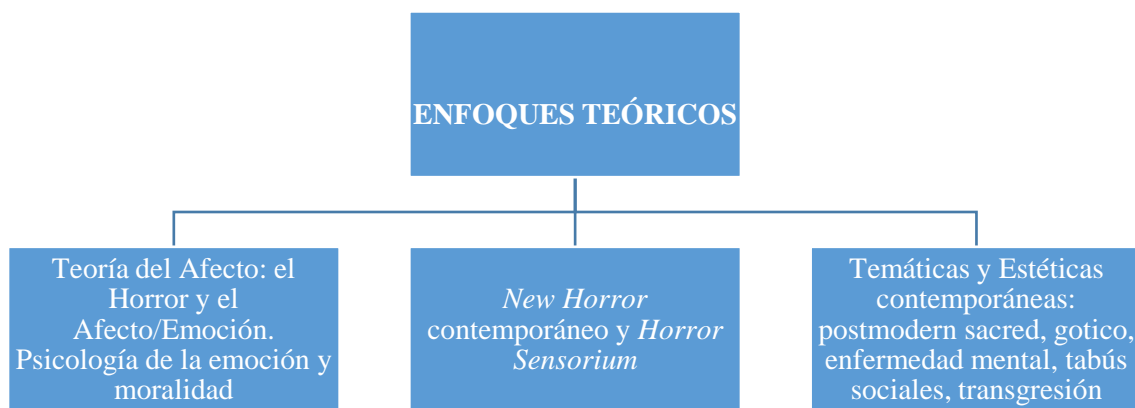


Figura 6. Enfoques teóricos

La Tríada IFH/M concibe al protagonista infantil como mediador empático del horror, cuya monstruosidad o perversidad puede ser innata o construida, principalmente, en su papel de víctima derivado de traumas individuales, tipologías familiares no normativas, así como patologías mentales. Estos se insertan dentro de espacios ficticios que entienden el hogar como un lugar corrupto y que, en ocasiones, se pueden trasladar a espacios que beben de patrones de realidad. Para ello, se utilizan fórmulas narrativas diversas, principalmente la del *New Horror* y la del neogótico (figura 7).

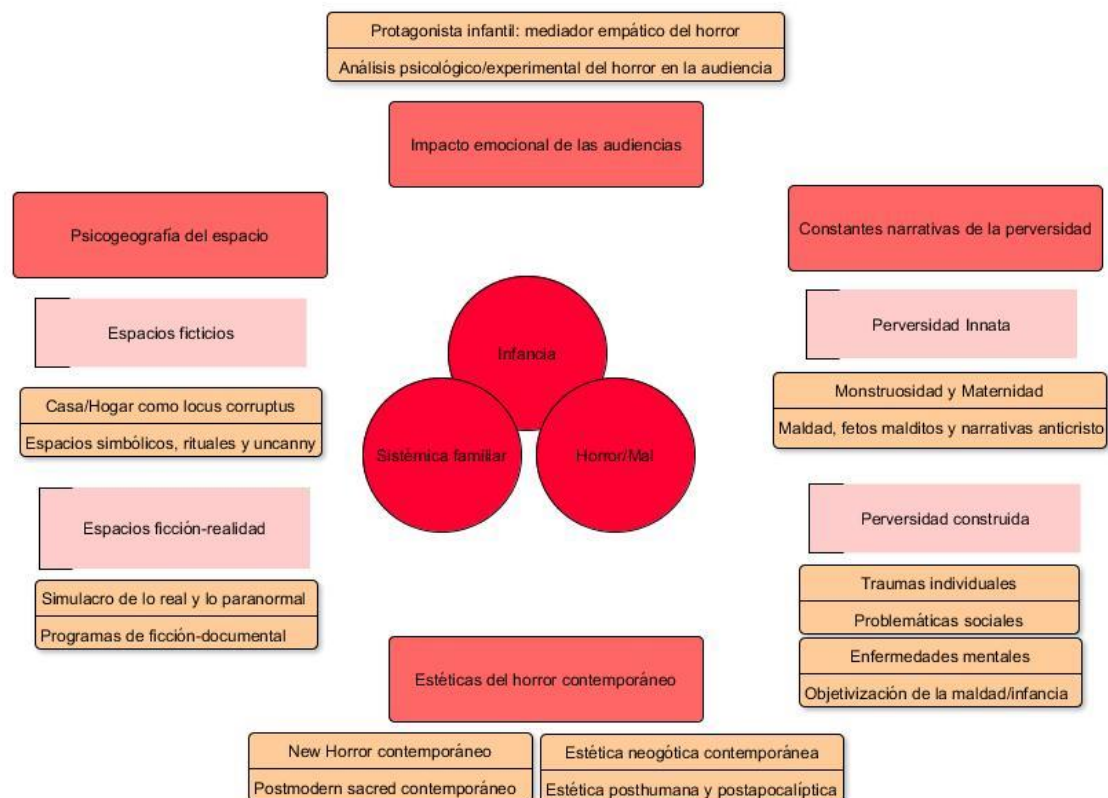


Figura 7. Elementos centrales del personaje infantil como mediador empático del horror

Asimismo, nuestro análisis tiene como punto de partida la consideración de los personajes infantiles como epicentros narrativos y como mediadores empáticos del *New Horror* contemporáneo, tanto en su función de receptores como generadores del este. De ese modo, el esquema siguiente refleja la trayectoria que seguiremos en nuestra propuesta (figura 8):

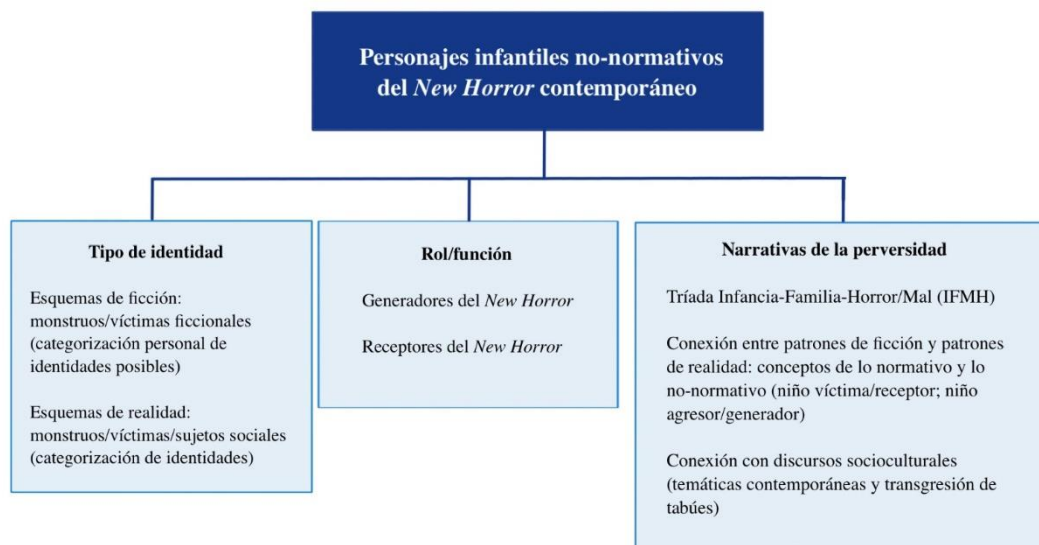


Figura 8. Hipótesis inicial de personajes infantiles no normativos del *New Horror*

Los personajes del *New Horror* deben entenderse como representantes de conductas que cuestionan la moralidad, así como presentan casos en los que subyacen esquemas o patrones de conductas de realidad. Las máscaras de sujetos sociales con desviaciones de la conducta caen y se ven representadas a través de los distintos personajes (figura 9):

Convergencias y transferencias entre ficción y sociedad: el personaje ficcional-sujeto social	
Productos audiovisuales de consumo	Discursos socioculturales
Contenidos ficcionales (película, serie de televisión principalmente)	Temáticas y/o problemáticas socioculturales (violencia, crimen, enfermedad mental o psicológica, problemas emocionales/traumáticos derivados del entorno familiar o social)
Se materializa o vertebra desde la construcción y representación de personajes ficcionales (infantiles y/o adolescentes) cuyo comportamiento puede adscribirse al no normativo (socialmente aceptado, que no cumple o encaja con el <i>statu quo</i>) o patológico. Éstos pueden ser construcciones ficcionales, aunque también pueden ser construcciones de personajes basados en hechos reales e incluso de ficción-documental.	Se materializa o se vertebra desde las identidades de sujetos sociales cuyo comportamiento puede adscribirse al no normativo (socialmente aceptado, que no cumple o encaja con el <i>statu quo</i>) o patológico

Figura 9. El personaje ficcional como sujeto social

Nuestro planteamiento parte, pues, de la premisa de considerar las identidades subyacentes a partir de los personajes de ficción del corpus seleccionado del *New Horror* audiovisual como perfiles no normativos de aquello que se considera infancia asociada a nociones románticas de inocencia, bondad y vulnerabilidad sino como aquella infancia cuyas características entroncan o encajan con lo que se considera monstruoso.

1.4.1. Los límites de la monstruosidad infantil

En primer lugar, deberíamos plantearnos, ¿qué es un monstruo?, ¿qué es un monstruo social? Y, en segundo lugar, ¿cómo somos capaces de equiparar la identidad infantil a través de los personajes infantiles y/o adolescentes de la ficción audiovisual contemporánea del *New Horror* con las cualidades definitorias y/o la naturaleza etimológica de la palabra “monstruo” o el adjetivo “monstruoso”?

Como hemos comentado anteriormente, nuestro planteamiento considera el análisis de los personajes infantiles como no normativos y encajados en lo que se considera monstruoso, es decir, como aquellos “seres” que presentan anomalías o desviaciones notables respecto a su especie (tomando la primera definición del DRAE) especialmente en relación a la construcción de sus características de personalidad y, en segundo lugar, que esta misma identidad cumple con las características de ser muy cruel y perversa, de acuerdo con la quinta acepción de la definición de “monstruo”/”monstruoso” del DRAE (<http://dle.rae.es/?id=PiY3IWL>).

En este sentido, contemplamos como dos características que pueden resultar útiles y operativas para aquello que nosotros queremos destacar: En primer lugar, las desviaciones típicas de lo que sería el canon o conducta normativa o a convenciones sociales tradicionalmente asociadas a la infancia. En segundo lugar, los perfiles crueles o perversos que pueden verse plasmados o materializados a través de las distintas representaciones (no normativas) de personajes infantiles de la ficción audiovisual contemporánea del *New Horror*.

En ese sentido, nos preguntamos: ¿Existe un intento de criminalizar o de criminalización de estas identidades infantiles y adolescentes para posicionarlas como “monstruos sociales”? ¿Es posible que el estado se empeñe a reforzar esta cierta imagen de estos niños y/o adolescentes como “monstruos sociales”?

Es decir, el hecho de que exista un cierto porcentaje de criminales infantiles (entre los cuales, los casos de masacres en escuelas e institutos) resulta un indicador de que estas conductas no son ajenas a la especie humana pese a que su porcentaje sea pequeño. A su vez, la identificación y análisis de estas conductas se circunscriben a unas coordenadas espacio-temporales concretas que principalmente vamos a delimitar a casos ocurridos desde los '80 en Norteamérica y que han tenido una repercusión a nivel internacional.

En el estudio de Carroll (1990) el cual parte de la filosofía del arte y de la filosofía de la mente, junto con cuestiones propias de la cultura popular y el conocimiento del género del horror se incluyen, tanto obras literarias de ficción como de cine y artes visuales y se centra en la construcción de una definición del horror, entendiendo que el género deriva directamente del Gótico. Para que una obra pueda considerarse del género debe haber un monstruo, ya sea de origen sobrenatural, ya sea por un experimento científico. Si bien inicialmente considera que la monstruosidad no puede ser humana, a lo largo de su estudio corrobora que el monstruo se puede referir a cualquier ser que se supone que no existe, de acuerdo con la ciencia contemporánea (1990, p. 27). Si en la obra un ser humano es el antagonista, en un sentido más psicológico, Carroll duda entre si puede insertarse dentro de los “tales of terror (1990, p.15) o los “tales of dread” (1990, p. 42).

En este sentido, nuestro trabajo sí concibe que la monstruosidad puede ser humana y no solamente se restringe a monstruos de origen sobrenatural o mágico. La monstruosidad humana se entiende como un constructo social. Así, el monstruo se concibe como una vía de representación posible y una metáfora de aquello a lo que el ser humano debe enfrentarse de sus propias vidas, ya sea en el presente o como consecuencia de las cicatrices del pasado.

En cualquier caso, la definición de monstruosidad es cambiante, de acuerdo con la influencia de las coordenadas socio-históricas en las que se inserte. La clasificación que Carroll (1990) aporta en su estudio, resulta de utilidad para nuestra clasificación (figura 10):

Categoría	Definición
“Fusion” monsters	Son aquellos que representan una distinción entre los vivos y los muertos y que tienen una deformidad biológica. Pueden ser las momias, vampiros, fantasmas, zombies, hombres-insectos, etc.
“Fision” monsters	Al igual que su categoría anterior, estos monstruos están formados por elementos contradictorios y tienen múltiples identidades. Pueden ser los Doppelgängers, alter-egos, hombres lobo
“Magnification” of entities	Son criaturas monstruosas consideradas como “disgusting”, es decir, desagradables y asquerosas, tales como insectos.
“Massification” of repelling creatures	Son criaturas repelentes
“Horrific metonymy”	Estos seres están rodeados de cosas o de un entorno que la audiencia asocia con lo desagradable y lo asqueroso. Lo horroroso se establece por la asociación de impureza con el entorno.

Figura 10. Clasificación de la monstruosidad según Carroll (1990)

Si bien la clasificación de Carroll es un punto de partida para delimitar las distintas categorías de este tipo de personajes, no podemos obviar que la etimología de la palabra (monstrare/ monere) implican dos hechos: mostrar y vigilar. Dos conceptos que se unen a la idea de “diferencia” o de “otredad” usada por el género del horror como metáfora que describe a aquellas personas o seres por la sociedad en tanto que podían representar malformidades, caos o transgresiones de la norma. Igualmente, el monstruo encarna los fallos de la sociedad que lo utiliza como elemento purgativo de tal manera que la su figura incluye no solo significados simbólicos de lo abstracto sino también las condiciones de las coordenadas históricas, políticas y culturales de la sociedad que los genera.

La figura del monstruo nos puede resultar repulsiva pero también fascinante o atractiva en tanto que sale de la norma, por su carácter especial, inusual o incluso exótico, de acuerdo con la paradoja del miedo (Hanich, 2010, p. 4) comentada anteriormente.

De acuerdo con Ingebretsen (2001, p. 6), el monstruo representa las desviaciones del orden natural o establecido:

In its disparate manifestations – as wonder, freak, oddity – the monster represented deviations from a presumptive natural order. As often as not, this unnaturality was invested with negative weight, read as perversions, deviance, and transgression. An unexpected consequence followed: monstrosity gave human failure a legitimate place, at least marginally, on human maps. Monstrosity became a flexible tool of civil repudiation – sometimes literal, sometimes metaphorical.

Así pues, los monstruos nos alertan, nos permiten vigilar ante aquello que a veces se esconde a primera vista, viven en fuera de los límites y las normas de la sociedad. Precisamente su posibilidad de situarse fuera de ella los hace atractivos, ya que son libres de jugar fuera de morales y normas impuestas, yendo más allá de las categorías de sexo, raza o clase. Se sitúan, pues, en una zona de grises que transita entre lo familiar y lo desconocido, entre la realidad y la fantasía, entre lo natural y lo sobrenatural.

En ese sentido, los monstruos pueden resultarnos atractivos ya que pueden hacer aquello que para nosotros es vetado. Tal y como señala Ingebretsen (2001, p. 4): “The get away with murder and that fascinates us. Monsters are supposed to do just what they desire, and that frightens us”. Así, los monstruos, actúan como reflejo de componentes que pueden formar parte de nuestra propia identidad humana ya sea a nivel individual o a nivel colectivo, es decir, la exploración de nuestro lado más visceral, violento y oculto.

Retomando el estudio de Carroll (1990, p.36), éste propone una clasificación de los distintos tipos de terror: emotional fear, visceral revulsión, disgust y loathing, además de elementos del “shock” que puede formar parte de su teoría del “Art-horror”, que se centra especialmente en el cine, también de misterio y en forma de thrillers. Los primeros dos aspectos propios de la definición del “Art-Horror” son la creación del miedo y el terror psicológico y emocional el cual produce una reacción física y/o más o menos visceral por parte de la audiencia. Las obras propias del género del terror (en nuestro caso, audiovisual) están creadas con la finalidad de provocar un estado emocional específico de miedo o horror. Igualmente, Carroll (1990, p. 24) clarifica que esta emoción está vinculada a un afecto particular en la audiencia, proponiendo un listado de posibles respuestas

In respect to art-horror some of the regularly recurring sensations, or felt-physical agitations, or automatic responses, or feelings are muscular contractions, tension, cringing, shrinking, shuddering, recoiling, tingling, frozenness, momentary arrests, chilling (hence, “spine chilling”), paralysis, trembling, nausea, a reflex of apprehension or physically heightened alertness (a danger response), perhaps involuntary screaming, and so on.

Hansen, por su parte, (2012, pp. 11-12) establece una interesante asociación entre la dimensión emocional y necesariamente física del “Art-Horror” de Carroll (1990) y lo “abyecto” de Kristeva (1982):

Similar to Carroll, Kristeva makes it clear that it is emotional/psychological fear which creates the visceral reaction. She calls the emotional fear the “phobic” (...) Kristeva makes it clear that a visceral, physical reaction is fundamental to abjection. And since abjection is the object of fear, Kristeva is making the same points as Carroll.

Estas respuestas físicas van desde la tensión muscular, los espasmos en el estómago y el ombligo, hasta las lágrimas y el llanto, pasando por el incremento del ritmo cardíaco o la sudoración de manos, entre otros. Todo ello conecta precisamente con la teoría del *Horror*

Sensorium de Ndaljianis (2013). Tal y como señala Hansen (2012, p. 15), tanto Carroll como Kristeva también incorporan la monstruosidad y lo abyecto como aquello impuro que se sitúa en los límites de la norma: “Both monsters and abjection are interstitial because they are concerned with boundaries. Abjected by the accepted social order as impure, monsters live outside the boundaries of that order”.

1.4.2. *El New Horror* y el *Horror Sensorium* audiovisual contemporáneo

La construcción del horror no solo utiliza líneas narrativas enraizadas en la cultura popular, sino que plantean elementos estéticos capaces de generar y provocar en las audiencias las mismas sensaciones y emociones que el personaje ficcional con quien se identifica o empatiza. Así, el Horror Sensorium (Ndaljianis, 2013) propone un análisis de esta implicación emocional a la que no es ajena la memoria de cada espectador y la apelación al imaginario colectivo (Hallbwachs, 1979), amplificado con su expansión transmediática en la que una misma historia se amplifica a través de medios o plataformas divergentes. Así, todos estos elementos se resumen en el esquema siguiente (figura 11)

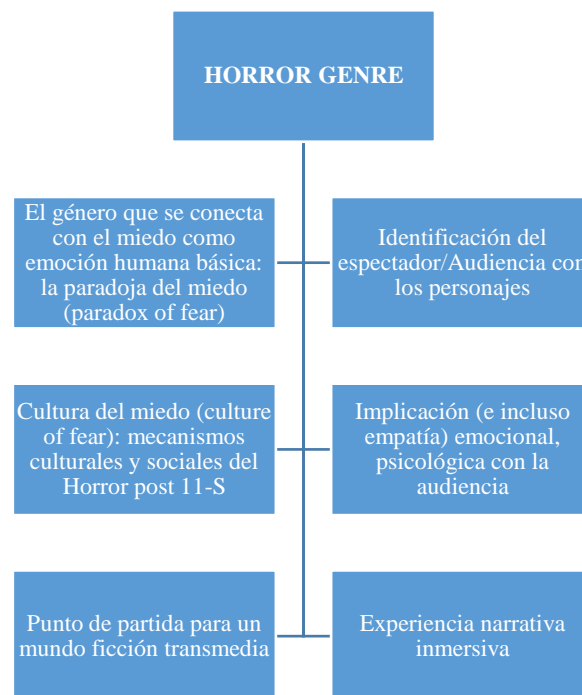


Figura 11. Esquema del género del horror

Según señala Harvey (2015, p. 38-39), la narrativa transmediática se centra especialmente en evocar mundos ficcionales a través de la memoria:

Transmedia storytelling is all about memory (...) memory provides a useful key to understanding the operation of imaginary worlds and their multiple articulations, not only in terms of contemporary transmedia storytelling but also in the many fantastical worlds that anticipated today’s complex cross medial landscape.

Centrando nuestro punto de vista en la ficción televisiva y el análisis cultural que se puede realizar a partir de las emociones generadas en las narrativas seriales (y cinematográficas), debemos considerar que la serialidad televisiva es una de las áreas de investigación que ha crecido en las humanidades en la última década. La ficción televisiva se ha convertido en una de las áreas de investigación que más ha crecido dentro de las humanidades según García (2016, pp. 6-7): “The popularity of TV series has increased enormously all over the world (...) TV narratives construct an intense emotional climax, which is in turn supported by the spectator’s memory and the accumulation of the narrative”.

Así, en los mundos ficcionales podemos percibir la relación que se establece entre los personajes ficcionales y las emociones que éstos nos generan mediante la identificación de la audiencia con ellos y, por tanto, la construcción y la creación de momentos afectivos que producen experiencias estéticas (y emocionales). Además, en la relación establecida entre las emociones y las producciones audiovisuales particularmente en la serialidad están influenciadas por condiciones sociales y externas “TV series are particularly influenced by the external and social conditions in which they develop over time” (García, 2016, p. 23). La audiencia ocupa un lugar primordial como elemento de la producción televisiva (García, 2016, p. 23):

Audience becomes an essential element of production and is much more powerful and active than in other formats or genres (...) the feedback that the audience provides through various channels (including new media), the expectations that are generated or the impact on and debate about certain characters and storylines can be decisive.

Tal y como señala García (2016, p.18) la ficción televisiva puede ser considerada un objeto para la sociología de la cultura: “TV fiction has provided us with a particularly fertile and promising ground for assessing our primary concerns; as is always the case, comparison with other eras helps us to recognize the changes our culture has experienced”. Ese es el motivo por el que las series, al igual que las ficciones de otros medios como el cinematográfico son capaces de apelar a nuestras emociones, tal y como apreciamos en la figura-esquema 12 del *Horror Sensorium*.

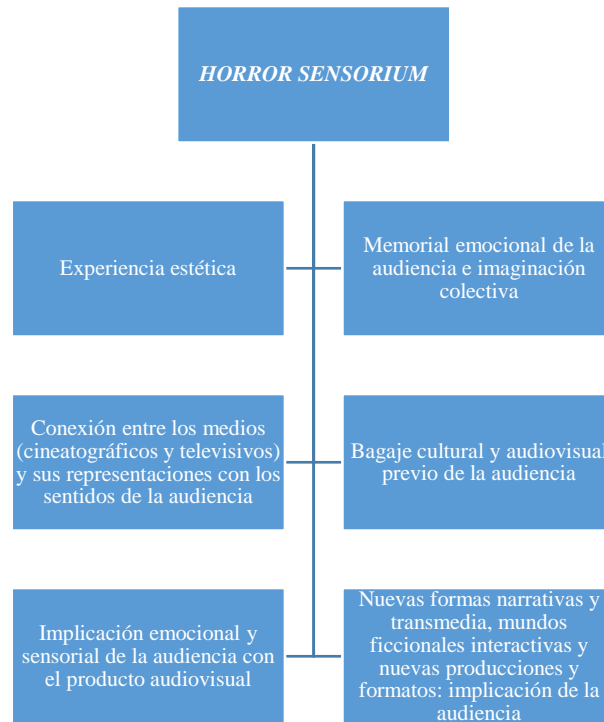


Figura 12. Esquema del *Horror Sensorium*

El miedo ha sido una de las emociones básicas que ha permitido la supervivencia del ser humano, de acuerdo con Clasen (2017, p. 23):

Humans are fearful creatures. We fear getting killed, being assaulted, contracting diseases, losing loved ones, going insane, losing status, being humiliated. We fear monsters and psychos. We even fear invisible agents such as angry deities or malevolent spirits. We humans may consider ourselves the masters of creation, top dogs in the food chain, the last alpha predator around. But in actuality we are weak, vulnerable creatures. We lack the deadly muzzle of feline predators, the poison of slithery snakes, the physical strength of other big mammals.

Justamente son los miedos universales aquellos que parecen asegurarse llegar a un mayor número de espectadores, según Clasen (2017, p. 35):

The most effective monsters of horror fiction mirror ancestral dangers to exploit evolved human fears. Some fears are universal, some are near-universal, and some are local. The local fears – the idiosyncratic phobias such as the phobia of moths, say – tend to be avoided by horror writers, directors, and programmers. Horror artists typically want to target the greatest possible audience and that means targeting the most common fears.

El *New Horror*, como todo el horror, radica en lo sensorial. Así, se produce una integración de la cognición y los sentidos ofreciendo una gama de experiencias en función de cómo las audiencias perciben, sienten e interpretan todas y cada una de estas experiencias. Estos encuentros sensoriales, emocionales e intelectuales implican un alto grado de subjetividad de los espacios ficticios del horror de tal manera que, como apunta Ndalians (2013, p.12)

The *Horror Sensorium* is about the horror genre and how it interfaces with its audience. The spaces of horror media not only fictionalize—in vividly sensory ways—their own sensorium, but they also demand that we cognitively and physiologically respond to their fictions by translating their sensorial enactments across our bodies.

En el cine del *New Horror* se pide la atención de los sentidos, el procesamiento de la gama de estímulos sensoriales que el individuo puede experimentar y que pretende dar sentido a su comprensión e impresión del mundo que los rodea, entrando en un espacio prohibido para él. De acuerdo con Ndalianis (2012, p.16): “The horror spectator enters a space that operates as a ritualistic violation of taboos and, in the process, fears and desires are unleashed that often threaten “normal” society and its on screen ideologies”.

Exacerbando el valor de la emoción dentro del género de horror y cómo se conecta con la audiencia nos situamos en la estética del *Horror Sensorium*, la cual puede nos proporciona claves útiles para entender nuestra inmersión en productos ficcionales y ayudarnos a entender los diferentes tipos de experiencias de este género, según Ndalianis (2012, p. 4):

It’s capable of intensifying the range of reactions and experiences in which we can become enmeshed when connecting with media texts and, over the last decade in particular, the proliferation of horror texts across media have amplified their focus on sensory encounters.

Los productos audiovisuales centrados en la estética del *New Horror* pueden generar respuestas corporales y sensoriales en su audiencia. Además, el *New Horror* se cuenta con una *Aesthetic of disgust* (Ndalianis, 2012, p. 6), es decir, la estética de la aversión o la repugnancia. El horror se vertebrada principalmente en esta estética con la intención deliberada de dirigirse a los sentidos y a la corporalidad de la audiencia a través de su identificación con los personajes que aparecen en pantalla o con las situaciones que se plantean. Esta estética viene dada por la aparición de un monstruo que encarna o metaforiza el lado más oscuro o caótico de las estructuras sociales, culturales, ideológicas o de los límites de la naturaleza humana y su orden/desorden. Se basa en los límites y las transgresiones de estos y, por tanto, el taboos, los miedos, los secretos y los deseos más inconfesables son tratados como “normales” en las representaciones de los personajes y las ficciones del *New Horror*. Así, es utilizado como pantalla a través de la cual se manifiestan los horrores, problemas, adversidades e incluso traumas contemporáneos de la humanidad.

Por ese motivo, las temáticas recurrentes del *New Horror* se sitúan en la violencia extrema en el sentido más amplio del término como apunta Ndalianis (2012, p.16):

Looking at the *New Horror* Cinema, Ndalianis introduce us in the Horror Aesthetics and the Sensorium in which this cinema deliberately addresses its spectator through an intense corporeality that demand attention of the senses (as, for example, with the identification with the suffer of the character on the screen) that, in many cases, is an *aesthetic of disgust* (Ndalianis, 2012, p. 6) since the entry of the monster embodying society in its dark (or chaotic) side, testing the moral, social and ideological structures and the boundaries of the (human) social order. As a popular and surviving genre, in (New) Horror Cinema the horror spectator “enters a space that operates as a ritualistic violation of taboos and, in the process, fears and desires are unleashed that often threaten “normal” society and its onscreen ideologies: murder and displays of sadomasochistic violence, perverted sexual acts, incest and interbreeding, the return of the dead, cannibalism—these themes are at the core of *New Horror*.

En ese sentido, los productos audiovisuales que pueden enmarcarse dentro de la estética del *New Horror* y que forman parte del corpus nos ofrecen una experimentación intensa llevando a la acción nuestras habilidades cognitivas, intelectuales mediante una experiencia multisensorial en la que se exploran distintos aspectos de la condición humana materializada a partir de diversas temáticas que ponen en tela de juicio el propio cuestionamiento acerca de la civilización humana, la normalidad y lo monstruoso, lo caótico, lo abyecto o lo violento en el que se exagera el culto al cuerpo, convirtiéndose en el discurso propio del *New Horror*.

La estética del *New Horror* puede ser utilizada como pantalla a través de la cual se manifiestan los horrores, problemas, adversidades e incluso traumas contemporáneos de la humanidad. Éste, además, funciona como termómetro sociocultural, es decir, como catalizador o incluso como alegoría de las ansiedades contemporáneas con una incidencia directa al castigo gráfico, a la destrucción de cuerpos o al sufrimiento físico y/o psicológico de los personajes en pantalla. La plasmación de dichas experiencias en pantalla apela de forma directa a la audiencia y a sus cuerpos en tanto que sujetos cinematográficos expuestos. Los personajes pueden ser concebidos, entonces, como mediadores de la audiencia en su percepción de los respectivos encuentros sensoriales de la ficción y generadores o receptores del *Horror Sensorium* tal y como apreciamos en la figura 13 y de acuerdo con Ndalians (2013, p. 29): “The characters become our mediator into the horror fiction and also –through cognitive processes that decipher narrative and character development and action signal our emotional responses to what appears onscreen”. Así pues, el *Horror Sensorium* aborda todas las categorías de percepción desde lo cognitivo e intelectual hasta lo sensorial y carnal, haciendo énfasis en el poder de los sentidos y al discurso del cuerpo.

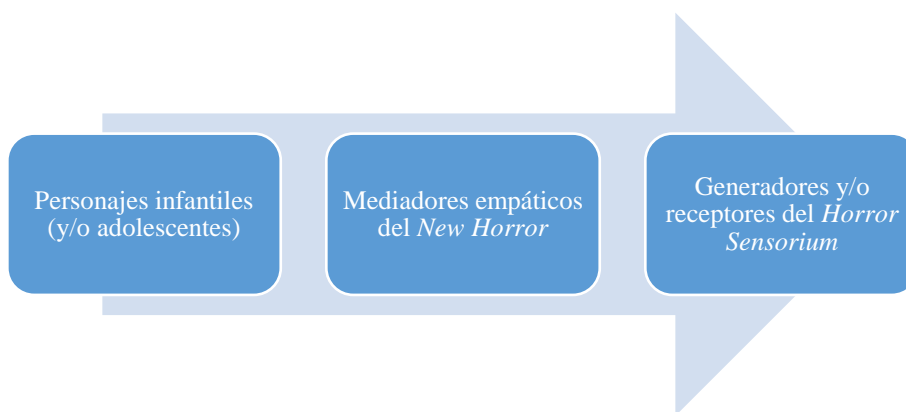


Figura 13: Personajes como generadores o receptores del *Horror Sensorium*

No obstante, desde una aproximación fenomenológica, Hanich (2010, p. 22) señala que existen diversas formas de experimentar el miedo por parte de la audiencia a partir del material audiovisual entendido como objeto estético que entronca con la “paradoja del miedo placentero”, en tanto que el horror puede atraernos y asustarnos simultáneamente. La audiencia está sujeta a distintos estados de miedo cuya experimentación afecta fisiológicamente al cuerpo y modula nuestra percepción y relación con el mundo en lo que denomina metamorfosis corporal. En definitiva, el procesamiento de la gama de estímulos sensoriales que el individuo puede experimentar pretende dar sentido a su comprensión e impresión del mundo que los rodea.

1.4.3. El neogótico y lo “uncanny” en lo cotidiano

La definición de Spooner y McEvoy (2007, p. 1) sirve como introducción al gótico en este subapartado:

Gothic has since been defined according to its emphasis on the returning past (Baldick, 1992 y Mighall, 1999), its dual interest in transgression and decay (McGrath, 1997), its commitment to exploring the aesthetics of fear (Punter, 1980) and its cross-contamination of reality and fantasy (Jackson, 1981). Alternae traditions of ‘male’ and ‘female’ (or perhaps more correctly, ‘masculine’ and ‘femenine’) Gothic have been identified (Moers, 1976; Sedwick, 1985 y Ellis, 1989), with their focus on the respective psychologies of the villain (who is noy necessarily gendered male) and the heroine (or, ocaasionally, a male hysteric). Most critics now acknowledge that Gothic has continued until the present day, albeit in constantly evolving forms, and is flourishing particularly strongly at the current time.

Pese a que la indagación en la “otredad”, marginalidad y lo uncanny en los personajes infantiles del *New Horror* forma parte del siguiente capítulo, debemos tener en cuenta que según señala Ordiz Alonso-Collada (2014, p. 45): “Uno de los elementos primordiales de la narrativa gótica es su capacidad de representar y evocar el miedo, el horror, lo macabro y lo siniestro desde una perspectiva más emocional que racional”. Si bien en las primeras manifestaciones del terror gótico, se consiguieron estas representaciones al desplegar argumentalmente la maldad intrínseca de la condición humana, y la presencia monstruosa o sobrenatural o bien en laboratorios donde el humano jugaba con un poder demiurgo y de juez de la condición humana, los relatos contemporáneos están plagados de tecnologías monstruosas, de sentimientos de culpabilidad de un pasado traumático o violento que vuelve para recordarnos cicatrices que nunca se curaron o de pandemias zombies donde la violencia, ya sea física o psicológica, es la tónica general.

El horror ya no sea crea desde monstruosidades externas o agentes monstruosos externos habitualmente no humanos que irrumpen en nuestras casas, sino que en términos generales los monstruos son humanos; y los mundos, perturbadores, violentos o de pesadillas se sitúan en barrios residenciales de clase media y en la gran urbe postmoderna. El horror nace de la cotidianeidad y desde el propio hogar, convirtiendo ese lugar sagrado en un lugar corrupto (*locus corruptus*) desde donde se genera, surge o se construye el horror. Es, por tanto, el mundo real y no tanto el imaginario o fantástico el que se ve transgredido en tanto que ya no es un lugar protector y de seguridad. sino que se convierte en el espacio generador del horror en sí mismo.

En ese sentido, es preciso tener en cuenta la definición de “uncanny” (*Das Unheimliche* siguiendo a Freud) traducido al español como “lo siniestro” o “lo ominoso”, o lo que nosotros entendemos como “lo extraño familiarmente conocido”, como la transformación de todo aquello que nos resulta familiar en algo extraño o con connotaciones desconocidas. Lo siniestro está indefectiblemente unido a la realidad pues su propio significado no puede ser entendido sin su antítesis “Heimlich” y “Unheimlich” en tanto que la sensación de lo siniestro nace como la del miedo generado por lo fantástico o necesariamente desde su anclaje con el mundo real. El miedo se genera, pues, desde la cotidianeidad del mundo real (Roas, 2016).

La literatura fantástica, gótica, así como la ficción de terror han sabido resaltar su capacidad para construir un espacio sobrenatural con elementos de lo cotidiano, con hechos, preocupaciones o dialécticas socioculturales de una época determinada o incluso

de una psique colectiva que se proyectan hacia el lado de lo irreal o en clave fantástica, terrorífica con un valor metafórico.

El neogótico y el *New Horror* contemporáneo son esencialmente híbridos en tanto que su capacidad de adaptación lo hacen un conceptualmente difícil de definir y en tanto que sus fronteras son imprecisas. Más allá de los miedos universales, los miedos son cambiantes y dependientes del contexto.

Por tanto, los monstruos contemporáneos son la metáfora de las distintas problemáticas surgidas en épocas de desequilibrio social, de violencia desmesurada, de periodos de guerras o de crisis económicas, donde el conflicto forma parte de la atmósfera y tónica habitual en nuestra contemporaneidad globalizada. Tal y como señala Ordiz Alonso-Collada (2014, p. 70): “El gótico se convierte en reflejo del lado terrorífico de la cultura contemporánea del consumo y de la búsqueda obsesiva y perturbadora del placer”.

En su trabajo, Bruhm (2002) resume los contextos sociales que resultaron ser la fuente de inspiración para los miedos de los siglos XX y XXI, tales como el miedo a lo foráneo resultado de la Segunda Guerra Mundial, la Guerra fría y la carrera espacial que se ven reflejados en ficciones como *The Exorcist* (1971) de William Peter Blatty o *The Tommyknockers* (1987) de Stephen King. En la segunda parte del siglo XX la explosión y avances tecnológicos supusieron también la creación de películas de ciencia ficción que desarrollan pesadillas sobre la destrucción de la raza humana como *A Space Odyssey* (1968) o *Dark City* (1998).

No obstante, lo neogótico también está conectado, según Bruhm (2002, p. 260) con los movimientos feministas, las reivindicaciones homosexuales los cuales, según su punto de vista, atentan contra la supremacía ideológica del patriarcado hegemónico y que encuentra, también una creciente crítica en la secularización de la sociedad en temas como el satanismo presente en *Rosemary's Baby* (1968) y *The Omen* (1976) y sus adaptaciones televisivas contemporáneas en *Rosemary's Baby* (NBC, 2014) y *The Omen* (2006, de John Moore).

Así pues, podemos considerar que el gótico es un reflejo del contexto en el que se enmarca y una vía de expresión crítica de la sociedad en tanto que tiene la capacidad de mostrar y reproducir los miedos y problemáticas contemporáneas tales como un capitalismo deshumanizado y sus consecuencias, de acuerdo con Botting (2011 y 2013). Es precisamente esta deshumanización la que se convierte en caldo de cultivo para ficciones o imaginarios distópicos y críticos con el sistema e incluso con el miedo de ser contagiados por el zombi, una de las figuras más representativas del neogótico desde *Night of the Living Dead* (George A. Romero, 1968) hasta la serie *The Walking Dead* (AMC, 2010- presente).

Por su parte, tanto en los estudios de Bruhm (2002, 2008, 2011, 2013) como en los de Armitt (2011) se establece una conexión entre la lectura e interpretación psicoanalítica de las representaciones textuales y audiovisuales góticas que canalizan los miedos propios de la sensibilidad posmoderna y la interpretación de los hechos históricos atroces y el trauma social que éstos generan. Así pues, Armitt (2011, p. 81) señala que las atrocidades históricas permiten, precisamente, el renacimiento de ficciones de terror y ficciones góticas deshumanizadas:

As we move into the twenty-first century, we have already seen the 9/11 attacks on the World Trade Center, leading to the imprisonment without trial of detainees in Guantanamo Bay and related political controversies, such as those surrounding “extraordinary rendition” and acts of prisoner abuse. While one might argue that none of these is, in itself a “Gothic” event, each is an inhuman event and, collectively, one can see how such an accumulation works to inspire and reinforce an age in which a Gothic aesthetic flourishes.

Todo ello permite construir un marco identitario para la figura del personaje del villano o del antihéroe, adoptando patrones de conducta donde se pone de relieve la exploración de sujetos sociales con problemas mentales y esquemas de realidad que dan lugar a la construcción de personajes de ficción y de ficción-documental. Este tipo de comportamientos también nos plantean tesis morales que permiten agitar conciencias cuyo impacto en la construcción del personaje y/o del sujeto social va más allá de provocarnos miedo, asco, o repugnancia. Su función No es la de provocar la indiferencia en las audiencias sino provocar el análisis y la reflexión moral a través del personaje. Cabe tener en cuenta que en estas tesis morales existe la identificación y la empatía emocional o lo contrario entre la audiencia y el personaje y/o sujeto social en pantalla ya sea el héroe o el personaje perverso ¿Existe una simpatía por lo perverso? ¿Qué es lo que mueve a los personajes generadores o perpetradores de actos violentos y/o criminales que tienen un impacto negativo en los demás? Veamos cuáles son las extensiones o convergencias del *Horror Sensorium* ficcional (*New Horror/Postmillennial* y su exploración de monstruos ficticiales (infantiles y/o adolescentes) y del Horror/Cartografía del Horror sociocultural contemporáneo y su exploración de monstruos sociales (psicópatas infantiles y/o adolescentes) en la figura 14.

Funciones de los personajes del <i>Horror Sensorium/New Horror</i> contemporáneo			
GENERADORES <i>HORROR SENSORIUM</i>		RECEPTORES <i>HORROR SENSORIUM</i>	
Monstruos ficticiales infantiles y/o adolescentes	Monstruos sociales reales	Monstruos ficticiales infantiles y/o adolescentes	Monstruos sociales reales
Mayor capacidad de acción y/o de agencia		Menor capacidad de acción y/o de agencia	
Rol de perpetrador, de quien ejerce un rol activo propio del agresor. Representa un agente que ejerce violencia, comete un crimen y/o ocasiona o genera una problemática y/o sufrimiento (físico, psicológico y/o emocional).		Rol de víctima, de quien es vulnerable y/o ejerce un rol pasivo. Representa un agente receptor, el que recibe acciones violentas, criminales y/o está sujeto al sufrimiento (físico, psicológico y/o emocional), producido y provocado por un agente externos.	
Sujeto catalizador de la acción motora desestabilizadora que es capaz de desestructurar el statu quo de una realidad o convención normativa, esto es, de las identidades y/o de los sujetos infantiles que cuentan con la presencia de elementos transgresores.		Sujeto pasivo o receptor de la acción motora o desestabilizadora que puede estar provocada por algún miembro del mundo adulto, normalmente de su entorno.	
La transgresión o desestabilización de la infancia y que irrumpe en el mundo adulto. El adulto acaba siendo víctima de la figura infantil y/o adolescente (o viceversa).		La transgresión o desestabilización de la figura infantil por parte del mundo adulto. La figura infantil y/o adolescente acaba siendo víctima del adulto (o viceversa).	

Figura 14. Funciones de los personajes del *Horror Sensorium*

1.4.4. Las nuevas metodologías afectivas en el *New Horror* contemporáneo

Las historias pueden representar lo que queda de nosotros para la eternidad. Son piezas que, pese a poder caer en el olvido, existen y existirán. Son una huella en el universo y tienen un efecto en quien la recibe, lee, ve, juega, interactúa o consume. En definitiva, tiene una capacidad provocadora de emociones que forma parte de la naturaleza propia de los seres humanos, de acuerdo con Tallon (2010, p. 33):

Works of art provide a means by which human express, intuitively and explicitly, their assumptions about the world. We have all been moved by a sad story, gladdened by a funny story, and frightened by a scary story. In each case, it is very likely that the emotion produced depended on the effectiveness of the work of art to elicit those emotions by presenting to us a set of circumstances that we perceived as unfortunate, amusingly unexpected, or frightening.

Si bien es cierto que, para producir un efecto concreto en la audiencia, las historias deben contener una serie de elementos característicos o estructuras prototípicas, como sostiene Tallon (2010, p. 34): “In other words, stories tend to need specific characteristics to produce the desired effect on us. Though fiction often seems to be about falsehood, “making things up”, it actually very often adheres to a set of internal rules, specific to its genre type”.

Siguiendo la teoría aristotélica, las narrativas nos afectan como audiencia de una manera poderosa porque son capaces de conseguir nuestra identificación con los personajes, mediante su emoción positiva o negativa y, por tanto, del contagio de su alegría o el sufrimiento por su tristeza o problemáticas, tal y como plantea Tallon (2010, p. 34): “Aristotle’s approach to art assumes that narratives affect us in powerful ways because they interact with our intuitive understanding of life, the universe, and everything”.

Tallon (2010, p. 34) establece una relación comparativa en la identificación que puede sentir la audiencia con el héroe de la tragedia junto la simpatía que puede establecerse entre el espectador y la víctima que habitualmente es visceral o emocional:

Though Aristotle’s Poetics discusses tragedy, much can also be said for the newer genre of horror as a medium for reflection on the ways that art interacts with, and disturbs, the way we see the world. In viewing a tragedy, we grow to identify with the hero, especially with his inherent virtue, which is ultimately undone. In horror, however, what sympathy exists between the viewer and the victim will likely be *visceral* more than *emotional*.

El *New Horror* puede ser entendida como un espacio privilegiado donde explorar la dimensión emocional de los productos audiovisuales como reflejo de nuestra propia cultura. Así, parece evidente que la contemporaneidad está inmersa en una cultura emocional donde los mensajes culturales y los códigos con intención afectiva son ampliamente enfatizados, tal como remarca Keen (2007) al referirse al *Affective Return*, es decir, un renacimiento o un resurgir afectivo.

Estamos inmersos en una cultura emocional contemporánea, es decir, “the set of cultural meanings and operational codes (or “techniques”) by which people manage, deploy and understand their own emotions and actions” (García y González, 2016, p. 13) en la que la ficción audiovisual es capaz de mostrar y visibilizar la dimensión emocional de los seres humanos, de acuerdo con el *Affective (Re)Turn* (Keen, 2007; García y González, 2016). El *Affective (Re)turn* se trata de un acercamiento interdisciplinario en el que intervienen

como punto central el papel de las emociones en el enfoque, estudio y análisis de distintas disciplinas desde las Humanidades y las Ciencias Sociales. En estas se incluyen las representaciones audiovisuales centradas en la construcción de personajes y, en nuestro caso concreto, el de personajes del *New Horror* contemporáneo como producto de consumo, en muchos casos, de consumo masivo.

Es por ello por lo que las emociones, en cuya definición también se incluyen aspectos o componentes culturales y cognitivos, son usadas como conectores entre la cultura, las estructuras sociales y la identidad(es) que, según los nuevos enfoques de la Teoría del Afecto, tratan de recoger y de producir datos que sean relevantes académicamente y útiles para el tejido industrial, en este caso audiovisual, en tanto que receptor de la transferencia de conocimiento.

García y González (2016, p. 18) parten de la relevancia del rol de la emoción en nuestra cultura y, por tanto, en la ficción, tal y como plasmamos en la figura 15:

Art represents a particularly insightful way of understanding our changing emotional cultures: to the extent that art manages to convey messages in emotionally moving ways, an understanding of how arts works- how it frames things so that it touches our hearts- represents a privileged way to understand the cultural production of emotions. This is especially true of fiction; because of its ability to elicit emotional reaction, fiction is capable of being a special site of self-knowledge, both for the artists and for the people.

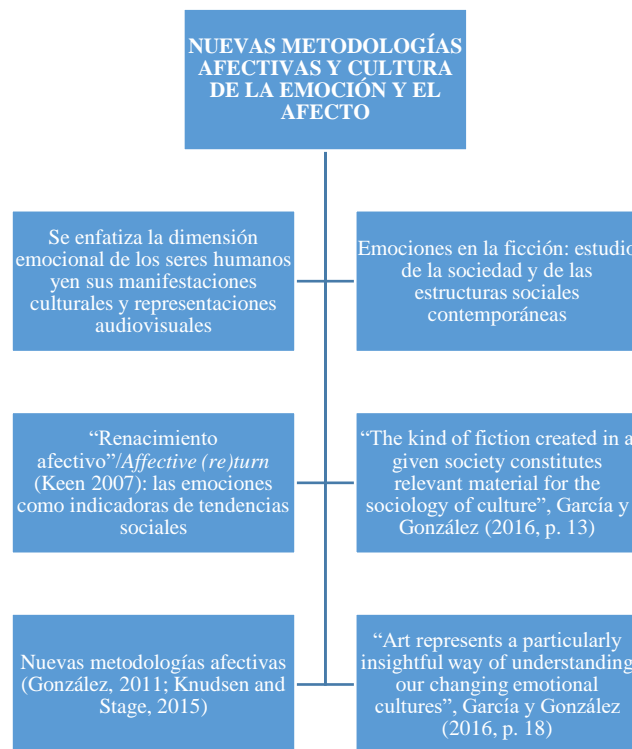


Figura 15. Nuevas metodologías afectivas y cultura de la emoción y el afecto

En ese sentido, una de las ideas clave de esta teoría reside en la concepción de la ficción como material de estudio para la sociología de la cultura, y así poder identificar y

establecer tanto dinámicas como tendencias sociales. De acuerdo con García y González (2016, p.13):

Fiction may become a privileged site of self-knowledge, both for the artist and for the public, although in different ways. While fiction cannot be taken as a faithful representation of factual reality, it does register emotional reaction to the facts as they are actually conveyed. From this perspective, the kind of fiction created in a given society constitutes relevant material for the sociology of culture.

Consecuentemente, la ficción en tanto que expresión múltiple del ser humano, productora y generadora de reacciones emocionales y de experiencias de consumo de diferentes tipos y niveles (como entretenimiento, placer, conocimiento, reflexión o inmersivas), también representan una vía para el (auto)conocimiento y de conocimiento social, como sostienen García y González (2016, p. 18):

The fact that emotions unveil our values, as well as our position in the social structure, makes them important sources of self-knowledge and knowledge about the world. For this reason, too, art represents a particularly insightful way of understanding our changing emotional cultures: to the extent that art manages to convey messages in emotionally moving ways, an understanding of how arts works- how it frames things so that it touches our hearts- represents a privileged way to understand the cultural production of emotions. This is especially true of fiction; because of its ability to elicit emotional reaction, fiction is capable of being a special site of self-knowledge, both for the artists and for the people.

Toda esta generación de conocimiento se puede materializar en tanto que el espectador o audiencia trasciende su propia identidad para posicionarse, durante un periodo de tiempo concreto, en el rol o papel del personaje en pantalla a través de su identificación o incluso empatía (ya sea simpatizando o no con él). El espectador trasciende su propia identidad, intentando llenar vacíos y eso le permite trascender a un estado transitorio que se vive en el mundo que se ve en pantalla o que experimenta el personaje ficcional en pantalla, de acuerdo con Hanich (2012, p. 7):

Though an act of transfer of personal thoughts, emotions and body schemas the viewer concretizes and completes the characters and worlds offered by the film. The spectator transcends his or her own limited identity and can thus pleasurably stage himself or herself as someone else and somewhere else for a short period of time.

La identificación del espectador en su juego de *role-play* con el personaje de ficción puede resultar, como hemos comentado anteriormente, en una empatía y/o simpatía hacia personajes malvados, perversos, marginales que constituyen personajes antiheroicos al igual que con sus víctimas.

La búsqueda de la implicación emocional en la audiencia también trata de ofrecerle una experiencia inmersiva, es decir, una implicación experiencial, narrativa y estética donde la audiencia se integre espacial, temporal y emocionalmente y donde, incluso, pueda adoptar un rol activo como productor de expansiones narrativas y/o (trans)mediáticas de un universo ficcional concreto, de acuerdo con una de las características básicas de la narrativa transmedia señalada por Jenkins (2003).

Sin embargo, resulta evidente considerar que estamos inmersos en una sociedad de consumo que combina estratégicamente mecanismos que se relacionan con la “cultura del miedo” (Bourke, 2005) que la autora sitúa dentro del contexto estadounidense y que puede ser concebido desde una perspectiva de carácter internacional. Un planteamiento que puede relacionarse tangencialmente con nuestra perspectiva analítica dado que los

productos de ficción reflejan estos miedos sean reales o sugeridos a los que debe añadirse la atracción por el sentimiento del horror que puede llegar a ser placentero, por una parte; y que se transforma en un ejercicio estético y emocional para las audiencias, por otra parte, de acuerdo con la idea de la paradoja del miedo propuesta por Hanich (2010, p.4). Esa es la razón por la cual su función y los placeres que genera el *New Horror* (en sus diferentes representaciones en productos fílmicos o en series de televisión) pueden ser considerados con una intencionalidad estética, mental y física que provoca emociones en su audiencia.

Tal y como plantea Hanich (2010, p. 7), la experiencia del horror penetra y trasciende en la audiencia a través de la emoción, de sus pensamientos y de sus cuerpos: “The spectator transcends his or her own limited identity and can thus pleasurably stage himself or herself as someone else and somewhere else for a short period of time”. Así, la identificación del espectador con el personaje ficcional puede resultar en su empatía por su perversidad o en la satisfacción de la victoria de la víctima.

Esta inmersión o, en su defecto, la intención de ofrecer una experiencia narrativa inmersiva es uno de los principios o *identikit* de la narrative transmedia propuesta por Jenkins (2008) y Ryan and Thon (2014), pero también la quintaesencia para la inmersión audiovisual en la presentación de un mundo ficcional como una metáfora aplicada al cine por Marie-Laure Ryan (2001). Además, estar inmerso espacialmente supondría estar envuelto en otra realidad en la cual nos podemos sentir atraídos.

La conexión que puede establecerse radica en el modo en que las emociones de los personajes del horror apelan y reflejan nuestras propias emociones. De acuerdo con Tallon (2010, p. 34): “The connection between spectator and spectacle is further seen in the way that the emotions of characters within horror fictions mirror those of our own”.

Así pues, el horror como género artístico y narrativo cumple con una de las premisas esenciales del arte que no es otra que la de servir a las audiencias como mecanismo de exploración y descubrimiento de los distintos aspectos del ser humano. Un aspecto este señalado por Tallon (2010, p.36) al que añade la consideración del género del horror como violación del orden natural desde el punto de vista filosófico (2010, p.39). En su trabajo, Tallon (2010, p. 39) nos indica que ha habido filósofos como Cynthia Freeland que han señalado que el horror implica la idea de violación del orden natural (y nosotros añadiríamos el concepto del “statu quo”):

Philosophers like Cynthia Freeland have pointed out that horror involves a severe violation of our sense of moral, natural, and social order. Think of just about any horror film and you will find that it works upon us by tearing down some boundary we had in place, but perhaps forgot was there. Freeland writes that “monsters [are] beings that raise the spectre of evil by overturning the natural order, whether it be an order concerning death, the body, God’s laws, natural laws, or ordinary human values.

La sensación de violación, transgresión o alteración de la norma, o del statu quo es, pues, generadora de miedos e inquietudes que ya no son provocadas por un monstruo externo sino por uno que se genera en el propio hogar de tal modo que ese monstruo, ya sea por intromisión ya sea por pertenecer a la propia familia, atenta y distorsiona el supuesto espacio de seguridad y protección. Así, tal y como plantea Tallon (2010, p. 39) el elemento clave del género del horror radica en la sensación de violación y el desequilibrio o la desestabilización de las estructuras sociales, culturales, familiares o morales:

The key element is a sense of violation. Thus, horror is often rooted in what feels more safe and secure: the home (*The Haunting* or *The Sixth Sense*), the family (*The Exorcist* or *The Shining*), or innocent and mundane activities such as checking into a motel or babysitting (*Psycho* or *Halloween*). So recent works of horror, from *Halloween* and *Psycho* to *The Birds* on to *The Texas Chainsaw Massacre*, all depend for their effect on an intuitive sense of order to the world. This is a discomfiting aspect to horror, but there is also a desirable quality to it. It terrifies us and gives us a sense of moral, social, and aesthetic stability.

1.4.5. Enfoques interdisciplinarios para el análisis teórico-práctico de productos audiovisuales del *New Horror*

El horror sea cual sea el medio o formato en el que se desarrolle es, como hemos comentado anteriormente, uno de los géneros más populares, ofreciendo múltiples posibilidades de enfoque analítico tal como plantea Clasen (2017, p.1-2) quien menciona concretamente la paradoja de la tragedia y el psicoanálisis:

The paradox of tragedy – the appeal of artworks that evoke negative emotions- has puzzled philosophers for millennia (Smuts 2009). Literature and film scholars have grappled with the issue for decades. Horror scholars specifically have attempted to explain our strange fascination with horrifying stories, often reaching back to Freud’s outdated ideas about how the mind works. According to a Freudian theory of horror, the genre disturbs us by metaphorically confronting us with repressed material such as an infantile sexual and/or murderous impulse.

Sin embargo, la postura de Clasen (2017) se opone a una lectura exclusivamente psicoanalista de las obras ficcionales entre las que incluiríamos las del género del horror para plantear un modelo que integra la biología evolutiva, la neurociencia social y afectiva, la psicología social y evolutiva, entre otras perspectivas de las ciencias sociales con enfoque evolutivo. La definición del horror según Clasen (2017, p. 3) se basa en su función y finalidad: “I define horror as the kind of fiction that is manifestly designed to scare and/or disturb its audience. I use the word fiction in a broad sense, to encompass fictional storytelling in literature, film, television series, and computer games”.

El horror, entonces, tiene la finalidad de asustar a su audiencia y es construida a partir de mundos ficcionales desarrollados desde diferentes medios, formatos y disciplinas tales como la literatura, el cine, las series de televisión y los videojuegos. En ese sentido, defendemos la idea de que algunos materiales del corpus analizado pueden considerarse transmediáticos al cumplir con las características propias del transmedia. Un caso ejemplificador es el del personaje de Damien Thorn en tanto que resulta el eje vertebrador de sus propias expansiones narrativas y mediáticas, apelando a un mayor desarrollo del personaje (tanto en sus orígenes, como en las distintas etapas del desarrollo adolescente como en su etapa adulta), a través de diferentes medios (cinematográfico, televisivo, videojuegos) y con una apertura temática que conecta con los discursos socioculturales actuales como una visión postapocalíptica del mundo a partir de la figura del Anticristo.

Clasen considera que la postura que debe adaptarse para entender qué, cómo se crea y se produce el horror y cómo nos lleva como audiencia, es idéntica al funcionamiento de la mente humana desde la perspectiva evolutiva. La humanidad ha tenido que aprender adaptarse a las condiciones y características del ambiente y del contexto a distintos niveles tales como el histórico, el social, el cultural y el político. Así pues, según Clasen (2017, p. 4), el horror debe entenderse como una disposición propia de la evolución humana que promueve la supervivencia:

Horror fiction targets ancient and deeply conserved defense mechanisms in the brain; when it works, it works by activating supersensitive danger-detection circuits that gave their roots far back in vertebrate evolution, circuits that evolved to help our ancestors survive in dangerous environments. Humans have an adaptive disposition to find pleasure in make-believe that allows them to experience negative emotions at high levels of intensity within a safe context. And that is what horror offers.

En una lectura de corte claramente darwinista y evolutiva, Clasen propone que el ser humano tiene la capacidad de adaptarse, en distintos grados, niveles y con mayor o menor certeza, al ambiente; y esta justamente esta disposición la que se pone en práctica ante una película o texto de terror. A tal respecto, ¿podríamos considerar que ver una película de horror nos entrena ante ciertas situaciones desagradables o imprevisibles de nuestras propias vidas?, ¿Podría concebirse como un ejercicio adaptativo ya sea a un nivel reflexivo y teórico, ya sea ficcional implicando a las audiencias en mayor o menor grado con las situaciones que el personaje está viviendo y que el espectador también vive en primera persona?

El hecho consumir un texto del género del horror, ya sea cinematográfico, televisivo, audiovisual, cultural o literario supone alejarse de la zona de confort para implicarse con los protagonistas (infantiles, en nuestro caso) compartiendo con ellos los mecanismos ficcionales y estéticos del *Horror Sensorium*.

Según Clasen (2017, p. 4) las narraciones del género permiten, pues, descubrir las ansiedades socioculturales sujetas a cambios:

Horror stories are particularly efficient in targeting evolved danger-management circuits when those stories reflect or respond to salient socio-cultural anxieties. We are born to be fearsome, but the things we fear are somewhat plastic and modulated by culture. That is why horror fiction changes over time and from culture to culture – why, say, vampires are popular at one time, in some cultures, and zombies are popular at other times. Works of horror do not change arbitrarily, nor do they vary endlessly. Rather, works of horror vary within a possibility space constrained by human biology. That variation is explicable in terms of cultural configurations. One culture will be particularly receptive to, say, slasher films set in suburban environments; to stories of exotic menaces in exotic locations.

Según Clasen (2017, p. 12), el horror depende de la cultura en la que se inserte: “Much horror scholarship sees horror as a purely cultural phenomenon, something that is exclusively shaped by specific cultural conditions and can be exhaustively explained with reference to those conditions”.

Así pues, como hemos comentado anteriormente, el horror resulta mutable, variable y contexto-dependiente, es decir, depende de cada cultura en concreto y va cambiando con el tiempo y, por ese motivo, se pueden adoptar diferentes enfoques o perspectivas para abordar productos del *New Horror*.

En este sentido, resulta esencial el trabajo de Aldana (2016) quien relaciona la teoría del afecto, la emoción y la cognición con la construcción del horror a partir de las reacciones de las audiencias tras el visionado de una selección de películas con un alto grado de violencia gráfica y basadas en imágenes de lo abyecto como representaciones desencadenantes del asco. Así, Aldana plantea cómo el horror se conecta con las emociones y cómo los acercamientos y planteamientos de su estudio significan un avance en el papel que juegan las emociones en el proceso de recepción del género del horror por las audiencias.

Por otra parte, Aldana (2016, p. 84) entiende que el afecto de las imágenes de violencia en la audiencia puede estar minado, debilitado, exagerado o enfatizado por implicaciones morales:

The affect that images of violence may have on viewers can be undermined, overwritten or emphasised by moral implications connected to viewer interpellation Horror. As a genre that has often been criticised for its titillating exploitation of violence, can play with viewer emotion in order to excite concurrent feelings of shame and guilt and, thus, increase the impact of a given action, situation or image.

Asimismo, Leeder (2018, p. 136) sintetiza los tres enfoques analíticos posibles del siguiente modo:

Psychoanalysis can provide a range of answers, tied to unconscious drives and desires of one kind or another. Cognitive studies insist that the answer lies in the workings of rational minds, and the affective turn proposes that we should find our answers within emotional and embodied reactions.

Si bien es innegable la constante recurrencia al psicoanálisis en la interpretación del género del horror, no todos los miedos a lo desconocido, peligroso, sobrenatural o psicótico responden necesariamente a una represión psicosexual, es decir, al retorno de lo reprimido. De acuerdo con Clasen (2017, pp. 17-18): “In the psychoanalytical perspective, horror is not really about horrible things, it’s about repressed desire presented in metaphorical guise, which allegedly explains why we react with horror to symbolic depictions of our most secret, repressed fantasies”.

Así pues, la combinación de estas aportaciones teóricas se concentra en dos grandes tendencias, tal como recoge Aldana (2016, pp.86-98) quien a la perspectiva cognitivista añadirá la perspectiva filosófico-fenomenológica del “art horror” de Carroll a la que ya nos hemos referido anteriormente. Todo ello sin obviar los enfoques psicoanalistas que inciden en la lectura del monstruo como personaje/agente del horror desde distintas perspectivas. Todo ello sin obviar los enfoques psicoanalistas que inciden en la lectura del monstruo como personaje/agente del horror desde distintas perspectivas: la psicoanalítica (Creed, 2005), la psico-evolutiva (Clasen, 2017), la filosófico-fenomenológica (Carroll,1990), y la cognitivista (Freeland, 2000).

Por una parte, la postura psicoanalítica (Creed, 2005) entiende a los monstruos como encarnaciones de lo reprimido. Con una clara relación a los trabajos de Kristeva, Lacan y Freud, esta consideración monstruosa tendría su traslación en a obsesión del cine de terror por todo aquello que concierne al cuerpo femenino, a la castración del cuerpo de la mujer por su “carencia” (en términos psicoanalíticos) de falo, al síndrome de Edipo, a la vagina dentada o a la menstruación. Este planteamiento sitúa al cine de terror como la manifestación de lo irracional en su origen dado que, para el psicoanálisis, lo irracional tiene un origen sexual. En ese sentido, no se puede desligar el horror de una cuestión de género. Según Clasen (2017, p. 17): “In the psychoanalytical perspective, horror is not really about horrible things, it’s about repressed desire presented in metaphorical guise, which allegedly explains why we react with horror to symbolic depictions of our most secret, repressed fantasies”. No obstante, pese a que resulta innegable la impronta del psicoanálisis en el pensamiento del siglo XX, y de que algunos de sus elementos siguen siendo operativos en determinadas producciones del género del horror, también resulta innegable que es una teoría que ha quedado invalidada e incluso obsoleta para la interpretación de los productos audiovisuales contemporáneos. En ese sentido, estamos de

acuerdo con Creed (2017, p. 19) cuando afirma “If psychology and psychiatry have abandoned orthodox psychoanalysis because it is scientifically invalid, literary and film scholars shouldn’t use orthodox psychoanalysis as explanatory paradigm”.

Por su parte, desde un posicionamiento psico-evolutivo, Clasen (2017, p.19-20) adopta una perspectiva biocultural para acercarse a la lectura y el análisis de los textos/películas de terror, de tal manera que, a partir de propuestas derivadas en las ciencias sociales y las ciencias naturales, se produzca una integración interdisciplinar que permita un análisis más amplio del género del terror.

A diferencia del anterior, el enfoque filosófico-fenomenológico y/ o con dimensión sensorial y afectiva se centra en la propuesta de Carroll y su concepto de “art-horror” al que nos hemos referido anteriormente, aplicable a disciplinas artísticas y medios diferentes al género del horror y que es definido por Aldana (2016, p.91) como ejemplo de mecanismo crossmediático en que el “art horror” es diferente al horror de la vida real o “natural horror”. Consecuentemente, ¿podríamos entender la noción de “Art-horror” como un recurso que actualmente enmarcaríamos como estrategia transmedia en un universo narrativo del *New Horror* audiovisual contemporáneo?, ¿puede resultar operativa la distinción de Carroll entre el art horror y el natural horror para el análisis de productos ficcionales y productos de ficción documental bajo la forma de re-enactments de acontecimientos reales?

Así pues, cabe tener en cuenta las aportaciones de Carroll señaladas por Aldana (2016, pp. 91-92) según las cuales el horror se produce ante lo que él define como la “Object-directed theory of emotions” por la cual, las emociones tienen que ser identificadas con sensaciones que no dependen de un objeto formal de emoción, sino que puede ser un pensamiento del objeto o bien de los efectos que éste puede tener en la audiencia:

The state of “abnormal, physically felt agitation” that is generated as a consequence is a result of the “thought” of the object of “art-horror” – its possible being or existence – and the related “evaluative thoughts” (28) of its potential threat at physical, moral and social levels. Carroll relies on what has been called the “object-directed theory of emotions” (challenged, in later years, by “the feeling theory of emotions”) to propose that emotions should be identified with feelings and that they do not rely on a “formal object of emotion” (28). This object can be a thought: the thought of the object and of the effects it could have on us.

El objeto formal de la emoción del *art-horror* es el monstruo percibido como alteración del orden natural y de las normas, de tal forma que su naturaleza reside en lo desconocido asociado con los peligros que implica esta quiebra normativa. Según Aldana (2016, p. 92):

Because monsters in Horror are dangerous, they are frightening. Important to this notion of the monster is its capacity to signify uncleanness and impurity, which Carroll sees as basic to disgust and, alongside fear and other emotional reactions, composes the “ocurrent emotional state” of art-horror.

Finalmente, cabe señalar la perspectiva cognitivista como elemento clave en el estudio de las audiencias dado su rol activo en el encuentro cinematográfico (Aldana 2016, p.86):

Cognitivism was fundamental to the development of approaches to cinema that, like phenomenology, rejected “Grand Theory” and Deep psychology models of viewership that did not take into account the narrative impact of film or the ways in which film audiences may be seen as active participants in the cinematic encounter.

Así, una de las premisas esenciales del enfoque cognitivista es la consideración del impacto emocional del horror en el cuerpo del espectador, de acuerdo con Aldana (2016, p. 87):

Cognitive approaches to Horror have, in part, been interested in defining Horror and its appeals (or potential pleasures). Cognitivism begins to position the viewing body at the centre of Horror, even if some of its conclusions depend on generalisations about audiences and their viewing pleasures that have been proven to be dubious.

Las películas tienen el poder de penetrar y de crear respuestas emocionales que apelen a lo físico y lo psicológico de tal manera que, tal como comenta Freeland (2000), los espectadores están activamente inmersos en el visionado de productos del género de tal manera que su proceso intelectual tiene un reflejo emocional. Una afirmación recogida por Aldana (2016, p.5) quien sitúa su enfoque de estudio del género del horror desde la óptica de los *Affective Studies* entendiendo como afecto un abanico conceptual en el que no solamente se enmarcan las respuestas corporales y físicas de la audiencia sino también las emociones y los estados de ánimo:

Affect, as a term defining the physical process whereby the body is affected by an external prompting, has been described in incredibly abstract ways, no doubt because theorisations often rely on sometimes opaque philosophy and because the term –in places, affection” – has become general currency in approaches to cinema that rely on it.

Es por ello por lo que su perspectiva va más allá de los *Affective Studies* para imbricarse en conceptos de la fenomenología (Hanich, 2010) y especialmente de la “metáfora del afecto” planteada por Plantinga (2013, p. 95) tal como se aprecia en la figura 16:

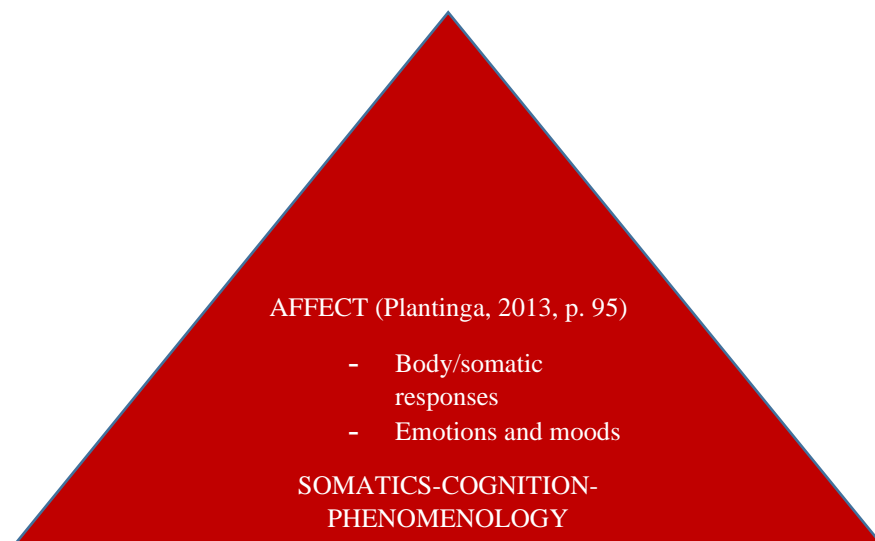


Figura 16: Metáfora del afecto (Plantinga, 2013)

Sin embargo, antes de definir las emociones y las respuestas emocionales, Aldana (2016, p. 6) plantea la separación entre los conceptos de “estado de ánimo” como algo más complejo que una mera respuesta corporal y “miedo” como una emoción compleja que que refleja en una multiplicidad de respuestas corporales.

De este modo, Aldana (2016, p.6) distingue entre las emociones cognitivas que son esencialmente procesuales y las respuestas afectivas consideradas como reflejos somáticos ante determinados estímulos. Los espectadores, en tanto que sujetos capaces de experimentar la vivencia fílmica y sus representaciones como encuentros de naturaleza sensorial, son concebidos como sujetos cinestésicos (Marks, 1994) dentro de lo que se ha acuñado como *affective Turn* en las Ciencias Sociales, según el cual nuestro cuerpo se ha convertido también en un objeto de estudio dentro de las Humanidades.

En ese sentido, Aldana (2016, p. 7) tiene en cuenta las distintas vías físico-corporales que afectan a los espectadores del horror a través de su representación fílmica destacando, desde el estudio de Hills (2005, p. 24) la relevancia del afecto dentro del horror

My use of the term affect in this book is Hill's practical plea for "an affective theory of the genre" as a solution to what he sees as the shortcomings of cognitivism, which, for him, fail to account for feelings like "anxiety" or "moods" in their preconceptions that Horror must be object-directed. His proposed affective approach takes fear to be more of an affect, or feeling state, and proposes that the temporality of Horror is not punctual. Instead, we can think about how moods and ambiances can pervade a text and see that emotions appear alongside specific narrative events.

Aldana (2016, pp. 7-8) asume el enfoque anterior, pero sostiene que estos estados de ánimo y atmósferas pueden crearse o ser caracterizados por recursos narrativos que son leídos o interpretados por las audiencias desde las experiencias cotidianas

I think it is possible to see how these are coloured by narrative effects themselves. In other words, moods can be created not just through music, lens filter effects, camera angles, lighting or performances, but through the cumulative affect that a series of narrative moves can have on viewers.

Consecuentemente, el sujeto contemporáneo es un sujeto "encarnado", materializado a través del cuerpo además de un sujeto que no puede desligarse de sus "corporalizaciones" (Aldana 2016, pp.9-15) ni de su estatus de "ser sintiente" donde the human body is seen to "structure" and "shape the human experience of self" (Gallagher 2005, p.3). Estos dos conceptos constatan la extrema simbiosis y la relación fisopsicológica que se da entre el cuerpo de las audiencias o "cuerpo cinematográfico" (Shaviro, 1993, p.103) y el producto ficcional que llegará a ser definida como de parasitaria además de una "counteraesthetics grounded in shock, hilarity, relentless, violence, delirious, behaviourism, contagion, tactile participation, aimless, hysterical frenzy".

Así, el estudio de cómo las imágenes amplifican y subjetivizan la sensación corporal del horror (Shaviro, 1993; Duddenhoeffer, 2014; Aldana, 2016) de clara inspiración fenomenológica abre el camino al análisis de las producciones contemporáneas del *New Horror* esencialmente centrado en la exacerbación sensorial o los "encuentros sensoriales" con el espectador como propone Ndalians (2013) quien, en palabras de Aldana (2016, p.14)

contains that there has been a general drive towards foregrounding corporeality both inside and outside of the film (...) bodies in *New Horror* are strategically exploited to put forward very specific messages about an apocalyptic society in decay" (...) for these films, "the spectator's understanding of the ideological issues is reliant on targeting the spectator through the senses.

1.4.6. El poder de la sugestión del miedo como posible

De acuerdo con el planteamiento psico-evolutivo propuesto por Clasen (2012, p.23) una de las emociones básicas e intrínsecas del ser humano es el miedo unido, en la contemporaneidad, a un creciente sentido de vulnerabilidad:

Humans are fearful creatures. We fear getting killed, being assaulted, contracting diseases, losing loved ones, going insane, losing status, being humiliated. We fear monsters and psychos. We even fear invisible agents such as angry deities or malevolent spirits.

(...)

We humans may consider ourselves the masters of creation, top dogs in the food chain, the last alpha predator around. But in actuality we are weak, vulnerable creatures. We lack the deadly muzzle of feline predators, the poison of slithery snakes, the physical strength of other big mammals.

Así, el ser humano no solo se enfrenta a amenazas externas reales o plausibles, sino que desarrolla miedos ante peligros percibidos o imaginados. De ahí la importancia de la ficción por su capacidad de despertar emociones y afectos, pero también de crear el terror que, a pesar de ser ficcional, el espectador lo recibe o interpreta como posible o real en un ejercicio de sugestión (figura 17).

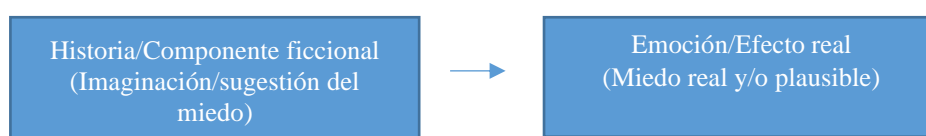


Figura 17: La sugestión del miedo como emoción posible y real

En ese sentido, deberíamos plantearnos cómo se crea o se construye un entretenimiento o componente ficcional que provoque emociones negativas como el miedo, la sugestión del miedo, el horror, el terror o la ansiedad. De acuerdo con Clasen (2017, p. 24), el ser humano es el resultado de un proceso de evolución y adaptación constante a su entorno. El miedo es, precisamente, una de las cuatro emociones básicas del ser humano (junto a la rabia, la alegría y la tristeza, ampliadas en la clasificación de Goleman por la sorpresa y el asco) que nos ha permitido construir y desarrollar mecanismos de supervivencia. Por tanto, la temeridad ante los peligros desde nuestros ancestros homínidos es lo que ha asegurado su supervivencia, de acuerdo con Clasen (2017, p. 25): “A fearless hominin in ancestral environments would soon be a dead hominin in ancestral environments, given that such environments teemed with danger”. Una adaptación y capacidad de sobreponerse a los peligros que va desde los depredadores peligrosos, las enfermedades desconocidas o los desastres naturales hasta las amenazas violentas o las formas de exclusión social.

En este sentido, cabe destacar las aportaciones de los psicólogos evolutivos Arne Öhman y Susan Mineka (2001) quienes han delineado el llamado módulo del miedo (“fear module”) el cual, según Clasen (2017, p. 26) representa un sistema de defensa contra el daño o los peligros: “An evolved defense system underpinned by dedicated brain structures such as the amygdala. The function of the system is to protect the organism from harm, and the system has a number of design characteristics that reveal its evolutionary pedigree”.

Si bien quizá resulte más fácil temer algo que no controlamos, que está fuera de nuestra cotidianeidad y que representa algo monstruoso, lo más llamativo para Clasen (2017, p. 26) es, precisamente, la hipersensibilidad desarrollada por el ser humano para detectar los indicios del peligro y del miedo: “The human fear system evolved to be hypersensitive to cues of danger. That is why we humans scare so easily, why we tend to jump at shadows”. Es decir, en un escenario o situación de posibles miedos marcado por un carácter de imprevisibilidad o de peligrosidad, asumimos que este miedo puede formar parte de la evolución humana. La hipersensibilidad del sistema del miedo puede aparecer para generar un comportamiento irracional a partir de la activación del sistema límbico y del cerebro reptiliano que neutraliza cualquier procedimiento mental reflexivo iniciando, así, el instinto de supervivencia. Así pues, de acuerdo con Clasen (2017, p. 27):

Fear is the prototypical negative emotion and a true human universal, one that is found in all normally-developed members of the species *Homo sapiens* (Brown 1991, Ekman 2005). It is closely related to anxiety, also a negative emotion that evolved to protect us from harm. But where fear is the adaptive response to immediate threat, anxiety is the adaptive response to a distant, potential, or abstract threat (Öhman 2008).

La ansiedad, entonces, sucede cuando existe una anticipación del peligro o del posible daño mientras que el miedo se genera como una respuesta inmediata a este peligro o daño. Además de ello, otro rasgo destacable del sistema de miedo humano es el aislamiento, es decir, la impermeabilidad del control cognitivo, no podemos activar nuestro control cognitivo en el mismo momento de sentir miedo, en el proceso de sentir miedo.

¿Qué sucede, entonces, con las formas ficcionales cuya finalidad última es generar esta emoción o una sensación aproximada a la misma? Según Clasen (2017, p. 29), las ficciones del horror que se materializan en distintos medios o productos de consumo:

They successfully target ancient, evolved defense mechanisms and short-circuit prefrontal mechanisms. Horror fiction, in other words, works by throwing a live wire into ancient structures in the audience's central nervous system. It captures and holds our attention by engaging the fear system, which, when we are immersed, does not really care that it's fiction, make-believe, and illusory sleights-of-hand. We know that it's fiction (...) but occasionally, real effort is necessary in managing the primitive fear response engendered by a film, novel, or computer game.

Pese a que sabemos que aquello que se nos presenta de forma ficcional, ello puede activar de igual modo nuestro sistema de miedo y de defensa como si éste fuese real, de tal manera que la ficción es capaz de activar los mismos mecanismos que una emoción real. De acuerdo con Clasen (2017, p. 29): “The horror genre, then achieves its peculiar affective goal by targeting an evolved defense system, the fear system. That is why psychologists who study emotion are fond of using clips from horror films in their studies”.

De ahí que los psicólogos incluyan clips del género de horror en sus estudios y experimentos porque, de acuerdo con Grodal (2009, pp. 101-102):

A good story can make us sad, happy, surprised, disgusted, afraid, and so on; what we feel when absorbed in such stories is real sadness, real happiness, real surprise. Horror fiction aims to instill negative emotion by having us hold in our minds fear-and anxiety-inducing thoughts- from simple images (...) to complicated scenarios (...) Films and computer games, being visual media, can directly feed us fearsome visual stimuli- such as a depiction of scary monster- which are processed by some brain structures as though they were real.

Así pues, la imaginación permite recrear con imágenes lo que puede suscitar una historia, ya sea con palabras y/o con palabras e imágenes en el caso de los productos audiovisuales. Como anteriormente hemos comentado, pese a que la fuente generadora de esta reacción emocional sea ficcional, ésta resulta una respuesta emocional que se genera en un plano de realidad y que, por tanto, afecta a las audiencias. De acuerdo con Clasen (2017, p. 30): “When we entertain hypothetical scenarios, when we imagine alternative pasts or possible futures, we feel the emotional import of such scenarios (Tobby and Cosmides 2001, Boyer 2007)”.

En ese sentido, el género del horror pretende intrínsecamente definirse por la intención de despertar una respuesta emocional concreta en su audiencia. El horror está diseñado para adentrarnos en el universo ficcional donde la audiencia pueda sentirse identificada por el sufrimiento o las experiencias vivenciales en ocasiones violentas o traumáticas de sus personajes y/o bien con la atmósfera y/o los agentes generadores de terror. De acuerdo con Clasen (2017, p. 30):

Horror fiction typically is designed to draw us in and keep us engaged. It does so by drawing up a recognizable fictional universe (the setting tends to be fairly naturalistic even in stories that feature supernatural monsters); giving us an “anchor” in the fictional world (one or more characters from whose perspective we experience story events and/or with whom we can empathize); and exposing the anchor to nasty events.

La estructura que plantea Clasen (2017, p. 30), por tanto, permite a la audiencia transportarse a un mundo ficcional en el que siente con, para o a través de los protagonistas. Es por ello por lo que el posicionamiento de esta tesis reside precisamente en la construcción de los protagonistas infantiles y/o adolescentes como mediadores empáticos del horror, ya sea como generadores o como receptores de este.

Así pues, el género del horror pretende atrapar la atención de las audiencias en el foco de lo que puede ser un agente, espacio o situación generadora del horror del cual, desde una perspectiva evolutiva, generará una respuesta concreta: la de huir o la de enfrentarse a ella. El género del horror juega, por tanto, con la capacidad imaginativa y sugestiva de las audiencias además de apelar a los sentidos, la sensibilidad, las experiencias previas o el bagaje audiovisual con respecto al género y, en suma, a las debilidades y los miedos para hacerlos resurgir consciente o inconscientemente. De ese modo, la búsqueda o la intención de generar, en primer lugar, una identificación principalmente con los personajes como mediadores entre nuestro plano de realidad como audiencia y, en segundo lugar, en el plano ficcional de éstos, se convierte en una segunda intencionalidad de generar empatía gracias a la función de las neuronas espejo. Podemos llegar a interiorizar una situación que acabamos de ver y, de ese modo, llegar a sentir a través de un mediador (personaje infantil y/o adolescente) el miedo al que está sometido. Según Clasen (*ídem* anterior): “The horror cliché of depicting characters anxiously investigating a visually obscure and threatening environment is an efficient way of creating cognitive and emotional engagement in the audience because of the design features of evolved neurocognitive defense mechanisms”.

El horror apela a aspectos desarrollados del sistema de miedo humano tal como el ~~viejo~~ miedo a la oscuridad o a lo desconocido, siguiendo las tesis lovecraftianas en las que subyace, pues, el carácter universal de esos miedos que rozan, a veces, el miedo a la propia raza humana o al futuro incierto del fin del mundo, siguiendo a Clasen (2017, p. 32):

Taken alone, such scenes are rarely that scary because horror stories tend to be structured to build increasingly strong emotional responses over the course of the story- again, by exploiting evolved aspects of the human fear system. When we are exposed to stimuli that produce fear or anxiety, we become sensitized to such stimuli and react more strongly to subsequent stimuli.

En ese sentido, debemos tener en cuenta que el horror no es simplemente un género solamente “entretenido”, sino que puede resultar desagradable en tanto que nos presenta realidades posibles incómodas, problemáticas, marginales y que pueden resultar horrosas, de acuerdo con Clasen (2017, p. 34):

Horror entertainment is designed to scare us, unsettle us, disturb us. Given that our evolved constitution provides only a limited number of ways in which to scare and unsettle us – the things that scare us are distributed in a possibility space constrained by natural dispositions- the monsters and scary scenarios of horror entertainment are likewise non-randomly distributed and tend to be exaggerations or embellishments of historically prevalent dangers.

A su vez, Clasen (2017, p. 35) distingue entre miedos universales propios de la evolución de los humanos y locales cuya utilización en los productos audiovisuales dependiendo del alcance comercial de las audiencias a las que van dirigidas siendo los primeros más frecuentes que los segundos. Estas tipologías son resumidas por Clasen del siguiente modo: los *local fears* (miedos locales), los *fears of the sudden* (los miedos espontáneos o causa-efecto)-según los cuales hacen referencia a ruidos altos o bien a objetos que causen miedos “loud noises and looming objects will cause an involuntary startle response in humans and in many other species as well”. Finalmente, Clasen (2017, p. 37 siguiendo a Seligman, 1971) plantea los miedos universales o *Prepared fears/universal fears*: “These (...) emerge when children are most vulnerable to the dangers targeted by the fears- or more precisely when children would have been most vulnerable to such dangers in ancestral environments, the kinds of environments in which our species evolved”.

Los humanos evolucionan y deben adaptarse al ambiente y al cambio. Esta adaptación implica el aprendizaje y la absorción de la cultura, las normas, el lenguaje y también el reconocimiento de los peligros. Estos miedos hacen referencia a las fobias más comunes (a los arácnidos e insectos, a la sangre, a sitios cerrados, a la oscuridad). A veces los miedos no radican tanto en lo desconocido materializado en las distintas formas de monstruosidad generadas por el imaginario colectivo como en lo conocido y cotidiano ya que, como señala Clasen (2017, p. 41): “Individuals of the species “homo sapiens” tend to be afraid of the same things”.

1.5. La Tríada Infancia-Familia-Horror-Mal (IFH/M) y la construcción del “locus corruptus”

1.5.1 La familia y el entorno como institución social nuclear del *New Horror* y el neogótico: hacia un *locus corruptus*

La familia y el hogar se entienden, pues, como un lugar de no protección e inestable que provoca un cambio significativo en el desarrollo de la personalidad infantil. La casa puede llegar a convertirse en un lugar opresor, capaz de consumir y corromper a las personas que lo habitan, una temática recurrente en el *New Horror* y el neogótico donde se presentan familias no nucleares o disfuncionales e infancias no normativas con problemas psicológicos y de socialización que los acercan a la imagen del *enfant sauvage* a la que nos referiremos posteriormente. Es por ello por lo que sus temáticas van a ser complejas y acordes con la realidad social entre las que sobresalen la orfandad, el abandono, el abuso o la construcción de la identidad infantil como producto de las problemáticas individuales con el entorno y que afectan al desarrollo de la personalidad infantil.

De acuerdo con el estudio de De Mello Santos (2010, p. 117) la familia puede resultar una metáfora del contexto histórico en el que se enmarca, así como un reflejo de las dinámicas sociales:

Se o gótico está interessado em histórias familiares não apenas por elas mas também por sua relação com um contexto histórico e social, podemos sugerir a relação entre os romances que passam dentro da casa com um retrato de questões regionais e até mesmo nacionais. Metáfora: a casa do romance como o território da família, mas também de um povo; as tubulências do lar com as consequências de segredos entregerações mas também com um retrato das dinâmicas sociais- não só em relação à família, mas também à educação, +a história, à situação da mulher. As casas retratadas pela narrativa gótica devem ser lidas em todo seu peso e profundidade, considerando não somente o escopo interno do romance, mas também o externo.

Existen, pues, una serie de constantes narrativas que toman la figura infantil como epicentro narrativo en las que la familia (figura 18) se posiciona como lugar del horror, del dolor y del sufrimiento. De este modo, se pone en tela de juicio las habilidades parentales y, también, los errores de algunos padres quienes, en una aparente voluntad por amar y cuidar a sus hijos, acaban perjudicándolos de algún modo, cometiendo actos que van en contra de los niños. El estado poco racional, poco efectivo o de niveles de afecto anómalos (como en la sobreprotección) para el bienestar de los hijos provoca que los niños acaben siendo víctimas de las irresponsabilidades de sus padres, de su *mala praxis* o de sus decisiones poco favorables a sus hijos. El trauma, el dolor o, incluso, el horror se sitúa en el propio hogar en el que la familia o el entorno familiar actúan como desencadenantes.

El personaje infantil que se construye busca una conexión emocional con la audiencia, una implicación empática en la exploración de sus miedos y traumas que, en ocasiones, van más allá de la propia individualidad para representar un catalizador y un sentimiento colectivo como veremos en nuestros casos de estudio. Así, la soledad infantil se convierte en una línea temática importante en el género del horror donde a los posibles problemas psicológicos del personaje se unen la ausencia o pérdida del hogar y la búsqueda de uno nuevo que lo supla. Por otra parte, y de forma habitual, se presentan personajes infantiles con fuertes carencias afectivas y/o traumas las cuales deben sustituirse por otros elementos como la alegoría de un mundo fantástico, o la conexión con amigos

imaginarios que supongan un soporte emocional. Esta carencia afectiva del niño viene dada bien por la ausencia de las figuras parentales, esenciales en el desarrollo de su personalidad y en la construcción y evolución del personaje, bien por irresponsabilidades parentales centradas en la ausencia/lugar secundario del padre bien por el desarrollo del vínculo materno-filial en todas sus variantes que se convertirá en el núcleo generador del horror.

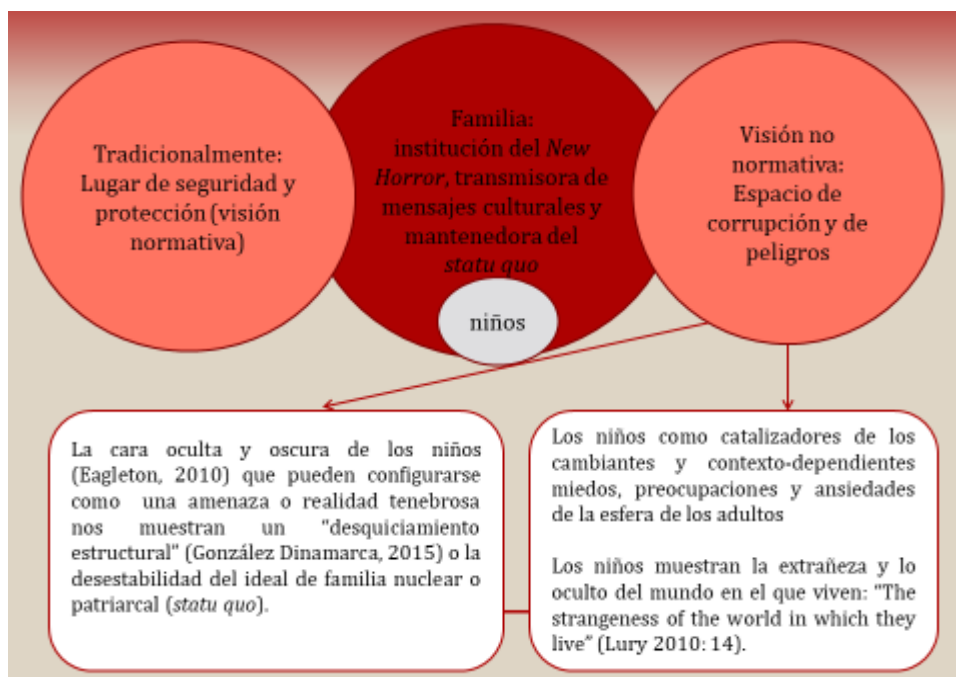


Figura 18. La familia y el entorno como institución social nuclear del *New Horror*

En la misma línea del estudio de De Mello Santos (2010), debemos señalar la introducción al texto *Hearths of Darkness* (2014, pp. 11-28) en la cual Williams indica muchas de las características propias de la familia en el *New Horror* que nos sirven de base teórica para nuestro análisis posterior:

The family plays a significant role in any society determining everyone's psychic and social formation according to changing historical, political, and ideological dimensions. Families may be complex entities, good or bad, depending on particular circumstances. As an institutional prop of bourgeois capitalism, producing colonized subjects and reproducing ideological values, the family is extremely dangerous. A case may be made for abolishing it entirely. But this argument is too rigidly dogmatic. It avoids more challenging dialectic and dialogic approaches to understanding families as contradictory entities containing good and bad features.

Tanto Williams como Pomerance (2008) y Jackson (2016) entienden la familia como una institución social compleja que refleja la dimensión histórica, política e ideológica de la sociedad en la que se inscribe, convirtiéndose en muchas ocasiones en el foco del género de horror y el espacio donde se materializan las relaciones-y las tensiones del género.

La familia se ha convertido en una obsesión cultural a la que volver una y otra vez en tanto que constituye la base lógica sustentadora de la sociedad. A pesar de las convencionales estructuras familiares tradicionales (la familia nuclear) enmarcadas en el capitalismo, no cabe duda de la existencia de familias diversas, no nucleares, no

tradicionales y que han recibido en anterioridad la calificación de “disfuncionales”, las cuales pueden entrañar desestructuraciones en ocasiones traumáticas. Desde una perspectiva psicoanalítica, el horror centrado en la familia puede ser entendido como el retorno de lo reprimido y, como consecuencia, esto conduce a la representación de las ansiedades de la sociedad plasmada en los productos audiovisuales.

La perspectiva psicoanalítica permite entender el *family horror*, es decir, el horror centrado en la familia como el retorno de lo reprimido en un contexto cinematográfico específico. Su presencia también es síntoma y puede representar una muestra de las ansiedades de la sociedad contemporánea a través del cine o la televisión. Así, la casa/hogar y la familia pueden suponer “el retorno de lo reprimido” y alterar las funciones tradicionalmente asumidas a la familia nuclear. Los hijos pueden ser abducidos, poseídos o amenazados por una fuerza malévola en la que las acciones cuestionables del padre están involucradas.

De acuerdo con Williams (2014, p.13), el complejo de Edipo puede tener una explicación psicoanalítica que está siendo explotada por el sistema capitalista y deriva en un horror maternal:

Freud's definition of an Oedipus complex, generated within a family situation, still usefully explains psychic mechanisms operating within an exploitative patriarchal capitalist system. The family is the ideal launching pad for producing gendered beings. It has a specific social and psychic function, policing desire, social relationships, and artistic expression. According to Freud's scenario the male child must relinquish identification with the pre-Oedipal feminine maternal realm to gain access to the Law of the Father.

En ese sentido, en clave psicoanalista, las mujeres deben aceptar un estatus de subordinación con respecto al hombre o al hijo, que sustenta, el statu quo de la sociedad patriarcal, según Williams (2014, p. 14): “Females must accept a subordinate status. Children must suitably fit into work and home. Despite social changes since Freud's time, the Oedipus complex still symbolically depicts a status quo operating within western patriarchal society”.

A pesar de que Freud entendía que el síndrome de Edipo proceso era universal y no era contexto-dependiente, en tanto que no era un supuesto constructo social, sostenemos que deriva de una manipulación social que nos ha llevado a naturalizar estas conductas, así según Williams (2014, p.14):

However, this process is neither as universal as Freud believed nor is devoid of outside influence. If we substitute the role of parents as active social agents, complicit in their children's oppression (as well as their own) for Freud's universal unconscious discourse, a different picture emerges (...) What appears as instinctual actually results from an oppressive behavioral pattern within bourgeois society. It may take psychopathologic directions when parents rigidly force offspring into dangerous conformist patterns. They may punish children as surrogate victims for their own social frustrations and inability to live up to patriarchal family values.

Dentro de las sistémicas familiares es donde se gesta, se produce el Complejo de Edipo o el Síndrome de Electra siguiendo las tesis psicoanalíticas presentes en Williams (2014, p. 14), según la cual se marcarán de manera sistemática la función o rol de cada miembro de la familia, es decir, del hijo y de los padres. En ese sentido, estas alteraciones de roles pueden derivar en el Complejo de Edipo o el Síndrome de Electra en las que subyacen el abuso, los agresores y las víctimas:

Psychotically submitting to patriarchal rules, the father may become a monster who sexually and violently dominates his family, compensating for his lack of ideologically defined capitalist success outside the home. The mother may unthinkingly reproduce ideological dictates by forcing children into conformist patterns, abusing them, or even turning a blind eye to her husband's psychotic activities. A circular pattern may result. Traumatically abused victims may become future victimizers, continuing the dark punitive Law of the Father.

La familia puede crear también sus propias víctimas en la crianza de sus hijos, perpetuando que éstos se hagan futuros agresores y manteniendo, así, la perversidad propia del sistema patriarcal con respecto a las mujeres, de acuerdo con Williams (2014, p.14):

The family horror film demonstrates this process. But it belongs to a genre neither inherently progressive nor reactionary. Any text combines both features, especially one belonging to a genre implicated in formal psychic mechanisms that display violent aggression and special effects.

Si bien somos conscientes de que la ficción puede reflejar patrones de conductas existentes, puede también representar contradicciones sociales que el horror como género es capaz de representar por su capacidad de transgredir límites, tal y como afirma Williams (2014, p. 15):

Films reflect social contradictions. They never, in themselves, change society, but they may reveal tensions forming the basis for future movements. What actually counts is not the text or aligned genre but the degree of contradiction involved in each particular film that suggests the necessity for progressive alternatives to be realized in a world outside the cinema. Family horror films attempt this. But they suffer from enclosure within a formal structure often antithetical to radical meanings (...) As a never taken seriously genre, the horror film lends itself to such recuperation within formal boundaries (...) like melodrama with its hysterical overtones, the horror film is a genre of excess with a particular style and content.

Así pues, el *New Horror* entendido como estética contemporánea del género del horror puede tener como nexo en común el del pasado familiar traumático que a veces se plasma en un presente cuya realidad puede ser caótica e, incluso, paranoica. Muchos de los conceptos de la teoría psicoanalista freudiana parten a partir de la estructura de la familia nuclear y las alteraciones en los roles tradicionalmente asumido. El cine del *New Horror* puede perpetuar los patrones propios de la familia nuclear o transgredirlos y esas son aquellas que dan origen a la monstruosidad de alguno de los miembros de la familia

Cabe recordar que la pesadilla americana del cine de terror de las décadas de los setenta y de los ochenta se centraron en tímidas alteraciones de los roles propios de la familia nuclear. La casa o el hogar pueden manifestarse como el foco de nuestros miedos y deseos más primarios desde nuestro propio nacimiento. Es precisamente en este espacio en el cual pueden transitar demonios, fantasmas o seres sobrenaturales que sugieren las relaciones que se establecen entre el pasado de la familia o bien con el lugar en el que viven.

Nos planteamos, ¿aparece el personaje del padre dentro del *New Horror* contemporáneo con un rol de “culpable”, de acuerdo con Jackson (2016) o, por el contrario, representa la figura ausente ante los problemas familiares por múltiples factores? En el horror contemporáneo el padre aparece como la figura culpable de la violencia familiar por su fragilidad o vulnerabilidad en diferentes aspectos y sentidos, según Jackson (2016, p. 3):

In the general, the family violence portrayed in twenty-first-century horror presents the father as a guilty figure. His guilt stems from some form of weakness, whether his failure is moral, economic, professional, or personal. He does not necessarily wish to put his family in harm's way, but his actions nonetheless lead them there, and he is unable to fight the malevolent forces that menace his kin, whether because he is disabled or killed or because he lacks the knowledge require to undo the family curse. Paternal absolution or redemption is thus impossible to achieve in most cases. It then falls to the women and children to attempt to save the family. The extent to which they are successful varies, but in most cases, even if the family survives physically, it is forever transformed by the violence it has undergone.

Por una parte, el personaje del padre, entonces, como hemos comentado, deja de ocupar su tradicional función protectora de la familia para ser el ausente dentro de los esquemas familiares. El rol protector acaba siendo transferido, principalmente, a la madre. Es por ello por lo que se rompen con los roles patriarcales y los roles se transfieren para ofrecer otras dinámicas y tipologías familiares post-patriarcales o bien fuera de los cánones normativos de la familia nuclear. El personaje del padre aparece con la función, en términos generales, culpable de la violencia familiar por su fragilidad o vulnerabilidad en diferentes aspectos y sentidos.

La figura del padre, entonces, deja de ocupar su tradicional función protectora de la familia. Es por ello por lo que se rompen con los roles patriarcales y los roles se transfieren para ofrecer otras dinámicas y tipologías familiares post-patriarcales. Ante el padre ausente, emerge la figura de “archaic mother” de la “madre” (“por naturaleza”) que protege, salva y cuida de sus hijos de cualquier mal o agente agresor. Todo ello conecta con las imágenes del *maternal horror: good and bad mothers* (Arnold, 2013) y del *Phallic Panic* (Creed, 2005). Existe, por tanto, la transferencia de roles tradicionalmente asociados al género dentro de las representaciones de la infancia y de las tipologías familiares de los productos audiovisuales (cinematográficos y televisivos) del *New Horror* contemporáneo.

El *New Horror* contemporáneo está plagado de muchos padres ausentes, apartando la anterior autoridad masculina, según Jackson (2016, p. 9): “Twenty-first-century horror seems ben ton killing off all father figures or rendering them completely helpless and replacing patriarchal authority with something else, something that is often portrayed as inhuman, even monstrous”.

Por otra parte, la figura de la madre en el *New Horror* puede ocupar roles tanto de víctima como de agresoras y las figuras masculinas son recluidas a una marginalidad o a una ausencia notoria. Así lo señala Jackson (2016, p. 10), teniendo en cuenta que las figuras parentales quedan marginalizadas o en un segundo plano:

Female characters and figures in the more recent films occupy the positions of both victims and attackers, and the male figures are quickly marginalized or dispatched. Each film presents a final showdown in which various modes of femininity- mothers, wives, lovers, women, little girls, daughters, sisters, demons, and goddesses- enter into violent negotiations. The repetition of this scene suggests that femininity, which has long been viewed as a precarious balancing act among identity positions determined by a patriarchal order bent on keeping women passive and subservient, is no less difficult to navigate, but now negotiations are taking place largely without the presence or interference of the patriarch.

Jackson (2016, p. 10) nos señala que los personajes femeninos se sitúan fuera de la sociedad dominante y debe confrontar la verdad en un orden patriarcal que parece una figura ya difunta y ya no como una figura autoritaria que siempre se ha visto reforzada:

Each film situates the main female character in isolation from mainstream society, where she must confront the truth; the patriarchal order has outrun the father, now portrayed as a defunct figure, and there is no discernible authority figure to take his place, gender relations, and the patriarchal power structure that has always reinforced them, now seem to be operating on autopilot.

Ante el padre ausente, emerge la figura de la *archaic mother*, es decir, la “madre primitiva por naturaleza” que protege, salva y cuida de sus hijos de cualquier mal o agente agresor. De ese modo, los personajes maternos deben confrontar la verdad en un orden patriarcal que parece una identidad no solamente ausente sino ya difunta y ya no como una figura autoritaria que siempre se ha visto reforzada (el concepto de maternidad y horror lo analizaremos en el tercer capítulo con más detenimiento).

Los hijos, en tanto que personajes infantiles del *New Horror* acaban absorbiendo el trauma familiar desde la infancia, según Williams (2014, p.16) de tal manera que las ficciones del género siguen la dinámica de perpetuación de los patrones propios de la familia nuclear, bien de transgredirlos dando origen a la monstruosidad de alguno de sus miembros, según Williams (2014, p.16):

Cinema is also a social institution closely aligned with psychic mechanisms that attempt to regulate subjectivity in particular ways similar to traditional families (...) on their basic levels, genres operate according to repetition and difference patterns. A horror film reveals social equilibrium affected by a disequilibrium often caused by monsters. The monster is a feature of most horror films, but it sometimes has connections with a normality to which it is supposedly opposed.

Así pues, derivado de todo ellos, los monstruos del *New Horror* desafían el género, quebrantando las normas familiares patriarcales, tal y como ya habría señalado Creed (2005) anteriormente, en su establecimiento de relaciones entre aspectos formales del horror e imaginario patriarcal mental y retomado por Arnold (2016).

Estos miedos, aquellos secretos más reprimidos, lo oculto o lo que no puede ser descubierto, al fin y al cabo, ¿acaba siendo representado como lo abyecto o bien siendo metaforizado a través de la figura de un monstruo como agente externo? O, por el contrario, ¿pueden estos miedos ser representados a través de distintos protagonistas como agentes internos del horror o la maldad?

Los monstruos pueden ser perfectamente humanos. En ocasiones habitamos en la misma casa; compartimos tiempo y espacio; dormimos o respiramos muy cerca de ellos sin darnos cuenta, sin percatarnos de nada, pasando desapercibidas intenciones secretas.

Bajo su dulce o inocente máscara se esconde la perversidad, un monstruo cuyos verdaderos propósitos desconocemos o una bomba de relojería a punto de explotar: es decir, asistimos a la existencia de monstruos simbólicos a través del desenmascaramiento familiar. Así pues, podemos entender que se establecen relaciones entre la estética del *New Horror*, el género, la castración, lo abyecto, la maternidad y el imaginario.

Según Williams (2014, p. 20) concebir a la mujer como monstruo ofrece una paranoia propia de la sociedad patriarcal, la cual, en líneas de Creed se entendería como ansiedad resultante de su castración:

The family horror film excessively depicts factors appearing in other Hollywood genres as Wood recognizes. “The concept of Family- a motif that cuts across all genres in the Hollywood cinema, informing and structuring westerns, musical, comedies, gangster films, melodramas alike- is obviously basic to American ideology, and in the American film the Child has his full meaning only in relation to it.

El género y la transgresión de la familia nuclear en el *New Horror* son analizados desde las aportaciones de Jackson (2016) a la que nos hemos referido anteriormente, la cual, plantea a lo largo de su valioso volumen *Gender and the nuclear family* un estudio acerca de la construcción de la familia nuclear y del género en un conjunto de películas con un claro componente del horror que presenta como “the returned of the repressed” en tanto que recoge representaciones de las mismas de aquellos que han sido silenciados “those who have been silenced, locked away, and victimized” (Jackson, 2016, p. 14). Un estudio cuyo enfoque se centra en la consideración de la familia nuclear como el foco del género, subgéneros y estéticas de horror. Tal como hemos comentado anteriormente, la familia es el epicentro del horror además de una obsesión cultural, un aspecto señalado por Pomerance (2008, pp. 1-2):

The family is a cultural dream obsession to which we return and return. The felt home of our music and our torture, birth-place of pleasure and wonder...the family is our rationale, our license. The family is our logic, our repository, our sacred fire and source of light; and also, of course, the origin of a darkness we project outside of it.

Sin embargo, la familia nuclear se resquebraja en las representaciones fílmicas del *New Horror* contemporáneo, estallando en pequeños fragmentos que difícilmente pueden unirse en la misma imagen, tal y como plantea Jackson (2016, p. 1): “Popular horror films produced in the past decade suggest that the bourgeois nuclear family, once seen as the exemplary embodiment of patriarchal culture, now suffer grave consequences in the face of this cultural standstill, trapped between a future it cannot envision and a past it cannot forget”. Un resquebrajamiento familiar ya presente como pesadilla en el cine de terror americano de las décadas de los setenta y lo ochenta situados en familias burguesas o de clase media como es el caso de Rhoda Penmark de *The Bad Seed* a la que nos referiremos posteriormente quien refleja el planteamiento de Jackson (2016: 3):

The popular horror films produced in the past decade resemble those of the late 1970s and early 1980s in their presentation of the American dream as a horrifying nightmare, the bourgeois domestic space a house of horrors (...) with no way forward and no way back, the nuclear family implodes, shattering into fragments that cannot be put back together. The only way out is to fit the fragments into a new picture, one not nearly so tight and coherent as the façade of perfection the bourgeois family attempts to present.

En última instancia, la casa o el hogar pueden manifestarse como el foco de nuestros miedos y deseos más primarios desde nuestro propio nacimiento. Todo aquello reprimido o silenciado, como hemos comentado, puede aparecer como transformado, pervertido o corrupto con y con ansias de venganza en un tiempo presente que puede materializarse en figuras sobrenaturales o demoníacas que se vinculan con el pasado, de acuerdo con Jackson (2016, p. 15): “the primordial past in that they emerge from a womb-like space” y que, simultáneamente, pueden representar el retorno de narrativas míticas “of protective and powerful mother-goddesses and fairy-tale godmother”.

Todas estas figuras influyen gravemente en las familias, especialmente en la infancia y, habitualmente, hacen tambalear las estructuras propias de la familia nuclear. De acuerdo con las tesis de Jackson (2016, p. 5), los hijos pueden ser abducidos, poseídos o amenazados por una fuerza malévola en la que las acciones cuestionables y en tela de

juicio del padre están involucradas: “Paternal failure and madness leads these fathers to become destructive, even infanticide in some cases”. Estos mismos padres pueden, entonces, acabar siendo personajes destructivos de sus propios hijos y, en muchos casos, figuras provocadoras de violencia directa o indirectamente a sus propios hijos.

1.5.2. Modelos combinatorios de la Tríada IFH/M

Partimos de la premisa que existen una serie de modelos establecidos sobre la tríada IFH/M (Infancia-Familia-Horror-Mal) que se atribuyen a la “normatividad” dentro del statu quo o de las convenciones sociales, históricas y culturales establecidas y que tienen su representación en el *New Horror* contemporáneo. Concretamente, este modelo familiar normativo (familia nuclear) puede verse materializado (o desmaterializado, también, en familias disfuncionales), en las distintas construcciones de la infancia inserta dentro de una tipología familiar en la que pueden desarrollarse espacios receptores o generadores del horror y del mal. En ese sentido, es necesario determinar cuál es el modelo “normativo” (no exento de determinados clichés del género en sí mismo) y de qué modo se transgrede. Dentro de las diferentes transgresiones pueden existir diferentes niveles o grados en relación con el modelo establecido.

En la tríada IFH/M los diferentes elementos constituyentes pueden estructurarse en diferentes órdenes que determinarán escenarios distintos y, por tanto, distintos modelos combinatorios de la tríada IFH/M (figura 19).

De estas posibilidades dentro de los modelos combinatorios y dentro de los escenarios que se establezcan, se podrán establecer distintas constantes narrativas de la perversidad proponiendo un modelo o patrón y distintos clichés de género que se seguirán o, en su defecto, variarán, se transformarán o se transgredirán.

Estos clichés de género podrán ser susceptibles de ser analizados en su evolución hasta la estética del *New Horror* contemporáneo en la que se explorarán las distintas variaciones/cambios/combinaciones y posibilidades narrativas a partir de los mismos elementos o una selección de estos y el establecimiento de distintas tipologías narrativas por cada variación.

Así pues, podemos establecer algunas tendencias:

1. El hogar, la familia y lo que nombramos tríada IFH/M pueden establecerse ya no como un lugar de protección y de crianza sino como un *locus corruptus* desde el cual subyacen o emergen distintos miedos, materializados en la identidad infantil como epicentro narrativo a modo de agente provocador o agente receptor del *New Horror* contemporáneo.
2. Los “monstruos” del género de horror son principalmente humanos y desafían las representaciones de las normas familiares patriarcales. Asistimos a una tendencia decreciente en las representaciones normativas de la familia nuclear como espacios que albergan otras posibles sistémicas familiares y una transferencia de roles culturales y sociales tradicionalmente asumidos.
3. La infancia se posiciona como generadora y receptora del horror, del mal y de la perversidad.

4. El uso de la imagen infantil para provocar miedo parece resultar una herramienta ficcional previsiblemente efectiva en la recepción emocional, psicológica y afectiva de la audiencia.

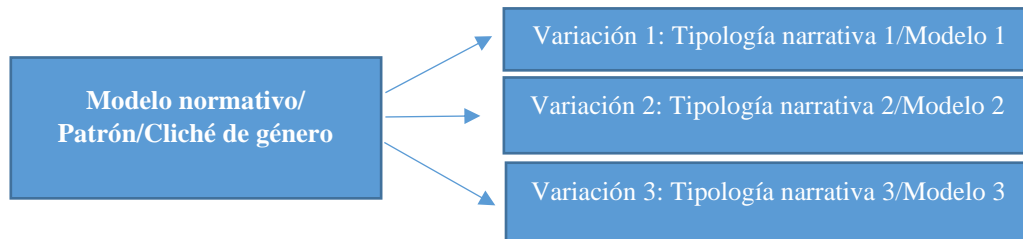


Figura 19. Modelos narrativos y variaciones

El esquema siguiente propone el establecimiento del modelo de familiar nuclear con infancia normativa y sus distintas variaciones. En ellas debemos contemplar situaciones de orfandad, de infancia y/o adolescencia en centros de acogida, con intervención de los Servicios Sociales, casos de adopciones, etc como podemos ver en las combinaciones de modelos de sistémicas familiares y tipos de infancia siguiente esquema (figura 20):

Modelos	Sistémica familiar	Infancia
Modelo 1.	Familia nuclear	Infancia normativa
Modelo 2.	Familia nuclear	Infancia no normativa
Modelo 3.	Familia no nuclear/disfuncional	Infancia normativa
Modelo 4.	Familia no nuclear/disfuncional	Infancia no normativa

Figura 20. Combinación de modelos de sistémicas familiares y tipos de infancia

Establecidos estos modelos, será pertinente establecer los casos más recurrentes: familia nuclear-infancia normativa (modelo 1) y familia no nuclear-infancia no normativa (modelo 4) serían los dos modelos opuestos mientras que los modelos 2 y 3 serían las gradaciones o variaciones que pueden darse a partir del modelo normativo 1. Familia nuclear-infancia normativa (figuras 20 y 21).

Partimos de la premisa de que, en términos generales, en las distintas representaciones de tipologías familiares del *New Horror*, se están rompiendo, desquebrajando y desnucleizando la familia nuclear y patriarcal. Así pues, en la tríada IFH/M los diferentes elementos constituyentes pueden estructurarse en diferentes órdenes que determinarán escenarios distintos y, por tanto, distintos modelos combinatorios de la tríada IFH/M. Aquellos que resultan los más representativos en nuestro corpus seleccionado serán los modelos 2, 3 y 4. En el modelo combinatorio 2, la sistémica familiar y, más concretamente, los problemas que se derivan de la sistémica familiar entre las que se incluyen el comportamiento, las acciones y la interacción entre los padres en sí o en relación con los hijos tienen un impacto y unas consecuencias en la construcción de la identidad infantil como receptora y/o generadora del horror/mal. La familia se entiende como el agente disruptivo. En el modelo combinatorio 3 la infancia es la generadora y/o receptora del horror/mal y ello tiene un impacto y unas consecuencias en la sistémica

familiar. Por su parte, en el modelo combinatorio 4, la familia es disfuncional y la infancia no-normativa. En este modelo es posible que un agente externo penetre en la dinámica familiar y tenga un impacto directo o indirecto como generador del horror/mal en la identidad infantil.

De este modo, cabe contemplar que estos modelos combinatorios de hipótesis de la genética mendeliana que permiten dibujar escenarios distintos si se toma como premisa dos elementos clave: el concepto de familia nuclear/no nuclear y el concepto de infancia normativa/no normativa.

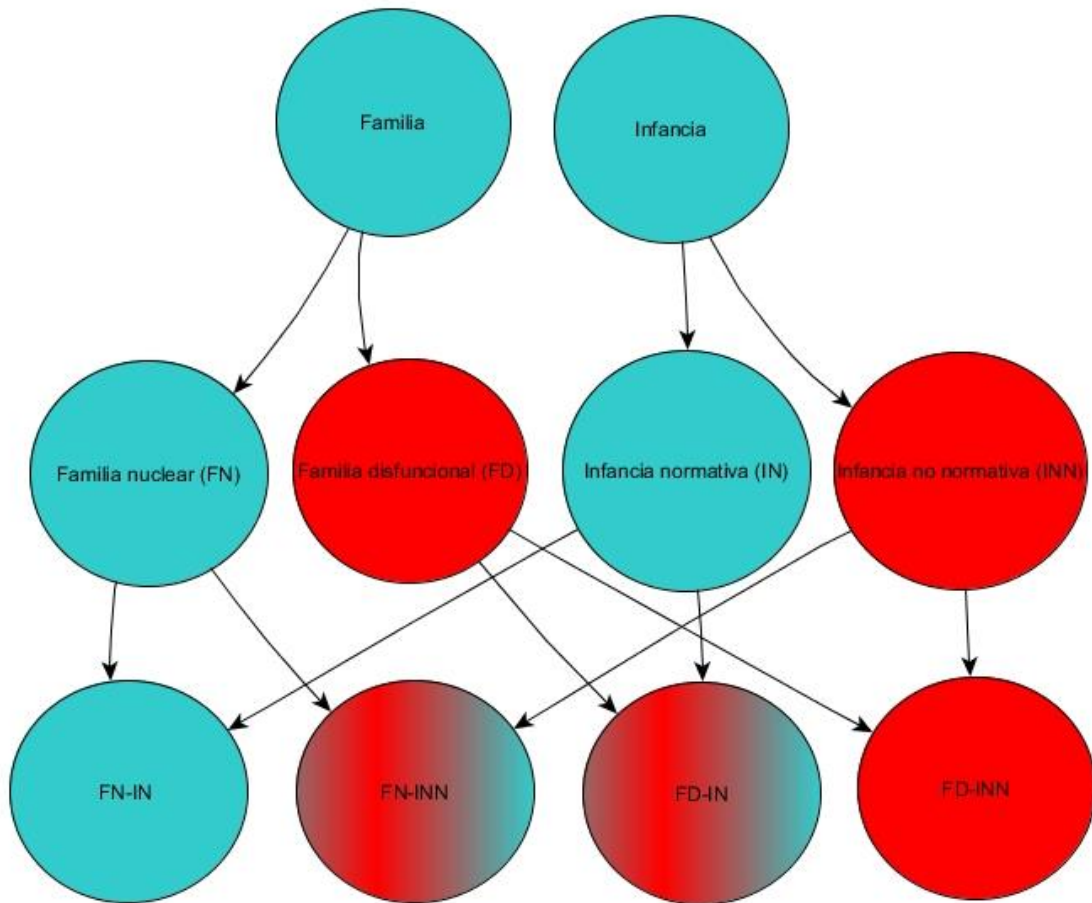


Figura 21. Modelos combinatorios de la Tríada IFH/M (Infancia-Familia-Horror-Mal)

A su vez, dentro de estos modelos se pueden establecer una serie de dinámicas familiares o de fórmulas de la estética del *New Horror*. Por ejemplo: madre presente-padre ausente.

Ecuación maldad o perversidad y la enfermedad mental o lo patológico (figura 22):

Maldad o perversidad (Evilness/uncanny)
Enfermedad mental o lo patológico (madness/pathological)

Figura 22. Ecuación perversidad y enfermedad o patología

Por otra parte, podemos establecer una serie de dicotomías binarias presentes que funcionan como clichés eficaces en las distintas representaciones del *New Horror*. Debemos analizar si éstos pueden ser considerados como arquetipos o como prototipos y qué rol ocupan dentro de las representaciones ficcionales del *New Horror* contemporáneo, se establece, por tanto, la dicotomía entre buena-mala madre y buen-mal hijo/buen-mal gemelo (figura 23):

Buena madre
Mala madre

Good children (prototipo: querubín)
Evil children (prototipo: niño anticristo)

Gemelo bueno (prototipo: good twin y el Doble literario: Döppelgänger, Dr. Jekyll and Mr. Hyde)
Gemelo malo (prototipo: evil twin y el Doble literario: Döppelgänger, Dr. Jekyll and Mr. Hyde))

Figura 23. Dicotomía entre buena-mala madre y buen-mal hijo/buen-mal gemelo

1.5.3. Espacios afectivos del horror

1.5.3.1. Espacios afectivos y emocionales, espacios no amnésicos

La premisa básica en la que nos fundamentamos se centra en entender el espacio como como un recipiente emocional de la familia o la historia familiar que habita una casa. El hogar actúa como un personaje clave en la construcción narrativa del *New Horror* como *leit motiv* literario y cinematográfico de la casa encantada o maldita (desde el castillo de la novela gótica), sujeta a una evolución propia del género. ¿Cómo un hogar puede convertirse en una prisión emocional, en la morada donde los sueños depositados pueden convertirse en nuestras peores pesadillas?

Si nos remontamos a los antecedentes góticos donde los castillos constituían tanto el motivo central como la representación de un personaje más de las novelas, podremos establecer una interrelación entre el gótico arquitectónico y las ficciones de este género, conexión personificada ya en el propio Walpole, donde el espacio histórico y el novelesco comparten como nexo en común la esencia exuberante que define al espacio gótico. Edgar Allan Poe en su “The Fall of the House of Usher” (1839) ya fundamentó uno de los arquetipos de espacios góticos cargados de un simbolismo evolucionado hasta nuestros días. En esta transgresión, que puede resultar incluso amenazadora, pone en relación el testigo arquitectónico con las transgresiones que el lugar presenta en su interior. Tal y como señala Armitt (2011, p. 48): “It is [the] ambivalence between architectural intimidation and the alluring fragility of the boundaries between fear and desire that has characterised the Gothic since its earliest inception”.

Según Michlin (2012, p. 1) las casas encantadas siguen formando parte de la cultura americana contemporánea no solamente en el *New Horror* sino también como prácticas culturales arraigadas:

Haunted houses pervade contemporary American culture: what might have seemed, two and a half centuries ago, a minor motif in a literary subgenre has become, in contemporary popular American culture, a staple of children's literature, a feature of Halloween, a classic attraction of many theme parks, an established form of tourism, and a central figure in Hollywood thrillers and horror films alike.

De acuerdo con Ordiz Alonso-Collada (2014, p. 27): “El edificio que mejor ha sabido representar la dialéctica entre la fragilidad del ser humano y la espectacularidad de lo sublime, es, sin duda, el castillo gótico”. En ese sentido, el castillo gótico, en tanto que aúna el pasado oscuro en su vinculación con la ambigüedad del tiempo presente, puede representar la fragilidad corruptible del hogar contemporáneo, es decir, de nuestro “locus corruptus” pues existe un elemento de transgresión en los hogares del *New Horror* contemporáneo que beben de la alteración de las normas, de la intervención entre coordenadas espacio-temporales distintas, es decir, entre un pasado que se entiende como inconcluso, traumático o violento que tiene una translación en el momento presente junto con vínculos emocionales a nivel familiares que pueden convertirse en corruptos, irreconocibles o “uncanny”.

Así pues, el hogar ya no será (al menos, por el momento), el dulce hogar decimonónico donde, según la literature del siglo XIX estaba plagada de la mujer como “ángel del hogar”. De acuerdo con Michlin (2012, p. 2):

That the home is no *sweet home* but a dark place, while already implicit in 19th century *feminine gothic*, or in Henry James's *The Turn of the Screw* (1898), has been given a new life both in literature and film, in narratives explicitly dealing with childhood trauma due to abuse, in patterns often combining haunted houses and ogre-like fathers, generally depicted as a variation on the mythological Minotaur.

En ese punto, se hace pertinente recuperar la caracterización freudiana de lo *uncanny* (Freud, 1955, p. 219): “It is undoubtedly related to what is frightening –to what arouses dread and horror; equally certainly, too, the word is not always used in a clearly definable sense, so that it tends to coincide with what excites fear in general”. Dicha cualidad junto con otros mecanismos constructivos del Horror en pueden ser aplicados al entorno familiar o de comunidad como *locus corruptus* y como lo que Johnston (2017, p. 49) señala como fuente del miedo y de la disrupción: “Within horror, the family can as frequently be a source of fear and disruption as it is a source of protection and happiness”.

El pasado puede colonizar el presente, arrastra a los personajes a un anclaje pasado, que puede ser por la indeterminación de que algo no se ha concluido y debe cerrarse y que, por ello, se necesita de una intervención de estos en temas del pasado. El vínculo entre el pasado y el presente puede estar gobernado, también, por leyes o fuerzas sobrenaturales y todo ello puede hacer representar el espacio como una prisión o cárcel de la que parece ser difícil escapar, puede convertirse en un lugar claustrofóbico y, en ese sentido, puede albergar un pasado traumático ya sea de los ancestros o historia familiar o de los propietarios anteriores de la casa. Los espacios se convierten, entonces, en lugares de memoria, afectivos y, en ocasiones, incluso en espacios rituales. Así, los hogares del *New Horror* se convierten en castillos góticos actualizados a la corrupción de un hogar común

y se transforman en claustrofóbicas prisiones mentales, en instituciones psiquiátricas o en orfanatos abandonados donde los espíritus fantasmales de niños o de antepasados campan a sus anchas.

Las casas se convierten en el *New Horror* y el neogótico, según Spooner (2006, p.18) en espacios donde se plasma el trauma, según las tesis post-feministas:

As Emily Dickinson, a poet with a frequently Gothic awareness wrote: “One need not be a chamber – to be haunted”: in twentieth century film and fiction, the troubling ghosts of past traumas were not restricted to architectural locales but made the mind itself a kind of prison. [...] [O]ne of the favorite tropes of contemporary Gothic is the repressed memory of childhood abuse, as in Stephen King’s *The Shining* (1977). Just as Edgar Allen Poe’s *House of Usher* ultimately crumbles into the tarn at its foot, so these psychological prisons characteristically disintegrate under repeated mental strain, terminating in madness and breakdown. In Gothic texts, therefore, the past is a site of terror, of an injustice that must be resolved, an evil that must be exorcised”.

La perspectiva elegida en nuestro trabajo tiene en consideración el afecto con relación al lugar, al espacio, al escenario y al ambiente, más allá de su materialidad, el afecto a lo no representado a lo imaginado, sentido o incluso a la sugestión provocada en el lugar desde la experimentación corporal. A modo de reflexión, tal y como veremos en el análisis de las películas, los espacios funcionan como un personaje. Siguiendo esa línea de pensamiento, éstos son capaces de tener memoria, todos pueden esconder historias detrás de cada pared y de cada muro. Además, estos espacios depositarios de vivencias, experiencias y traumas de los personajes que viven en ellas resultan ser, como analizaremos en las distintas películas, un buen caldo de cultivo para una película donde predominan los códigos del horror. Tal y como sostienen Heholt y Downing (2016, p. 2): “Places are always marked by what has gone before, by the people who populated and shaped the environment in many different ways by the weather of millennia, by the habitations and actions of the non-human”.

La concepción del espacio o del escenario, así como de lo inquietante del lugar no puede desligarse de su experimentación sensorial del reconocimiento de lo sobrenatural, es decir, del encuentro con lo fantasmal, espectral o sobrenatural que, en muchos casos, destaca precisamente por su ausencia de representación visual para reconocerse a través de otros sentidos que pueden ser, incluso, más impactantes e inquietantes emocionalmente.

Tal y como señala Curtis (2008, p. 7) la dialéctica entre el pasado y el presente (figura 24) se ha popularizado y, añadimos, es un recurso utilizado en el *New Horror*:

The dialectic of past and present is a structuring principle of architecture and closely resembles the tensions present in narratives of starting anew and being haunted that have been popular cinematic themes since the earliest public screening of moving pictures.

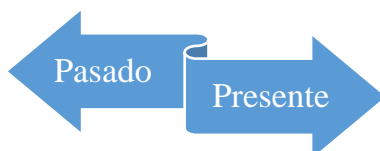


Figura 24. Dialéctica entre el pasado y presente

Además, Curtis (2008, p. 34) nos señala la importancia que las personas, en nuestros objetos de estudios, los personajes tienen en el lugar que habitan: “Houses inscribe themselves within their dwellers, they socialize and structure the relations within families, and provide spaces for expression and self-realization in a complex interactive relationship”.

Desde la perspectiva de los estudios del afecto el lugar permite un vínculo emocional con los espacios y/o personas del pasado, permite establecer vínculos emocionales personales y espaciales entre distintas coordenadas temporales. Así, Heholt y Downing (2016, p. 2) señalan que “The spirit of a place is the landscape” y ese espacio puede ser tanto físico como mental, el cual, necesitará de una materialidad para ser representado y de unos códigos visuales que le den forma.

En ese sentido, deseamos dotar al espacio afectivo de diferentes dimensiones que tendremos en cuenta en los análisis de nuestros objetos de estudio, tal y como planteamos esquemáticamente (figura 25):

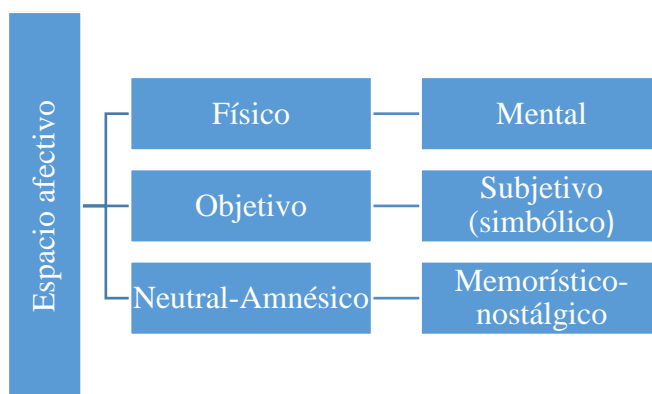


Figura 25. Dimensiones de los espacios afectivos

Consideramos pertinente citar un fragmento en el que subyace una de las ideas claves del trabajo de Heholt y Downing (2016, p. 3) y que es la dimensión afectiva del espacio ficcional: “A haunted landscape must be experienced for it to be haunted at all and therefore e have the cry from that which haunts (albeit perhaps muted, but nonetheless imperative) of ‘I am here’”.

Teniendo presente esta premisa, cabe destacar cómo se estructura el volumen. Éste consta de tres partes diferenciadas que se relacionan entre sí. La primera “Landscapes of Trauma” se centra en la idea de que los escenarios están irremediamente marcados (y encantados) por su pasado, en un proceso de duelo y de creación de memoria en el que se ofrecen algunas medidas de consuelo que habitualmente permanecen o resultan incompletas tal como se pueden ver en los trabajos de Mark Riley en el que examina el poema “Todtnauberg” de Paul Celan o bien el trabajo de Matilda Mroz la cual hace hincapié en la espectralidad en las narrativas fílmicas del Holocausto y de la Guerra Civil española.

La segunda “Inner and (Sub)urban Landscapes” dirige su atención a la construcción de las casas encantadas, la nostalgia y los escenarios suburbanos en los que se pone en tela de juicio el poder y las relaciones de género, así como la idealización de los espacios de la ciudad. En esta segunda parte encontramos los trabajos de Kevin Corstorphine en los

que se analizan las construcciones de las masculinidades materializadas en “bad places” con relación a la idea de “Male Gothic”.

La tercera “Borderlands and Outlands” indaga en los márgenes y en las periferias irlandesas, en los abiertos escenarios de Suffolk y en la creación de los espacios imaginarios de la figura del “Otro” en películas infantiles como *ParaNorman* o *Coraline* del capítulo de Rebecca Lloyd.

Sentir miedo es algo humano y aquello que ha podido ayudarnos a sobrevivir a lo largo de la evolución, de acuerdo con la lectura que sostiene Clasen (2017). En ese sentido, una de las razones por las que una casa encantada es un símbolo de ansiedad es precisamente, por la ruptura de lo familiar que el hogar debería representar, es decir, existe una corrupción que puede ser, no solamente física (de la estructura física de la casa) sino también interior (de los propios personajes), tal y como sostiene Hansen (2012, p. 23):

One of the reasons the haunted house is a symbol of anxiety is because it is the very epitome of Freud's uncanny – the "homely" has become the "unhomely," the familiar is no longer familiar. The haunted house also serves as a threshold or a boundary that is dangerous when crossed. This border is not only a physical place, but an interiority.

Los hogares *corruptus* (nuestros “locus corruptus”) se conciben como espacios mediadores de los miedos y problemas de los personajes que se insertan en el *New Horror* contemporáneo. Es decir, la casa como personaje no siempre es el lugar que nos resguarda de los peligros y medios del exterior ni tampoco tiene que ser necesariamente un lugar infernal o diabólico, sino que los personajes que lo habitan pueden ser precisamente los generadores del horror o de la perversidad. El espacio puede entenderse, en ese sentido, como una extrapolación simbólica de nosotros mismos, de los propios personajes, de sus miedos, su moralidad, de nuestra memoria, de sus fantasmas o de sus monstruos, tal y como podemos ver en el gótico americano contemporáneo.

Hansen (2012, p. 27) señala que en el gótico americano contemporáneo el pasado ocupa un papel central en las casas encantadas:

The fact is that American Gothic fiction is obsessed with the past. From Haunted Houses to the sins of the fathers being put on the heads of the children, American horror writers have produced the fear in their works mainly from the Puritan fear of God. In Puritan and/or colonial times, it was this fear that drove people to choose what they believed to be “right” or “correct” on their path back to heaven while traversing the earth. Everything that was done was done in the name of God, and everything that happened was by God’s hand.

Hansen (2012, p. 28) nos señala que, precisamente, los miedos americanos todavía pueden sostenerse en la idea puritana de moralidad y, nosotros sostenemos también que, en muchos casos, acaban convirtiéndose en cuentos de advertencia:

Fears were built upon this idea of morality. Whether it was God punishing for a particular transgression, or the devil coming to test the people of God, it was only the righteous and the followers of God and the Bible who would prevail, according to the Puritans. Thus, it followed that stories arose of what happened to those who transgressed from the path of God. These stories turned into legends, which often had supernatural qualities abounding within them. If a person was misbehaving, that was when the monsters would be brought to the forefront. This is even clear today in the growing popularity of Horror films or “urban legends” – popular horror stories, particularly among the youth. So often these stories can be considered forms of morality tales.

El motivo de la casa encantada contiene, entonces, la corrupción de la concepción normativa de la familiar nuclear. En ella subyace, entonces lo uncanny familiar que no solamente se restringe a la presencia de espíritus malignos en la casa sino como la presencia de estados mentales deteriorados en los protagonistas de las ficciones.

De acuerdo con Kotwasińska (2016, p. 53) las casas se convierten en símbolos conductores de situaciones dolorosas, pérdidas e incluso duelos emocionales:

The “symbolically charged houses” verge on the Gothic in the sense that they function as more than mere houses; they are transformed into status symbols, conductors of intense desires and extreme loathing, painful reminders of the by-gone splendor and affluence, and tangible containers filled to the brim with family secrets, grief and loss.

1.5.3.2. Teoría del *Suburban gothic* (Bernice Murphy, 2009)

En el tratamiento de la casa encantada en tanto que *leit motiv* propio de la literatura y del género de horror adquiere su forma de representarse en el *suburban gothic* puesto que se parte de la existencia de una inteligencia o presencia sobrenatural maligna puede habitar en la casa de enfrente o en la casa de nuestro propio vecino, haciendo referencia explícita a la novela *The House Next Door* (1978) de Anne Rivers Siddons. El término “Suburban Gothic” hace referencia a un subgénero de una tradición del gótico americano que dramatiza las ansiedades emergentes de la expansión urbana descontrolada de los EE. UU., así como los escenarios suburbanos y las preocupaciones de sus protagonistas. Las minorías étnicas no suelen tener un papel principal, aunque sí lo tienen los outsiders o los intrusos (supuestamente) peligrosos (Murphy, 2009).

El Gótico suburbano, en tanto que subgénero, se caracteriza por jugar con las ligeras sospechas de un vecindario común, de una casa o de una familia que tiene algo que esconder y, además, no importa lo calmado o tranquilo que un lugar o espacio puedan parecer pues siempre tiene lugar un dramático (y generalmente siniestro) incidente. Así pues, la aparente paz acaba siendo destruida por un terrible secreto escondido que acaba configurándose como un cliché del subgénero, de acuerdo con Murphy (2009, p. 2): “The trope of the peaceful-looking suburban house with a terrible secret within is one so familiar as to have passed into cliché”.

Esta característica reflejó, especialmente, los rápidos cambios de estilo y modos de vida que tuvieron lugar en la década de los '50 y de los '60 los cuales no solamente influenciaron en un cambio en el paisaje y la arquitectura sino también influenciaron negativamente en las actitudes de los ciudadanos quienes tuvieron que adaptarse a nuevos estilos de vida.

Otro de los rasgos del subgénero es, precisamente, el peligro que entraña tanto la familia, amigos o incluso vecinos y que se crea en ese entorno interno y no tanto como agentes externos que irrumpen como presencias monstruosas. En ese sentido, la creación del horror se genera invariablemente desde casa, desde miembros de la familia o desde el entorno más cercano pues se aferra a la fascinación por la conexión existente en el espacio como en la psicología que reincorpora aspectos de la historia de las casas encantadas en el siglo XXI. El Gótico Suburbano hace referencia a actitudes contradictorias que se fundamentan en oposiciones binarias entre el sueño y la pesadilla suburbanos.

En el sueño suburbano asistimos a una casa acogedora que se entiende como una oportunidad poderla costear y en la pesadilla, a una casa encantada que posiblemente implica una deuda para poderla financiar. Si en el sueño suburbano los vecinos son agradables y la casa supone un escenario a una inherente felicidad y un lugar seguro para formar una familia y tener hijo, la pesadilla implica tener unos vecinos con secretos, resultando un escenario de aprisionamiento y de infelicidad y donde pueden subyacer conductas pedófilas o, incluso, asesinos infantiles. Si bien en el sueño, el hogar está centrado en una familia nuclear y tradicional y puede ser un refugio emocional, en la pesadilla, la tipología familiar es disfuncional y tiene una base claustrofóbica, en tanto que es un lugar encantado con un pasado familiar peliagudo. El hogar es entendido, para el sueño suburbano, como un lugar seguro y alejado de los peligros del mundo exterior con una estética semejante a un precioso jardín delantero de césped recién cortado. A diferencia, el hogar es entendido como un lugar en el cual las amenazas y los peligros se generan desde dentro y no son fruto de un agente externo desestabilizador.

Por ello, el volumen plantea la personificación física de aquello que funciona erróneamente en los valores de la sociedad americana y que encuentra en el subgénero del gótico suburbano la forma de materializarse, según Murphy (2012, p. 5): “Crucially, the Suburban Gothic has always had much more to do with how people chose to perceive suburbia than the reality of such neighbourhoods”.

Estas características de la pesadilla suburbana serán utilizadas a lo largo del corpus en tanto que la familia se entiende, principalmente, como generadora y receptora del horror.

2. Narrativas de la perversidad: La “otredad” en las identidades infantiles del *New Horror* contemporáneo

La figura infantil ha sido utilizada en la(s) pantalla(s) para encarnar las aspiraciones, las preocupaciones y problemáticas (Lebeau, 2008; Stewen, 2014), propias de la esfera de los adultos. En ese sentido, partimos de la premisa de que los niños son vistos como agentes poderosos dentro de la ficción audiovisual (Lury, 2010) y de que, aunque hayan estado sometidos a una cierta idealización “normativa” y cultural basada en valores románticos de inocencia y vulnerabilidad, existen “otros” niños cuya identidad puede desafiar el orden establecido, en una escala de grises que, más allá de una visión dicotómica entre el niño-víctima y el niño monstruoso, explora los márgenes y los límites de la misma y sirve incluso, de catalizador de los miedos de la propia humanidad. Los niños pueden ser considerados sujetos que bajo una aparente representación extraña revelan la extrañeza del mundo en el que vivimos (Lury, 2010, p. 14) y, a su vez, son mediadores no solamente de la extrañeza y lo sobrenatural, sino nexos de comunicación entre el pasado y el presente a partir de un trauma individual y colectivo.

A lo largo del presente capítulo, realizamos una aproximación a las narrativas de la perversidad e incidimos en la “otredad” en los personajes infantiles desde su concepción como “tabula rasa” y en su evolución hacia una visión dicotómica, explorada desde una postura filosófica rousseauiana, desde literatura con autores como Blake o Wordsworth y, especialmente, desde el cine a partir de la década de los ‘50 y, especialmente, a partir de obras consideradas canónicas de la década de los ‘70. Se incide, también, en la herencia de la novela gótica para el tratamiento de la jerarquía familiar, relacionada con la tríada IFH/M y el cuestionamiento del papel de los padres en la identidad de los hijos.

Para ello, a pesar de poder contar con numerosos autores, seguimos principalmente por ajustarse más temáticamente al objeto de estudio, las aportaciones recientes de Georgieva (2013), cuyo trabajo se centra en las transgresiones del canon en el binomio de inocencia-bondad; en la construcción de constantes narrativas y variaciones de la estética del *New Horror* según la clasificación de Vander Kaay y Fernández-Vander Kaay (2016) y, por último, en la clasificación previa de personajes infantiles desde estudios narratológicos y fílmicos de Renner (2013 y 2016). Esta tipología (dividida, como señalamos posteriormente, en *Ferals*; *Changelings*; *Monstrous Births*; *Gifted Children*; *Ghost Children* y *Possessed Children*) resulta extraordinariamente útil para el establecimiento de nuestra propia tipología de personajes infantiles del *New Horror* contemporáneo que son analizados en los próximos capítulos.

2.1. Definición de la “otredad” aplicada a personajes infantiles marginales: las transgresiones del canon en el binomio de inocencia-bondad

En este apartado analizaremos el modo en que se transgrede el binomio de inocencia-bondad atribuido a la infancia y teniendo presente un recorrido de sus referentes históricos y culturales.

2.1.1. Referentes históricos y/o culturales en la concepción de infancia

No cabe duda de que la figura infantil ha sido objeto de estudio desde ópticas disciplinares muy distintas (medicina, psicología, literatura, cine, educación...) y ha variado según la

época (Ariés, 1986; DeMause, 1991), muchas de ellas han constituido las premisas esenciales desarrolladas en el cine producido en la década de los setenta, época en la que consideramos que emergieron títulos que servirán de precedente a los personajes objeto de nuestro análisis y que veremos a continuación.

El punto de partida que planteamos es la consideración del niño como una “tabula rasa” en la que se aglutina toda una serie de conceptos que beben no solamente del contexto histórico sino también cultural y que definen su personalidad y sus patrones de conducta normativos y no normativos, a los que dedicamos los próximos capítulos. Desde la óptica de la psicología cognitiva del trabajo de Pinker (2012, p. 632) se nos introduce en la complejidad de la naturaleza humana con respecto a nociones de perversidad y bondad:

En la naturaleza humana tienen cabida impulsos que nos empujan a la violencia, como la depredación, la dominación y la venganza, pero también impulsos o rasgos que- en las circunstancias adecuadas- nos impulsan hacia la paz, como la compasión, la equidad, el autocontrol y la razón.

Así pues, estudios como el de Convey (1967), se centran precisamente en la figura del personaje infantil como sujeto y como individuo en sociedad. Tal y como señala Convey, el niño es una “tabula rasa” sujeto a la educación y aprendizaje de su entorno (1967, pp. 40-41):

Treated as a small adult, the child was to be trained out of his childish ways into the moral and rational perfection of regulated manhood. The child was the tabula rasa upon which, through education, sensation could work its beneficent influence.

El niño, pues, se entiende como un constructo social que varía dependiendo del contexto. En el estudio de DeMause (1991) se evidencia que el niño nace en un mundo que adolece de sentido y que se va construyendo a través de las relaciones que se establecen entre padres y madres y el resto de su entorno social. Estas pueden ser de diferentes tipos: en primer lugar, la proyección de los miedos de los padres en los hijos; en segundo lugar, la reversión, es decir, los padres ven a sus hijos como sustitutos de otro adulto y, en tercer lugar, la empatía a partir de la cual los padres son capaces de ponerse en el lugar de los hijos, haciendo suyas sus necesidades y deseos para satisfacerlos. Además, cabe tener en cuenta que a lo largo de la historia ha habido una evolución de la crianza de los hijos y la relación paterno-filial (DeMause, 1991): el infanticidio (antigüedad- siglo IV); el abandono (siglos IV-XIII); la intrusión (siglo XIII); la ambivalencia (siglos XIV-XVII); la socialización (siglos XIX-mediados del XX) y la ayuda (desde mediados del siglo XX).

De ese modo, el tratamiento de la figura infantil ha evolucionado a lo largo de la historia, aunque su evolución sigue una tendencia hacia el binarismo, es decir, hacia la “bondad” o hacia la “perversidad”, que explicaremos en el apartado siguiente. A mediados del siglo XVIII, la infancia comenzó a verse de forma positiva, como un estado de libertad e inocencia, tal como demuestra Reynolds (2014) quien explora cómo este nuevo enfoque influyó en los escritores de los siglos XVIII y XIX, algunos de los cuales deseaban poder preservar la época vital de la infancia indefinidamente.

Desde mediados del siglo XVIII, se comenzó a pensar en la infancia de nuevas formas contrapuestas a la creencia puritana de que los seres humanos nacen pecadores como consecuencia de la “caída” de la humanidad había llevado a la idea generalizada de que la infancia era un período peligroso. Como resultado, gran parte de la literatura infantil más antigua se ocupa de salvar el alma de los niños mediante la instrucción proporcionando modelos para su comportamiento. Este pensamiento religioso acerca de

la infancia se había vuelto menos influyente a mediados del siglo XVIII; de hecho, la infancia llegó a asociarse con un conjunto de significados y atributos positivos, en particular la inocencia, la libertad, la creatividad, la emoción, la espontaneidad y, quizás lo más importante para los encargados de criar y educar a los niños, la maleabilidad.

Así se muestra en el trabajo del filósofo Jean-Jacques Rousseau, cuyo *Émile, o Sobre la educación* (1762), no solo rechaza la doctrina del pecado original, sino que sostiene que los niños son inocentes por naturaleza, y que es el entorno el que puede llegar a corromperlos. Unos planteamientos que son fundamentales para el cambio en la forma en que se entendía la infancia a través de la experiencia del mundo. Tanto es así que, de acuerdo con Reynolds (2014), *Émile* es un relato ficticio de un experimento para criar a un niño de acuerdo con los postulados rousseauianos. En lugar de la instrucción dura de períodos anteriores, a *Émile* se le permite desarrollarse en la naturaleza y siguiendo sus propios instintos naturalmente saludables. Este método, concluye el filósofo, preserva los atributos especiales de la niñez, dando como resultado a adultos bien adaptados que también serán buenos ciudadanos. Las ideas de Rousseau pronto encontraron su camino en la literatura infantil, como es el caso de la obra *Sandford and Merton* (1783-1789) de su discípulo Thomas Day.

Siguiendo a Rousseau, los poetas románticos consideran la infancia como especialmente cercana a Dios y como una fuerza para el bien. Esta versión idealizada de la infancia que difumina sus orígenes cristianos se convirtió y siguió siendo enormemente influyente durante el siglo XIX y perdura hasta el siglo XX. En los libros para niños (y también en otros tipos de literatura y arte), la inocencia, la bondad, la franqueza y la visión de la infancia restablecen regularmente el bienestar moral de los adultos y la sociedad. De acuerdo con Reynolds (2014) esto es particularmente obvio en los cuentos evangélicos del siglo XIX sobre los pilluelos en los barrios bajos que traen la salvación de otros, por ejemplo, en *Jessica's First Prayer*, de Jessica de Hesba Stretton (1867), aunque el mismo motivo está presente en obras menos abiertamente religiosas como *Little Lord Fauntleroy* (1885) de Frances Hodgson Burnett, en la que un joven, criado en la parte pobre de una ciudad estadounidense, redime y restaura efectivamente la estructura social británica anticuada y decadente.

El hecho de que las formas de pensar y representar la infancia puedan cambiar tan profundamente con el tiempo muestra que las imágenes y las ideas sobre la infancia son diferentes mostrándose diversas relaciones entre la realidad y la ficción. Incluso cuando los textos parezcan realistas, estarán respaldados por ciertas comprensiones culturales de la infancia. Los escritores generalmente intentan mostrar a sus lectores jóvenes cómo los adultos creen que deberían ser los niños, sus representaciones, por tanto, están supeditadas a una óptica adulta. Por lo general, estas infancias están arraigadas en la vida y los valores de la clase media, y los hijos de los pobres desaparecen de la vista o se utilizan como símbolos y cifras con fines literarios y políticos. También debe tenerse en cuenta que muchos escritores que idealizaron la infancia eran hombres y, por lo tanto, es poco probable que sean responsables del cuidado diario de los niños, lo que inevitablemente afecta su forma de verlos.

Así como hay muchas infancias reales en un momento dado, también coexisten múltiples ideas o construcciones de la niñez en la escritura para los niños. En los siglos XVIII y XIX, por ejemplo, no todos suscribieron las teorías de Rousseau sobre la naturaleza de la infancia. Algunos escritores infantiles, como Mary Martha Sherwood, todavía se aferraban a la doctrina del pecado original, mientras que muchos veían la infancia como

la materia prima de la que estaban hechos los adultos en lugar de un estado ideal para ser valorado y preservado. En definitiva, la inocencia se puede entender como la característica sublime, siguiendo la terminología rousseauiana de la naturaleza de la infancia, tal y como nos aporta el estudio de Conveney (1967, p. 44-60).

Algunos autores, sin embargo, no vieron la infancia como un estado por el que pasar apresuradamente para alcanzar la edad adulta. El siglo XIX vio el desarrollo de lo que a veces se entiende como culto de la infancia, con los adultos celebrando con alegría la infancia en textos e imágenes. Las conexiones con el ideal romántico de la infancia son claras, pero muchos escritores de la “Edad de Oro” de la literatura infantil (comenzando en la década de 1860 con *The Water-Babies*, 1863, de Charles Kingsley, y *Alice's Adventures in Wonderland*, 1865 de Lewis Carroll) fueron más allá, incluso expresando el anhelo de ser niños una vez más o, como en el caso de la poesía de William Blake, la consideración de la infancia y su inocencia como vivencias nostálgicas para un adulto. Según Conveney (1967, p. 52): “For Blake, children were no occasional interest, no vehicle for a mere personal nostalgia. They were for him a symbol of innocence, without which, as a religious artist, he could not have worked”.

Blake señala que existen dos estados contrarios del alma humana: el de la inocencia y el de la experiencia, recogidos en una primera colección de poemas *The Songs of Innocence and Experience* (Blake, 1789), consultadas en The Gutenberg Project (2008) y en la British Library (2021)⁵. Mientras que *The Songs of Innocence* (1789) son la afirmación de la vida humana en los niños; *The Songs of Experience* (1794) publicadas como segunda parte de la primera obra mencionada, representan la denuncia comparativa de las fuerzas de la sociedad que niegan tanto al niño como al adulto la expresión de su alegría imaginativa, su humanidad esencial. En definitiva, la inocencia y la experiencia son entendidos como los dos estados contrarios del alma humana que contribuyen al binarismo entre la infancia y la edad adulta. Se entiende que existe entonces una contraposición entre el estado de inocencia infantil y el estado de experiencia que viene, intrínsecamente, con la edad adulta.

En el primer caso, *The Lamb* (Blake, 1789) representa un ejemplo de la inocencia incorruptible del niño, con su filiación religiosa en tanto que se refiere al nacimiento del niño como cordero de Dios. En el segundo caso, *The Little Girl Lost* (Blake, 1789) representa una muestra de la inocencia que se le atribuye a la infancia frente a la corrupción del mundo adulto y que tiene como transición el descubrimiento de la sexualidad y, por tanto, de la corrupción del alma.

Cronológicamente, en adelante las aportaciones del poema *My Heart Leaps Up* de Wordsworth (1842), disponible en la British Library, contribuyen a la noción romántica de infancia. El niño es entendido como el padre del hombre “The Child is father of the Man” (Wordsworth, 1842), es decir, entiende el desarrollo de la mente y de la moral humana desde la infancia hasta la madurez. De acuerdo con Conveney (1967, p. 68), para Wordsworth, la infancia es la “época de la siembra” del “alma”. Vio el desarrollo de la mente humana como algo orgánico desde la infancia y la juventud hasta la madurez. La

⁵ Véase más información en las webs habilitadas de The Gutenberg Project (2008), disponible en: <https://www.gutenberg.org/files/1934/1934-h/1934-h.htm> y en The British Library (2021), accesible en: <https://www.bl.uk/collection-items/william-blakes-songs-of-innocence-and-experience>

relación entre el niño y la naturaleza fue fundamental para su concepto del crecimiento de la personalidad moral.

En adelante, novelas de Dickens como *Oliver Twist* (1838) y *David Copperfield* (1850) aportan luz en la sensibilidad humana tras la óptica de lo victoriano y reflejan los obstáculos y la crueldad adulta a la que están sometidos personajes infantiles en los orfanatos, donde están sujetos a la precariedad, el maltrato, la delincuencia y a un camino lleno de obstáculos. De acuerdo con Conveney (1967, p. 115): “The child became for him the symbol of sensitive feelings anywhere in a society maddened with the pursuit of material progress”.

No obstante, después de Dickens, la noción de infancia no solamente está caracterizada casi intrínsecamente por su “inocencia”, sino también por su naturaleza mortal y por una “pureza” que se pone en cuestionamiento. Relacionado con esto, tal y como analiza Conveney (1967, p. 193), la imagen infantil se transfigura en una inocencia que muere dando lugar a la existencia de otras concepciones de diferentes de la imagen infantil.

El niño romántico de la inocencia existe muy cerca del hecho de la muerte prematura. Los victorianos parecen haberse tomado la imagen romántica de la infancia y negar su poder. La imagen se transfigura en la imagen de una inocencia que muere. Es como si tantos pusieran sobre la imagen el peso de su propia inquietud e insatisfacción, su impulso de retraimiento y, en el extremo, su propio deseo de muerte.

Ligado con el cuestionamiento de la pureza infantil, debemos tener en cuenta la definición de “enfant terrible” (diccionario Merriam-Webster, 2020), utilizada por primera vez en 1851 para designar a un niño cuyos comentarios inoportunos causan vergüenza. El “enfant terrible” se refería, pues, a los niños impredecibles que lanzaban comentarios escandalosos que avergonzaban a sus mayores. En la década de 1930, el término tenía una acepción más amplia: un “enfant terrible” podía ser cualquier persona, joven o viejo, cuyo comportamiento avergonzara o dejara en evidencia a los demás.

En definitiva, la Modernidad acaba bebiendo de esta noción dicotómica popularizada desde el Romanticismo y que no puede desligarse en nuestra contemporaneidad de una nostalgia poderosa, tal como veremos en el apartado siguiente. Concretamente, en el trabajo de Kincaid (2015) señalado en Bohlmann y Moreland (2015, p. 20) se hace hincapié en que la nostalgia adulta sobre la infancia resulta peligrosa y es la que ha provocado, precisamente, la erotización del niño: “Kincaid has therefore provocatively insisted that adult nostalgia is a major factor in the eroticization of the child (and woman) that centers on innocence and its annulments”.

2.1.2. Visión dicotómica y binarismo de la identidad infantil con herencia de la narrativa gótica

En el (neo)gótico y el *New Horror*, la infancia está sujeta a una construcción binaria. Las sociedades occidentales han construido su pensamiento y han imaginado el mundo desde términos binarios (Aguirre, 1990, pp. 2-3). En este sentido, la noción divisoria concibe el mundo en dos grandes partes: una parte segura, familiar y “auténtica” y otra extraña, misteriosa e insegura; en suma, aquella que nos permite explorar espacios ambiguos:

Gothic can be said to postulate two zones: on the one hand, the human domain of rationality and intelligible events; on the other hand, the world of the sublime, terrifying, chaotic Numinous which transcends human reason (but which need not be the supernatural). These are separated by some manner of threshold, and plots invariably, involve movement from one site to the other – a movement which, most often, is presented as transgression, a violation of boundaries.

Estos espacios ambiguos son aquellos cuyo propósito es alterar el binarismo, así como perturbar los espacios, tanto físicos, sociales, histórico, narrativos o mentales en tanto que el mundo se define en la literatura de terror como un “espacio”, de acuerdo con Aguirre (1990, p. 2): “the world is defined in horror as *space*”. La violación, por tanto, de estos espacios que pueden ser vistos en la ficción del horror dan fruto a lo innombrable y a lo indefinido, queda desprovisto de fronteras, regiones definidas o departamentos estancos para jugar a la ambigüedad (Salomon, 2002). Además, aquello que también resulta inquietante es que la estética del *New Horror* puede también investigar y adentrarse en los espacios psicológicos y mentales del ser humano y ahondar en los problemas, temores ocultos, contradicciones y conflictos que apelan a la propia subjetividad, pero también pueden plasmar la colectividad. Tal y como señala Wisker (2005, p. 26): “[horror] acts as a vehicle for exploration of the mind and for exposure of the conflicts and contradictions in society”.

El *New Horror* es también vehículo de las ansiedades-colectivas, atenta contra nuestra supuesta estabilidad – física o mental – para nutrirse, en ocasiones, de su vulnerabilidad o falsedad. Según Hogle (2002, p. 4) el horror “helps us address and disguise some of the most important desires, quandaries, and sources of anxiety, from most internal and mental to the widely social and cultural”. Es interesante analizar cómo estas ansiedades pueden ser vistas desde la propia cotidianeidad y desde nuestro propio hogar y cómo el horror puede explorar precisamente las grietas que se crean entre las normas y convenciones sociales, a veces impuestas, tal y como plantea Wisker (2005, p. 6).

Las imágenes de personajes infantiles marginales en todo lo que este concepto puede entrañar, se ha convertido en temas recurrentes del cine contemporáneo aunque, de acuerdo con Olson y Scahill (2014, p. ix) estas figuras han tenido su lugar desde el panorama cinematográfico del cine mudo, sin embargo, rara vez forman parte del panorama teórico del análisis cinematográfico. En términos generales, en el cine occidental abundan las imágenes de la infancia no normativa y, concretamente, las representaciones del niño perdido y de la figura del “otro”.

En relación con esto, las representaciones de los personajes que analizamos no entroncan con la normatividad de los conceptos o espacios asociados a la infancia, suponen una alteración, transgresión o, incluso, una reivindicación de la relevancia de la marginalidad y, por tanto, dar una visibilización a otras realidades silenciadas. Así como señalan Olson y Scahill (2014: x): “The Othered child challenges deeply held convictions about the naturalness of childhood, particularly as childlike bodies are defined as “vulnerable”, “dependent”, “innocent”, and simultaneously asexual/heterosexual”.

No obstante, resulta necesario tener en cuenta que las nociones de infancia han sido dadas, precisamente, desde una óptica adulta hacia un constructo idealizado de la misma, dejando en los márgenes a toda identidad que explore otras opciones fuera de la norma. De ese modo, toda representación que no encaja en ese “canon” o “norma” tiende a ser marginalizada, silenciada, olvidada o, incluso, demonizada.

Esta narrativa, basada en una infancia no normativa se remite, precisamente, a referencias desde la mitología, el folklore, los *fairy tales* hasta representaciones contemporáneas. En las que, de manera general, los personajes infantiles no están sujetos a un final feliz pues en su identidad subyace una realidad secreta, distorsionada o traumática, es decir, no normativa.

Tal y como señalan Olson y Scahill (2014, p. x), las ficciones centradas en la figura del niño perdido tienen profundas raíces en el mito y el folclore, los cuentos y los poemas orales, en los que los relatos se entendían como advertencia a los jóvenes para que se mantuvieran en el camino correcto (*Little Red Riding Hood, Wizard of Oz*), o a no confiar en extraños (*Pinochio*) o incluso en miembros de la familia (*Snow White, Hansel and Gretel*).

En nuestro trabajo, centramos la atención en aquellas representaciones que exceden los espacios normativos, es decir, en las “otras” representaciones de la infancia que exploran los márgenes de la identidad infantil en sí misma. Por ese motivo, los personajes resultan “problemáticos” tanto en sus acciones como también en aquello que no encajaría dentro de la noción normativa de “infancia”, dotada de una connotación que, como señalamos, bebe del Romanticismo y de una supuesta “inocencia”, “pureza” y “bondad” que se presupone en su naturaleza misma. En el siguiente esquema (figura 1)⁶ podemos ver sintéticamente las oposiciones binarias que conciernen a la identidad infantil:

Bondad, inocencia y vulnerabilidad infantil	Centrada en la figura de Dios	Héroe infantil	Familia nuclear	Infancia normativa
Monstruosidad, perversidad y corrupción infantil	Centrada en la figura de Satán	Antihéroe infantil	Familia no nuclear	Infancia no normativa

Figura 1. Combinaciones binarias de la identidad infantil

Así pues, las representaciones malvadas o perversas de la identidad infantil, pese a poderse rastrear en otras épocas (cuyos precedentes fílmicos más destacados del siglo XX mencionaremos en el apartado siguiente), tiene un lugar destacado dentro de nuestra cultura audiovisual contemporánea, pues son personajes fácilmente reconocibles en distintos medios como el televisivo, el cinematográfico, el literario y el de la cultura de los videojuegos.

Como hemos señalado anteriormente, el arquetipo de “niño perverso” se construye en contraposición de la noción romántica de infancia, que entendemos como canónica y normativa. Si bien los orígenes de este tipo de representaciones no se remontan a la contemporaneidad, podemos rastrear y establecer una conceptualización de su figura como un arquetipo cultural del niño perverso en diferentes manifestaciones, con algunos precedentes cinematográficos (que veremos en adelante en el apartado de personajes infantiles en el cine) y por ello es necesario hacer una revisión de las clasificaciones previas sobre los personajes infantiles no normativos, teniendo presentes las aportaciones narratológicas de la novela gótica y el concepto freudiano de lo “uncanny” (lo extraño conocido) aplicado a éstos.

⁶ La enumeración del listado de figuras de la presente tesis se inicia en cada capítulo diferente y se verá reflejada siguiendo ese criterio en el apartado final de anexos.

Como vemos, esta dicotomía ha sido aplicada a la imagen de la infancia tiene también una lectura desde la religión y ha sido estudiada por Ziolkowski (2001), quien recurre de manera especial a las Biblias cristianas y hebreas.

Por una parte, siguiendo su línea de pensamiento asistimos a la figura del niño asesino o del adolescente agresor e, incluso, asesino como cristalización del pecado original, cuya fundación mitológica se remonta al libro del Génesis 2-3 y tiene vigencia en arquetipos de personajes infantiles que encajan en esta categoría, en el cine contemporáneo. De acuerdo con Ziolkowski (2001, p. xi):

Originating in the biblical tale of the mockery of Elisha by a mob of boys on his way to Bethel (2.23-24), this motif recurs in literature, hagiography, art from antiquity to our own time, and even finds manifestations in contemporary film. Although usually deriders rather than killer child their tendency to be viewed as either agents or embodiments of evil.

El origen bíblico de los niños de Bethel de origen bíblico como agentes o encarnaciones del mal son un tipo de personaje infantil que se repite en representaciones de personajes infantiles del cine del *New Horror*, de acuerdo con lo que señala Ziolkowski (2001, p.xi):

Consequently, those boys have come to embody, at least for some, an example of murdered or victimized children. And as often happen in cases of child criminals today, blame has often shifted away from Elisha's mockers and onto their parents or the community elders. All the while, however, the theme of punishment, and hence the boy's association with victimhood, has been missing from later literary variations upon the motif, with the result that the association of children with wickedness has come to the fore.

Por otra parte, tenemos la figura del niño violado o asesinado la cual evoca la adscripción a la doctrina católica con respecto a la inocencia y la pureza del cielo, y a la naturaleza no corrupta propia de los niños, a diferencia del pecado original que puede definir a los adultos.

La socialización se concibe como un factor clave en el desarrollo infantil y la carencia de este contacto social puede repercutir en conductas no normativas que pueden llegar a suponer algún peligro para su entorno, de acuerdo con Eagleton (2010, p. 1). En ese sentido, como ya mencionamos en el anterior capítulo, el concepto freudiano “uncanny” o lo familiarmente extraño está íntimamente ligado o percibido como gótico, de acuerdo con Greenberg (2004, p.123 en Schneider, 2014).

En nuestro caso, lo *uncanny* es aplicado a personajes que usan una máscara infantil para llevar a cabo acciones que, por esconder su verdadera identidad, pasan desapercibidas. Según una perspectiva de la psicología evolutiva aplicada al género de terror (Clasen, 2017), como humanos nos sentimos atraídos por la imagen de un rostro redondeado y unos ojos grandes, es decir, podemos sentir que la proyección de esa imagen (ya sea en bebés, niños, adolescentes e incluso adultos) resulta más afable. Esa mayor afabilidad o atracción resta la posibilidad de que la persona o personaje representen una mayor amenaza. Así, esto puede sintetizarse en este esquema (figura 2):

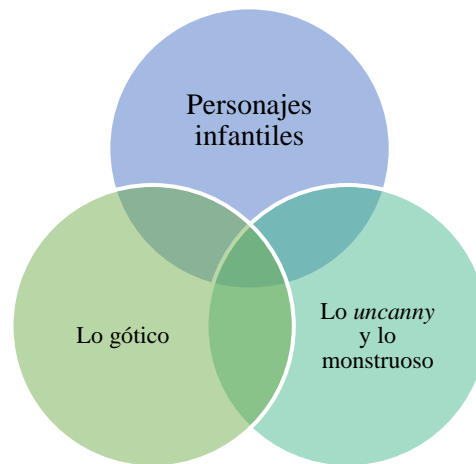


Figura 2. Personajes infantiles, lo gótico y lo *uncanny*

El uso de la máscara de la infancia les otorga una supuesta “inocencia dada” o que socialmente se ha venido asimilando a la infancia que choca radicalmente con el horizonte de expectativas posibles por parte de un niño en actuaciones perversas, por ejemplo, criminales. En algunos casos de psicopatía adulta, se hace uso de la máscara infantil para intentar perpetrar sus acciones criminales y mantener sus verdaderas intenciones en el anonimato. Este es el caso de la máscara infantil utilizada en el personaje de Esther en *Orphan* (Collet Serra, 2009) a la que nos referiremos posteriormente.

Según la introducción realizada por Kincaid (2015, pp. 7-8) los personajes infantiles pueden representar el monstruo o al objeto monstruoso que se esconde en el sótano y que representa nuestros deseos más oscuros. Los niños están ahí para actuar, es decir, su poder siempre está realmente alojado en figuras adultas que podemos identificar en nosotros mismos.

Nuestra concepción de la infancia vista a través de los distintos de los productos audiovisuales viene dada también por la confluencia entre las nociones intrínsecas que le atribuimos a la infancia: una mezcla entre inocencia y miedo, tal y como podemos constatar en el estudio de Bohlmann y Moreland (2015) quienes señalan la confluencia de las nociones de inocencia y de miedos bajo la expresión “holy terrors”. Así, a lo largo de la modernidad, los niños se han convertido en un repositorio de nuestras aspiraciones y nuestros miedos y se han caracterizado, de forma binaria como ángel o diablillo.

Igualmente, estos autores (2015, p. 11) señalan que las dudosas diferencias de la alteridad existentes entre los niños y los adultos los hacen precisamente ser candidatos a una identidad monstruosa; de hecho, desde la época y sociedad victoriana, todas aquellas conductas infantiles que transgredieran la norma empezaron a ser notorias y a llamar la atención. De esta manera el siglo XX se definió como Siglo del niño (“The Century of the Child”), una época en que la sociedad está centrada en la familia como una nueva forma de organización social que posicionan la figura del niño (querubín) como el epicentro familiar y social, tal como se lee en Bohlmann y Moreland (2015, p. 12)

Key’s text both envisaged and demanded a new social organization for a new century; society should be oriented around the family, a social organization itself conceptually organized around the “holiness of generation”, a holiness whose halo could be easily seen in the sanctified figure of the child, the cherubic center of her argument.

Así pues, a lo largo de la presente tesis analizaremos en el corpus audiovisual las representaciones no normativas de la infancia centradas en identidades marginales, problemáticas, incómodas y desafiantes del “statu quo”; y, también, aquellas que poseen personalidades “oscuras”, monstruosas, crueles o psicopáticas. Estas representaciones ponen en tela de juicio realidades que resultan generalmente incómodas llevadas a cabo por personajes infantiles, en los cuales la tipología familiar es importante en su desarrollo como personaje, ya sea en su papel como agresores o pequeños monstruos o demonios o bien en su papel romántico de víctimas o pequeños angelitos, dentro de una vasta escala de grises.

2.1.3. Bases narratológicas desde la novela gótica

2.1.3.1. Padres negligentes o la irresponsabilidad parental como factor de victimización infantil

Podemos presuponer que, entre las obligaciones parentales, se encuentran la protección, la educación, y el amor/afecto (como imperativo moral) a los hijos, aunque, siguiendo los cánones de la narrativa gótica se encuentran, en muchos casos, el rechazo, el odio, el abandono, el abuso, el maltrato, el asesinato o el infanticidio.

En el caso de incumplimiento de estas obligaciones morales, los hijos se convierten en seres vulnerables e, incluso, en víctimas de sus padres y, por extensión, de una sociedad también negligente en la responsabilidad que se le presupone en sus funciones de proteger, cuidar y educar a sus ciudadanos y otorgar un trato especial a los huérfanos, personas dependientes y víctimas infantiles. En definitiva, la falta de cumplimiento o las negligencias parentales entroncan con aquello que Georgieva 2013, p. 65) entiende como repercusiones sociales a nivel estructural.

La sociedad victoriana se basa en la familia nuclear según la cual cada persona tiene su función social y jerárquicamente definida y basada en el principio del “deber”, de obligación moral. Teniendo como base esta premisa y si situamos en la cúspide de la tríada familiar al padre como elemento fundacional del patriarcado y a las madres e hijos en una posición inferior (dos partes inferiores de la tríada), podía entenderse como habitual la adopción de niños huérfanos o abandonados por los menos favorecidos, al igual que los adolescentes y jóvenes que requerían de un cuidado y protección. Todos ellos entroncan bajo el concepto de “the child” de acuerdo con Georgieva (2013, p. 66).

Así pues, los orígenes de los niños huérfanos suelen ser difusos debiendo de enfrentarse solos a la adversidad dada la ausencia de un cuidado parental, de un rechazo o de un abuso parental, y también dándose la circunstancia de que, en algunos casos, estos mismos adultos han sido niños que han sobrevivido. Esta supervivencia está supeditada a ciertos retos, obstáculos, pruebas, traumas y/o ritos de paso que marcan su conversión de niños en héroes o villanos góticos. Tal y como afirma Georgieva (2013, p. 67):

The transformation of the gothic child into a hero or a villain is a process triggered by successive rites of passage or quests (...) the heroes, heroines and villains are structured by a series of layered experiments on their childhoods characters, beginning with different educational philosophies applied in their formative years, followed by traumas, culminating in a process of mixing and redistribution of gender roles.

2.1.3.2. Ritos de paso personajes infantiles: héroes o villanos góticos

Los personajes huérfanos, tras la muerte del padre, madre o de ambos, deben aceptar la pérdida y su nueva situación en un proceso de duelo que puede ser traumático en ciertos casos, cosa que conduce en muchas ocasiones a una segunda pérdida: la de su casa o de lo que ellos mismos conocen como su “hogar”. Aceptar la nueva situación que supone la orfandad también implica asumir nuevas responsabilidades y restringir su libertad para el juego o para disfrutar de su propia infancia, convirtiéndola en traumática o, incluso, la clave para su transformación, tal y como se ha mencionado anteriormente, como héroes o villanos. De acuerdo con Georgieva (2013, p. 68): “Death is the greatest opening of possibilities for the gothic child and, as such, becomes the indispensable twist in any gothic narrative”.

Los personajes infantiles están marcados por los ritos de paso por lo que deben considerarse como “sujetos en construcción” (Buckley, 2016), cuya identidad se está definiendo en tanto que deben crecer sobreviviendo a la nueva y dura situación. Tal y como señala Georgieva (2013, pp. 68-69), que el niño haya vivido experiencias de la muerte de un ser querido implica que su historia sea un camino de supervivencia donde pueden aparecer villanos malvados, espectros amenazantes o brujas como presagios de la muerte, así como elementos positivos como héroes y heroínas, campesinos serviciales, y una naturaleza benévola como promesas de una vida larga y fructífera.

Es por ello por lo que las infancias góticas transitan, es decir, oscilan entre dos extremos en los que los personajes tienen recuerdos felices, aunque deban tratar de olvidar o aceptar la muerte y la pérdida de sus padres. Es así como el enfrentamiento de los personajes infantiles ante la muerte de sus padres se convierte en uno de los temas predilectos de las narrativas o ficciones góticas (y que serán extensibles al análisis de las ficciones motivo de esta tesis) con dos grandes objetivos. Un primer objetivo es el de contraponer los retratos de los personajes infantiles y las representaciones más comunes de la muerte. Y el segundo reside en la infancia en sí misma, es decir, en el entendimiento del niño como personaje y en el sufrimiento que éste lleva consigo ante esta situación para hacer que los lectores/espectadores/audiencia sean capaces de identificarse e incluso empatizar con ellos, con su duelo, con la pérdida traumática de sus seres queridos y, en general, con el abandono y la pérdida. En este sentido, los personajes infantiles son símbolos de crecimiento y de desarrollo y los adultos los ven como signos de prosperidad y estabilidad, de acuerdo con Georgieva (2013, p. 89).

De este modo, el desarrollo infantil viene dado por el descubrimiento y la experimentación, así como por su enfrentamiento con los límites de lo desconocido (Georgieva 2013, p. 89). Los personajes infantiles, entonces, deben aceptar su carencia de conocimiento representado como natural para la mente humana cuando se contrapone con la divina y, por su limitado conocimiento pueden encontrarse en monasterios, abadías o conventos, demostrando el fracaso de la Ilustración para resolver los misterios de la naturaleza y para desvanecerse del alma humana. Es por ello por lo que los espacios ruinosos, así como objetos tales como las calaveras, los huesos, el crucifijo o el sepulcro permiten confrontar la figura infantil con la transitoriedad de la vida y evocan, en cierto modo, la brevedad de la infancia, la madurez y la vejez como estadios naturales del ser humano.

De acuerdo con Georgieva (2013, p. 90), los personajes infantiles (indistintamente de su género) están sujetos a encuentros con fantasmas del pasado con los que deben enfrentarse de modos distintos como forma de purgación personal:

They are caught in a complex network of elements – between symbols of the past, incomplete personal histories, forbidden knowledge, secrets and unsolved myteries. They have to deal with all of them in one way or another, by escapying, by killing, by spending time in a prison, a monastery or a convent, by travelling, Reading or listening to the narratives of other characters, by confronting the past and making decisions. The acting gothic boys and girls grow up and are purged of their ghosts in the process, with no distinction between the genders.

2.1.3.3. Personajes infantiles como símbolos y metáforas y los roles espirituales de los personajes góticos infantiles

En contextos religiosos los personajes infantiles pueden convertirse en símbolos, es decir, en un modelo abstracto para la madurez espiritual que está sujeto a un binarismo definitorio entre las virtudes asociadas a la infancia, tales como la pureza, la inocencia, la bondad, la piedad infantil que formarían parte del Paraíso de la infancia y al movimiento Romántico y los valores corruptos, negativos e incluso agresivos asociados a una infancia que se corrompe y se desvanece a medida que va acercándose a la edad adulta, cuando se desarrolla. Es por ello por lo que, de acuerdo con Georgieva (2013, p. 105) el género gótico en su conjunto desarrolla metáforas de la vida, representada como un proceso que se renueva continuamente desde la niñez hasta la edad adulta y viceversa.

Tal y como Bohlmann y Moreland (2015, p. 21) señalan, utilizando el estudio de Bruhm (2002), la inocencia y la corrupción que se le pueden atribuir a la infancia van más allá de una simple dicotomía para convertirse en términos que configuran un binomio en el que cada elemento hace posible el otro “Innocence and corruption are not opposites: each makes the other possible...childhood innocence exists ‘piori’ to corruption but corruption is the only means by which we can recognize and name that innocence”.

Los diferentes estadios de la vida humana rozan los bordes de la infancia como principio y fin, en un binarismo que lo hacen cíclicamente peremne entre el inicio de la vida y la muerte. Tal y como plantea Georgieva (2013, pp. 105-106):

Infancy and childhood, therefore, represent the outer frames of existence and stand on the border delimiting life from non-existence and death. All periods in life are determined by the childhood the persona has had and, finally, all persons are meant to return to childhood with advancing age. Consequently, the child (as a concept) is placed at the centre of all there is.

Asimismo, si tenemos presente la simbología cristiana, los fetos pueden ser entendidos como símbolos del destino, según afirma Georgieva (2013, p.104), la figura de la madre adolescente perseguida que huye recuerda naturalmente a la María bíblica. Con el avance de su embarazo el niño que crece dentro de ella se convierte en intermediario entre la vida y la muerte; es decir, como intermediarios entre dos estados o dos mundos: “With the advancement of her pregnancy the child growing within her becomes an intermediary between life and death”. Además, siguiendo su línea de pensamiento, los fetos pueden incluso convertirse en una fuente de poder o de autoridad moral incluso sobre sus padres, según Georgieva (2013, p. 5): “The unborn baby seems to function as a source of righteous power (...) in the gothic novel, the child frequently exercises moral authority over the parent”.

Por su parte, la función de los personajes infantiles del gótico relacionados con la religiosidad responde a tres grandes principios, propuestos por Georgieva (2013, pp. 111-112):

Un primer principio sería el que entiende que la función del niño es la de promover la paz y la armonía, derivada de la primera familia que Dios creó. Consiste, entonces, en la filiación, en la continuidad de la humanidad que, a su vez, recuerda los orígenes religiosos en sí mismo. También implica el paraíso perdido, el vestigio que quedó de los adultos tras su paso y abandono del Edén. Es decir, la nostalgia adulta por su pasado de infancia forma parte análoga de la humanidad que pierde su paraíso en la entrada en la edad adulta.

Un segundo principio sería el que convierte al niño en depositario de la historia humana, en preservador de la memoria colectiva, a partir de la cual puede ofrecerse una equiparación entre la ruina gótica como espacio y el personaje infantil como recipiente. En este contexto, el niño recuerda tanto los albores, los inicios de la humanidad como su culminación, los propósitos últimos de ésta, sirviendo de recordatorio o recipiente de lo que la humanidad ha sido (y, en cierto modo, de la decadencia humana) a través de su representación. De acuerdo con Georgieva (2013, p. 112):

Both the child and the ruin are seen as reminders, remnants –or rather, traces – of what has been (...) gothic children are marked with the adult’s personal history and, simultaneously, stand as symbols of an original existential state, a past common to all humanity.

Un tercer principio sería el que concibe al niño como un punto de convergencia espiritual y armonía donde se contraponen tanto las diferentes religiones como las creencias de sus seguidores. No obstante, en términos generales, existe la idea arraigada especialmente en países católicos y en el mundo árabe de que el niño es bueno, puro e incorruptible universalmente, así como señala Georgieva (2013, p. 113):

In all societies depicted during his wanderings, there is a uniform, stable adult perception of the child. Adults concentrate on an image of childhood innocence which transcends all religious and cultural differences. All narrators and listeners agree that the child is pure, incorruptible and undeserving of the evils that visit his family. According to the narrative, a general conviction prevails in all societies that the child is universally good.

2.1.3.4. Estructuras de familia en la ficción gótica: familia nuclear y piramidal (hacia la Tríada Infancia-Horror/Mal)

Los personajes infantiles ocupan un lugar central en la estructuración de la familia como institución social del gótico y en relación con las funciones que se establecen como predeterminadas dentro de la estructura piramidal de la familia gótica, la cual, se correspondería con el modelo contemporáneo de familia nuclear tal como planteamos en la conceptualización de nuestra tríada Infancia-Familia-Horror-Mal (IFH/M) en el próximo capítulo. De acuerdo con Georgieva (2013, p.124), todas las estructuras domésticas y políticas del gótico están ligadas a la figura del niño, es decir, las relaciones de poder en la familia gótica sitúan a los niños en la base de la pirámide que está dominada por un padre o madre (normalmente, el padre), constituyendo el árbol familiar en la que cada hijo representa una rama estableciéndose, de esta manera, una estructura nuclear.

La pirámide familiar compuesta por cuatro miembros de poder se estructura del siguiente modo: familias con dos figuras parentales, donde una es dominante; una figura paterna que es el “cabeza de familia”; una figura materna como figura dominante y una familia

formada por un niño o varios huérfanos. La estructura piramidal y nuclear cuenta en términos generales con dos figuras predominantes (la paterna y la materna) donde el padre suele ser un gobernante o un rey, es decir, su figura está ligada con la autoridad política mientras que la figura de la madre se sitúa en un estado inferior que se sigue por el hijo mayor hasta el de menor edad. Por tanto, la jerarquía familiar se ordena por género masculino y después femenino (en los padres) hasta los niveles más bajos (respecto a los hijos), de mayor a menor edad.

No obstante, si alguno de los miembros de la estructura cambia a una mayor o menor posición, toda la estructura puede colapsar. En esta familia jerárquica y nuclear gótica donde cada miembro de la familia ocupa su lugar predeterminado, si alguna de las funciones predeterminadas se incumple, resquebraja la familia convirtiéndose en un espacio ruinoso, en el que el padre muere o desaparece. Tal y como señala Georgieva (2013: 126): “The gothic ruin in this case is not the castle inhabited by family but the family itself, and the process of decay begins when children are killed or excluded”. En el siguiente esquema (figura 3) podemos ver la estructura familiar piramidal:

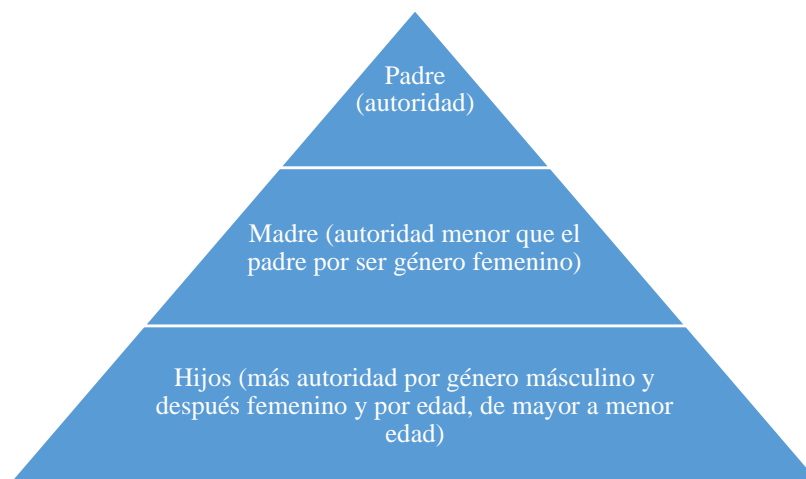


Figura 3. Estructura familiar piramidal

De ese modo, los espacios donde crecen los niños son muy importantes para separar lo público de lo privado. La tarea del padre consiste en controlar al niño, preservando las relaciones armoniosas entre los miembros de la familia. Según Georgieva (2013, p. 127), el espacio familiar divide lo privado de lo público y sirve de separación de los peligros del exterior:

The castle, the abbey, the prison, the dungeon, the underground, the recess and even the island are all spaces specifically created for the gothic child, blocking the private from the public to keep the child in a strictly organised family unit on the margin of society and to prevent contact with the outside world.

Además, los espacios cerrados en relación con los niños se pueden entender como células familiares que representan la unión heterosexual de los padres o de sus tutores (como unidad básica de la familia nuclear) que constituye la institución familiar a nivel social. Siguiendo esa línea de pensamiento, la familia nuclear y piramidal propia del gótico garantiza la seguridad de los niños cuyo patrón de conducta se ajusta a las funciones que se le presuponen según su rol social.

La familia acaba convirtiéndose, pues, en un corsé social en el que cualquier cambio o modificación de algunos de los miembros de la institución supone una desestructuración

o el resquebrajamiento familiar. La huida de la familia como un espacio cerrado (no solamente simbólico sino también físico) puede verse representada en la rebelión o la desobediencia de hijos a padres e, incluso, en la huida física y/o a un distanciamiento que puede suponer la desintegración de la pirámide familiar.

En cualquier caso, la importancia de las estructuras familiares reside precisamente en la perpetuación de las futuras generaciones, posicionando al niño en el epicentro del gótico lo cual explica la necesidad de personas que puedan sustituir los referentes paternos en el caso de su ausencia y, por ello, la novela gótica presenta reiteradamente la adopción de niños huérfanos como una obligación moral de la familia y de la sociedad.

2.1.3.5. Los personajes góticos en el cine

El estudio de la figura de los niños en el cine contemporáneo había sido relegado históricamente y socioculturalmente a nociones románticas de inocencia y pureza (Olson y Scahill, 2014). De acuerdo con el estudio de Lebeau (2008, p. 10), el mito de la infancia configura activamente nuestra época y nuestras formas de pensamiento y de ahí se desprende que el niño es inseparable de su representación icónica. De ese modo, la imagen infantil se convirtió en un icono cultural (o, quizá, habría que plantear si se trata de un estereotipo) en tanto que fue uno de los factores que permitió acercar el cine a las familias mediante su identificación social con las audiencias (Lebeau, 2008, p. 26). Esta identificación se conseguía ofreciendo en pantalla una cierta reproducción de escenas familiares o de la cotidianidad, que conectaría con la tendencia victoriana generalizada de retratar a los niños y su deseo de dar luz a los diferentes modos de ser niño.

De forma pendular, los niños cumplen con el cometido de resolver problemas adultos en el presente con asuntos y personas del pasado, así como con el de ser canalizadores de dudas y de miedos de la sociedad contemporánea tal como se contempla en su papel destacado en la ficción audiovisual. Compartimos lo señalado por Stewen (en Olson y Scahill, 2014, p. 271) en tanto que los adultos necesitan de la figura infantil como canalizadora de las dudas y de miedos de la sociedad contemporánea. Así como también el que algunas representaciones audiovisuales infantiles son reflejo de la irresponsabilidad adulta. Los niños pueden ser, en suma, víctimas de las acciones, pensamientos, creencias o miedos adultos lo cual influye en la construcción de su propia identidad. Y los niños se transforman en evidencias de que otras representaciones no normativas son posibles y es necesario visibilizarlas.

Estas representaciones juegan, a su vez, con un terreno efímero: el del tiempo fugaz de la infancia que se desvanece en alteridades marginales en las que subyace la intencionalidad o la propia visión adulta del mundo, circunscrita a las coordenadas espacio-temporales.

Resulta interesante tener en cuenta que las representaciones infantiles del siglo XVIII y del siglo XIX propias de la literatura victoriana, que ya hemos comentado anteriormente han tenido una influencia y una evolución hasta la contemporaneidad con algunas de sus características como las de tener una función de intermediario entre dos mundos y la de recuperar recuerdos del pasado. De acuerdo con Georgieva (2013, p.168), en las representaciones contemporáneas, los personajes infantiles han cumplido con la función de intermediarios entre el mundo de los vivos y el de los muertos:

The contemporary evolutions of the gothic child range from the extreme success of the heroic, almost messianic *Harry Potter* saga (2010-11) and the disturbing *The Sixth Sense* (1999), in which the child is an intermediary between the world of the dead and the living.

Algunas de las características de la literatura gótica suelen formar parte de la construcción y configuración de personajes infantiles del cine con elementos del neogótico y del *New Horror*, tal y como señala Georgieva (2013, p. 169). En términos generales, la mayoría de los elementos utilizados en el cine contemporáneo en relación con esta concepción del niño ya han sido utilizados por escritores de novelas góticas desde finales del siglo XVIII en adelante con temáticas como son la muerte de los padres, el misterio del origen y el destino de las niñas, la resiliencia de los niños ante situaciones adversas, la espiritualidad, las ceremonias y los ritos de paso a partir de los cuales se pueden obtener ciertos aprendizajes, y los personajes infantiles pueden, también, evolucionar a héroes o villanos (figura 4).

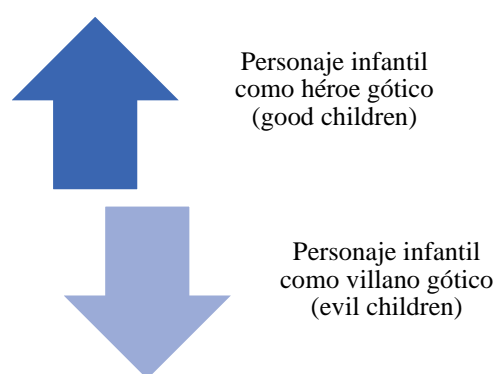


Figura 4. Visión dicotómica del héroe-villano gótico infantil

De acuerdo con el estudio de Georgieva (2013, pp. 169-189), el personaje infantil tradicional y normativo podría funcionar narrativamente como héroe gótico mientras que aquellos personajes infantiles cuyo patrón de conducta fuera distinto al que se le presupone normativamente, serían considerados como niños perversos o villanos góticos; ua polarización presente en el cine contemporáneo como patrón de la infancia.

El desarrollo de los personajes infantiles en el cine del siglo XXI nos ofrece representaciones en las que los niños sufren, son víctimas, son huérfanos o están abandonados, o se ven obligados a tomar decisiones o acciones no deseadas, pero que se niegan a rendirse resistiendo a las adversidades. Concretamente, el cine de terror nos ofrece una perspectiva menos optimista y que no se ajusta tanto a la representación normativa de la infancia sino a un panorama que Georgieva (2013, p. 170) categoriza como niños-víctimas y niños-objeto.

En la primera categoría, los niños pueden ser víctimas del destino o de la villanía o también puede ser manipulados por fuerzas sobrenaturales. En consecuencia, pueden ser víctimas de las fuerzas autoritarias o de dominación de sus padres biológicos y no biológicos, que son, de forma arquetípica, monstruosos o con tendencia al dominio; además, pueden ser víctimas de su propia familia (rechazo, abuso, persecución u opresión) y también por causas o poderes sobrenaturales.

No obstante, los espacios donde se sitúan la acción en muchos casos es la casa familiar entendido como un lugar gótico del horror. La casa se convierte en un espacio que

aprisiona y permite experimentar hechos terroríficos. Asimismo, la casa se concibe también como laberinto mental, psicológico o emocional del personaje. Por tanto, la casa concentra el trauma propio del personaje infantil y su arquitectura es el reflejo de ese trauma infantil en tanto que el niño tiene la función de ser intermediario y de interferir entre ejes del pasado y del presente.

Según afirma Georgieva (2013, p.172), el personaje infantil es el que debe resistir, luchar y gestionar el espacio con los recuerdos, esperanzas y proyecciones que se depositan en él. Es decir, la casa o el hogar donde se cría y se desarrolla el niño también tiene una estructura laberíntica que proporciona una combinación ambivalente de los lugares de crianza del personaje infantil como héroe o villano gótico. Con respecto a lo antes mencionado, la casa también se entiende como una topografía de prisión que es percibida de manera distinta según una perspectiva infantil o adulta pudiendo desembocar en una perspectiva claustrofóbica del espacio, del propio hogar, como vemos en la figura 5.

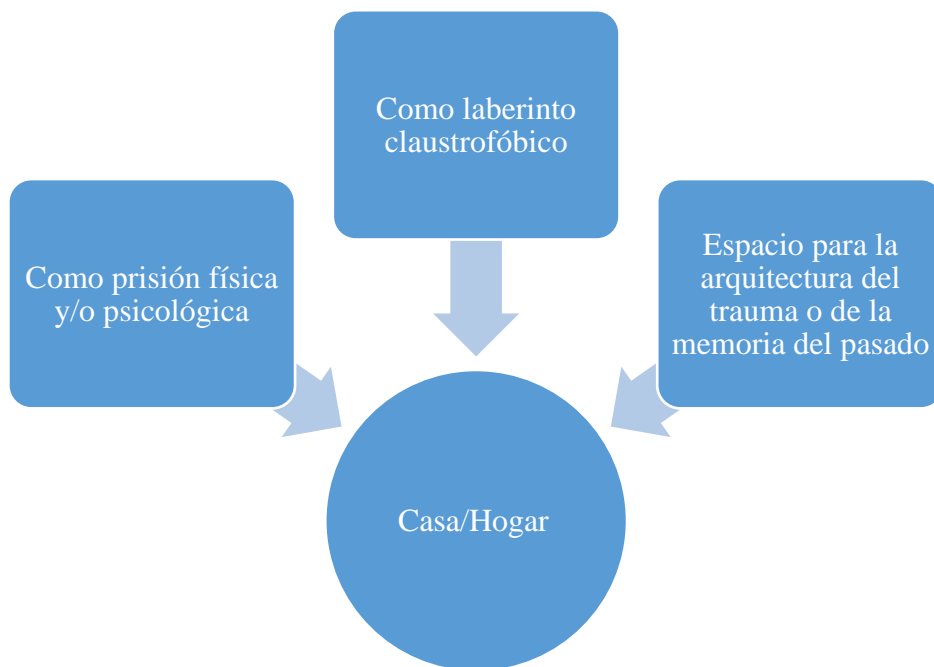


Figura 5. Dimensiones de la casa/hogar gótico

En definitiva, la casa gótica se construye sobre los miedos infantiles de carácter más universal, tales como la oscuridad, los monstruos de debajo de la cama, los fantasmas, lo desconocido y puede ser también alimentada de las pesadillas propias de la noche y por las fobias que pueden ser presentes también durante el día.

2.1.3.6. Tipología de personajes infantiles monstruosos en el (neo)gótico

El horror puede ser ejercido por los propios niños, es decir, por personajes infantiles cuyas respuestas, acciones y conductas no responden a un patrón normativo. No obstante, detrás de un niño monstruoso se esconde, habitualmente, una figura paterna o un referente masculino (aunque también puede ser femenino) violento. A tal respecto, según

Georgieva (2013, p.176) las novelas góticas presentan El rol del padre como muy cercano al del villano cuyas acciones llegan a incluir el incesto (en el caso de obras con un personaje central femenino) o el asesinato. En contraposición a estos, los “buenos” padres en el gótico son figuras débiles con frecuencia desilusionadas, y con graves problemas de salud que les impide proteger o mantener a sus hijos que, a menudo, son abandonados a merced de personajes malvados o de los bajos fondos. De ese modo, un padre violento o incluso asesino y, por tanto, monstruosos, puede provocar una impronta violenta en el patrón de conducta de sus hijos.

Siguiendo el estudio de Georgieva (2013, pp. 181 -185), en la novela gótica se pueden distinguir dos tipos de monstruosidad ligadas a los personajes infantiles: en primer lugar, el personaje infantil se enfrenta con lo sobrenatural o con monstruos oníricos y pesadillas y, en segundo lugar, el niño se enfrenta con la imagen de un padre amenazante y a su deseo infanticida. También sitúa el papel fundamental de las madres en el desarrollo de conductas poco normativas en sus hijos, ya sean biológicas o no biológicas que abandonan, hieren o incluso matan a sus hijos. Este planteamiento conduce a la idea de la madre destructiva como base del terror materno-filial que, o bien someten a sus hijos a conductas de abuso o bien los dañan mediante una conducta ultraprotectora, tal como desarrollaremos en posteriores capítulos.

Existe también una oposición binaria en torno a la maternidad, la cual puede ser entendida como una bendición o como una condena y, por tanto, el niño es entendido como una dicha o como una carga. Es por ello por lo que en la novela gótica aquellos héroes o heroínas que han perdido a su madre son capaces de construir, en términos generales, una visión positiva o virtuosa de sus padres, aunque muchos otros que han sufrido el abandono, el rechazo o la crueldad por parte de su madre tienen una imagen negativa de la maternidad. Como señala Georgieva (2013, p. 181), “This literary opposition between good and bad mothers and good and bad children was far from new and is easily found in popular superstitions, folklore and fairy tales” (figura 6).

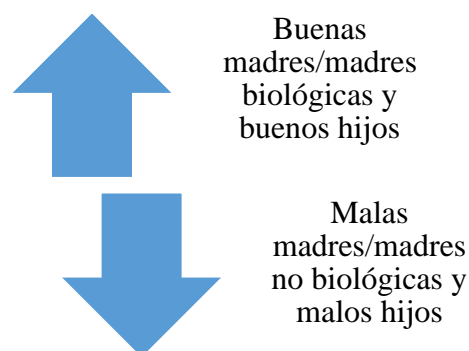


Figura 6. Dicotomía entre buenas-malas madres y buenos-malos hijos

En esta misma línea de pensamiento se sitúa la dicotomía entre las madres biológicas y no biológicas que analizaremos en los siguientes capítulos, donde a las primeras se les presupone su deseo de ser madres y criar a sus hijos y donde a las segundas se les presupone el rechazo o el no deseo de serlo. No obstante, y desde una perspectiva cristiana patente en las producciones literarias de mediados del siglo XVIII y principios del XIX,

el sufrimiento materno parece ser ineludible e inherente a la salida del Paraíso y la entrada en el Pecado. Es por ello por lo que, desde un punto de vista psicológico y espiritual, estas madres no biológicas podían tener una especial tendencia psíquica al infanticidio que las conduciría a la condena eterna. Otra perspectiva la ofrece la ciencia del mismo periodo donde algunas revistas médicas empezaron a usar el término de ‘puerperal mania’ que en 1797 sería el equivalente a la psicosis posparto que describiría a las madres infanticidas. De acuerdo con Georgieva (2013, p. 182), durante los siglos XVIII y XIX se pueden datar una gran cantidad de infanticidios en clases bajas que fue utilizado como método de planificación familiar.

La maternidad, pues, es concebida como ambivalente y ello se hace presente en el cine contemporáneo, así como señala Georgieva (2013, p. 184). La autoridad maternal en el género gótico (y neogótico), a diferencia del padre, no reside en la autoridad; sino, precisamente en su rol como cuidadora, protectora y educadora. No obstante, las figuras maternas a veces mantienen relaciones ambiguas con sus hijos, que van desde la maternidad asfixiante y entrometida hasta la negligencia imprudente y monstruosa.

2.1.4. Referentes de la monstruosidad y perversidad infantil. El renacimiento del *niño creepy*

De acuerdo con la definición de la RAE la infancia puede entenderse como el “Período de la vida humana desde el nacimiento hasta la pubertad”, un concepto que puede englobar en él múltiples formas de ser y que es variable dependiendo de la época histórica y de la cultura. En cualquier caso, puede ser entendida como una etapa humana que es transitoria pero que resulta muy relevante para el desarrollo del futuro adolescente y adulto.

Estas representaciones de la infancia a través de sus personajes entrañan, también, ciertas reflexiones de corte psicoanalista relacionadas con nuestras propias fantasías. Y estas a veces pueden tornarse, hiperbólicamente, en obsesiones monstruosas que, tal como señalan Bohlmann y Moreland (2015, p.18), esconden visiones que se alejan de nuestro marco de comprensión.

El posicionamiento del niño no sólo como centro de la familia sino también como una nueva forma de organización social se vio incrementada en el periodo de la segunda guerra mundial. De acuerdo con su perspectiva, Bohlmann y Moreland (2015, pp.12-13) la imagen infantil ha sido utilizada como una vía para analizar al adulto desde el psicoanálisis en tanto que la infancia se convierte en la etapa depositaria de los procesos de construcción de la propia identidad en las que, también, se pueden generar tanto distintas ansiedades como determinados tabús. Entonces, la monstruosidad implica el cuestionamiento de aquello que reside fuera de nuestro marco de comprensión humana y que nos muestra aquello que no sabemos y que posiblemente no podamos saber.

Retomando las palabras de Jeffrey Jerome Cohen (1996, p. 20), los monstruos son nuestros hijos ya que éstos nos piden que reevaluemos nuestros supuestos culturales sobre raza, género, sexualidad, nuestra percepción de la diferencia, nuestra tolerancia hacia su expresión y, en suma, nos preguntan por qué los hemos creado:

Monsters are our children. They can be pushed to the farthest margins of geography and discourse, hidden away at the edges of the world and in the forbidden recesses of our mind, but they always return. And when they come back, they bring not just a fuller knowledge of

our place in history and the history of knowing our place, but they bear self-knowledge, human knowledge—and a discourse all the more sacred as it arises from the Outside. These monsters ask us how we perceive the world, and how we have misrepresented what we have attempted to place. They ask us to reevaluate our cultural assumptions about race, gender, sexuality, our perceptions of difference, our tolerance toward its expression. They ask us why we have created them.

No obstante, no fue hasta la década de los '50 que la representación perversa de la identidad infantil apareció con cierta regularidad en la cultura popular, siendo la década de los '70 la época de auge original de la representación del arquetipo cultural que sirve de base para el corpus de tesis seleccionado, a modo de revival en el *New Horror* de la contemporaneidad. De acuerdo con Renner (2016, p. 3) la noción de niño perverso o malvado se empieza a datar desde la década de los '50 en la cultura popular:

As expansive as the genre may be today, stories about evil children have a relatively short story (...) It wasn't until the 1950s that evil children first appeared with any serious regularity in popular culture. During this decade, a variety of influences came together to create a new focus on and fear of youth.

Tal y como señala Renner (2016, p. 3) a partir de las aportaciones de Ochoa (2011, p. 67), la demografía y el “baby boom” (1946-1964) intervienen en la concepción de que los niños podían verse como una cierta amenaza por su gran crecimiento. Además, en la década de los '50 también aumenta la repercusión mediática de los crímenes adolescentes y juveniles, a partir de nuevas formas de comunicación. Según Renner (2016, p.3): “New forms of mass entertainment, such as radio, television, rock music, and comic books, raised fears about dangerous influences that could corrupt Young minds”.

Las historias cortas fueron el género originario en la década de los '50 en las que se plasmó el arquetipo cultural del “niño perverso”, rápidamente, fue adaptado al género cinematográfico (Renner, 2016: 3), desde *The Small Assassin* (1941) de Ray Bradbury, donde un bebé que odia a su madre y su padre como procreador consigue asesinarlos, hasta Rhoda Penmark, la paradigmática asesina de *The Bad Seed* (1954), de William March y adaptada al cine por Mervyn LeRoy (1956) que forma parte de nuestro corpus.

En la década de los '60 novelistas como Shirley Jackson o Flannery O'Connor adoptaron la óptica gótica y una tipología de terror sobrenatural en sus obras, aunque la novela *Rosemary's Baby* (1967) de Ira Levin y la adaptación cinematográfica de Roman Polansky se configuró como una obra canónica centrada en la figura infantil perversa, relacionada con el culto satánico. La obra de Ira Levin y la adaptación de Polansky se introdujo por la crítica y la audiencia dentro de la memoria cultural. Una de las tipologías fue la de las posesiones y las líneas narrativas satánicas, tal como vemos en la novela de William Peter Blatty *The Exorcist* (1971) y su adaptación cinematográfica (1972) dirigida por William Friedkin donde se relata la posesión diabólica de Regan MacNeil, una niña de 12 años que fue sometida a un exorcismo. Igualmente sucede en *The Omen* en la que la influencia satánica centrada en Damien, hijo adoptivo de los Thorn, le impulsa al asesinato de las personas que forman parte de su círculo más cercano. Un planteamiento similar se desarrolla en la película *The Children of the Corn* (1977) de Stephen King, los niños-adolescentes son conducidos, también, por una poderosa influencia satánica, a asesinar a todos los adultos mediante rituales brutales para asegurar el éxito de la cosecha de maíz.

El horror sobrenatural donde las protagonistas femeninas tienen alguna capacidad extraordinaria suele relacionarse con los ritos de paso de niña a mujer tal como vemos en

los poderes telequinésicos de *Carrie* (1974) de Stephen King, adaptada por Brian de Palma (1976), y en la película *Verónica* de Paco Plaza (2017).

Otra tipología se relaciona con el nacimiento de fetos monstruosos a partir de la introducción de experimentos tecnológicos como en *Demon Child* (1971), donde el matrimonio de Alan y Susan aceptan arriesgarse a que Proteus IV, un nuevo sistema de inteligencia artificial creado por él, deje embarazada a Susan y nazca un bebé con forma humana. Asimismo, en *It's Alive* (1974) asistimos al nacimiento del segundo hijo de Frank y Leonor, quien ha tomado anticonceptivos alterados dando a luz a un hijo monstruoso.

En una línea narrativa más psicológica en la que el hogar ocupa un lugar importante para el desarrollo de la trama, situamos diversas novelas de Stephen King que se han convertido en modelos de personajes infantiles perversos como sucede con *The Shining* (1977) adaptada cinematográfica por Stanley Kubrick (1980) y *Pet Sematary* (1983), donde una familia se muda a una nueva casa y descubren los secretos escondidos tras las paredes (en el primer caso) y tras el bosque (en el segundo caso). Estas novelas y sus adaptaciones audiovisuales permitieron la popularización de los personajes infantiles. Una popularización a la que también contribuyó el sello editorial "Zebra", la cual forma parte de Kensington Publishers desde mediados de los '80 hasta finales de los '90. De acuerdo con Renner (2016: 4); "Zebra offerings in this subgenre are remarkably similar: covers include a frightening image of a youngster, a Little that somehow relates to children (e.g., *Child's Play*, *Only Child*, *Daddy's Little Girl*, and *Teacher's Pet*).

Desde los 2000 hasta la contemporaneidad, podemos ver cómo las distintas manifestaciones de las narrativas audiovisuales experimentan un revival o renacimiento de la figura de los personajes infantiles perversos como generadores o receptores del horror. De acuerdo con Renner (2016, p. 8), la condición del niño perverso tiene esencialmente dos resoluciones (figura 7) de modo que, o bien deben ser exorcizados y devueltos a su categoría de niños o bien deben ser exterminados en tanto que no tienen un lugar en este mundo:

The evil child must be either exorcised – returned to the category of Child – or exterminated, for they have no place in our world (...) Evil children narratives are an essentially humanistic genre that proposes that evil has a source and therefore a solution.

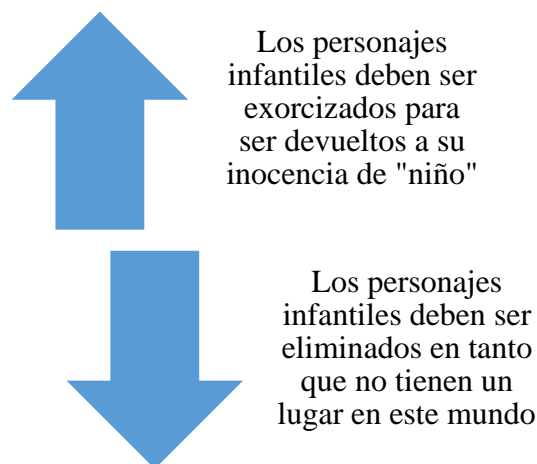


Figura 7. Evolución narrativa de niños perversos góticos

Por ello, Renner (2016, p. 8) considera que existen unas causas concretas para cada una de las representaciones perversas infantiles, tales como la biología, las dinámicas familiares complejas, las influencias negativas, el entorno o los valores sociales corruptos:

If we can understand why children go astray, perhaps we can remedy the problems of evil in the adult world. The forces potentially responsible for creating evil children can be imagined as realms that radiate ever further outward from the child: from defective biology, to dysfunctional families and flawed upbringings, to harmful influences, improper schooling, and corrupt societal values and practices (...) each subtype of evil child symbolically tackles a particular response to the question of where evil comes from.

2.2. Clasificación de “personajes infantiles” desde estudios narratológicos y fílmicos (Renner, 2013 y Renner 2016)

La presencia de identidades infantiles no normativas en el cine de terror contemporáneo no resulta un fenómeno actual, sino que es, como hemos señalado anteriormente, una herencia de la producción de los años '50 que va in crescendo, tal y como plantea Renner (2016, p. 5) “Today’s pervasive obsession with evil children narratives is thus a crescendo that has been building since the 1950s and which so far shows no sign of quieting”.

Según postula este autor, para cada tipo de representación infantil catalogada como de “no normativa” el audiovisual contemporáneo, existe una causa, razón o justificación ajena o externa al niño que promueve que sea de ese modo y no de otro. En ese sentido, toda representación es consecuencia de una causa, agente o razón externa tales como la deformidad biológica, la familia disfuncional, los valores sociales corruptos, el abuso escolar o las malas influencias, lo cual implica, según nuestra lectura, la negación de que los niños puedan ser responsables de la representación de su identidad.

Así pues, las distintas causas que condicionan la naturaleza de la figura infantil dan lugar, de acuerdo con Renner (2016) a una tipología específica de personajes que etiqueta como *ferals*, *changelings*, *monstruous births*, *gifted children*, *ghost childrem* y *possessed children*.

Los *Ferals* actúan como recordatorio de la parte más salvaje y cruda de la humanidad que se deja llevar por los instintos más primarios que pueden desembocar esencialmente en personajes infantiles criminales. Los *Changelings* se refieren a personas (normalmente, adultas) que utilizan la máscara infantil para actuar de forma monstruosa. Así pues, esa máscara resulta *uncanny* y peligrosa por resultarnos precisamente familiar. Por su parte, los *Monstruous Births* responden a causas biológicas: por las contribuciones negativas de las madres, siguiendo la desbancada teoría de la década de los setenta, la “Maternal Theory Impression”, así como la influencia genética de los padres.

La representación de los *Gifted Children* tiene como causas de su naturaleza posibles efectos psicológicos de abuso, ya sea por parte de la familia o de las instituciones. Los *Ghost Children* suelen ser víctimas mortales de abuso, ya sea físico o psicológico, que experimentaron cuando estaban vivos y que necesitan de una resolución o conclusión en el presente. En último lugar, los *Possessed Children* responden al resquebrajamiento de la unidad familiar que hacen a los personajes infantiles más vulnerables a ser poseídos por influencias demoníacas o peligrosas. Asimismo, la ausencia de los padres puede ser la causa en la posesión más predominantemente femenina y más selecta, en el caso de ser masculina.

Esto conduce a la pregunta de si podemos creer (indiscriminadamente y sin cuestionar) en la presunción de inocencia infantil en cada representación audiovisual de la infancia o de las actuaciones perversas o bien horrorosas llevadas a cabo por un personaje infantil.

Si esta premisa es cierta, tendríamos que descartar la posibilidad de la existencia de una perversidad innata, es decir, aquella que viene dada por razones biológicas en las que ciertas personas son más propensas a desarrollar una patología mental que la pueden conducir a cometer actos violentos, criminales o inmorales. De ese modo, según esta propuesta de Renner (2016, p.8) toda representación infantil de la perversidad ya sea en su nivel identitario, o en su nivel de actuación del personaje se debe a una perversidad construida.

Consecuentemente, cada actuación considerada como malvada o perversa y llevada a cabo por protagonistas infantiles puede corresponderse con causa o fuente de maldad distinta, ajena a su propia responsabilidad que conducirán al establecimiento de una clasificación de “evil children”. Como veremos a continuación, la clasificación de Renner (2016) resulta de gran utilidad para el análisis de los personajes infantiles del corpus seleccionado. Esta se dividirá en los *ferals* que veremos en *The Bad Seed* (Rob Lowe, 2018) y *The Prodigy* (Nicolas McCarthy, 2019); los *changelings*, presentes en *Orphan* (Jaume Collet-Serra, 2009) y en *The Boy* (W. Brent Bell, 2016) y *Brahms: The Boy II* (W. Brent Bell, 2020). Además, contamos con otras categorías que también se adecuarán al análisis de nuestro corpus, los *monstrous births*, los *gifted children* en los protagonistas de *Before I wake* (Mike Flanagan, 2016) y *A Monster Calls* (J.A. Bayona, 2016); los *ghost children* se analizarán en los niños víctimas de la tríada IFH/M en *El Orfanato* (2007), *Mamá* (2013) y *Babadook* (2014) y los *possessed children* se explorarán en *Slumber* (Jonathan Hopkins, 2017); *Mara* (Clive Tonge, 2018) y *Dreamcatcher* (Kerry Harris, 2020).

2.2.1. *Ferals*

En la categoría de niños salvajes, Renner (2016, p. 127) indica que éstos se caracterizan, en términos generales, por comportamientos animales, alejados de la civilización (por ejemplo, por caminar a cuatro patas, hablar con chillidos y gruñidos, comer carne cruda y tener bastantes problemas de higiene). A su vez, resultan ingobernables, actúan por placer, son peligrosos e incluso suponen una amenaza para la naturaleza humana, como podemos ver en la novela *Lord of the flies* (William Golding, 1954 en Renner, 2016, p. 127):

The feral child narrative has a dark side, too, one that invokes images of youngsters who run on all fours, speak only in grunts and screeches, gnaws on raw meat (often literally biting the hand that feeds them), and have a whole array of hygiene problems. These ferals are unruly, pleasure-driven, and dangerous and offer a most damning evaluation of human nature.

No obstante, tras este tipo de representaciones de niños salvajes subyace la idea de problemas sociales que resultan la razón de su existencia señalándose la cultura militarizada como creadora, literal y metafóricamente, de niños soldados que en ocasiones se simbolizan desde los niños salvajes comportándose como bárbaros. En ese sentido, la imaginería de los niños salvajes fue utilizada en la década de los ochenta y los noventa para referirse a los jóvenes criminales, cuya naturaleza se alejaba, por tanto, de la imagen romántica de “niño” (Renner, 2016, p.139): “The feralization of child criminals is

especially concerning since it exiles these children from the realm of The Child and thus justifies sentences better fitting adult offenders”.

Además, la conexión entre los niños soldados y los niños salvajes se consolidó en la década de los setenta, según Renner (2016, p. 139). Un ejemplo de ello es la película española *¿Quién puede matar a un niño?* (Chicho Ibáñez Serrador, 1976) donde las vacaciones en una tranquila isla de la pareja formada por Tom y su esposa embarazada Evelyn se transforma en una pesadilla en donde los niños han matado a los adultos como consecuencia de una infección que se transmite entre ellos a través del mero contacto visual. La película exculpa a los niños de su propia violencia y sanciona y condena las agresiones del mundo adulto. Es por ello por lo que en la película se advierte a las audiencias de que toda la violencia infantil es la consecuencia de los innumerables abusos que han sufrido previamente por parte de los adultos. En definitiva, los niños salvajes son capaces de representar la mejor y la peor concepción de la naturaleza humana y, según Renner (2016, p. 147) su visualización supone la plasmación de las relaciones entre la naturaleza y la sociedad.

2.2.2. *Changelings*

La categoría de “niños cambiados/sustituídos/robados” de Renner (2016, p.153) hace referencia al motivo folclórico de los niños intercambiados por otras criaturas como hadas, duendes, trolls, por tanto, de una naturaleza no humana. Además, constituye uno de los motivos folclóricos (F321) presente en el trabajo de Aarne (1961), según la cual una criatura roba a un niño de la cuna y deja un sustituto de hadas. De acuerdo con el estudio, los niños cambiados o intercambiados carecen de las cualidades clave para definir a la categoría romántica de “niño”, es decir, la inocencia y la vulnerabilidad. No obstante, lo que revela esta categorización es que realmente aquello a lo que los adultos llaman “inocente” puede querer decir “ignorante”; en suma, los adultos quieren controlar el conocimiento adquirido por los niños que jamás deben volverse tan sabios como para cuestionar las decisiones o los valores de estos ni tampoco notar sus defectos. Todo ello conlleva la necesidad de los adultos de seguir manteniendo a los niños como seres vulnerables, inferiores y dependientes de tal manera que no rechacen al adulto una vez que no les sea de utilidad.

De acuerdo con Renner (2016, p.155), los niños intercambiados pueden resultar perturbadores porque confrontan directamente los estereotipos adultos sobre la infancia transformándose, desde la ruptura de estos estereotipos, en seres peligrosos y quizá más perversos en relación con otras categorías dado que su comportamiento no reside en causas definibles sino en su naturaleza no humana. Algunos ejemplos de esta categoría se encuentran en la película *Orphan* (Collet Serra, 2009), donde una joven pareja adopta una niña, Esther, con unas habilidades excepcionales para su edad cuyas actitudes subvierten plenamente nuestro concepto tradicional de infancia al descubrirse que en realidad es una adulta psicópata con apariencia infantil, tal como desarrollaremos en capítulos posteriores. Otros ejemplos son aquellos protagonizados por niños zombies o niños vampiros, tal y como puede verse en películas como *The Children* (Max Kalmanowicz, 1980) o *Cooties* (Jonathan Milot y Cary Murnion, 2014).

2.2.3. *Monstrous Births*

En la categoría de nacimientos monstruosos presente en el segundo capítulo del estudio de Renner (2016, p. 16) podemos apreciar que ésta tiene un origen religioso al cual nos hemos referido anteriormene. Las interpretaciones de los fetos monstruosos posicionan la culpa en la figura de la madre principalmente, aunque también del destino del padre. Los fetos monstruosos pueden entenderse como el resultado de la disconformidad de Dios ante la acción del hombre o de su comunidad. Sin embargo, estos nacimientos monstruosos pueden simbolizar también los destinos de los padres cuya responsabilidad recae principalmente en la “virtud” y el estado mental y psicológico de las madres durante la gestación.

Así, los bebés se pueden entender como reflejos del posicionamiento moral de las madres con respecto, principalmente, a su sexualidad o a su fidelidad/infidelidad de acuerdo con la teoría de la “Maternal Impression Theory” (previa a la teoría genética), también conocida como la “Maternal Imagination Theory” (Howe, 1991 y Todd, 1995) según la cual las experiencias maternas, su estado moral, sus valores, el estilo de vida de los padres y las posibles problemáticas conyugales son las responsables de la deformidad infantil como una especie de “castigo” a los padres y principalmente a la madre.

Pese a que la teoría ha sido desacreditada con el avance de la medicina, sí que ha penetrado en el imaginario cultural y fílmico funcionando esencialmente como metáfora de las experiencias traumáticas de la madre durante el embarazo. Así, en el cine de los setenta se encuentran representaciones del llamado “Baby hunger”, del apetito desesperado de ser madre de manera obsesiva y enfermiza que pueden dar a luz a pequeños caníbales con ese mismo apetito visceral, como desarrolla la película *The Brood* (Cronenberg, 1979); aunque también la monstruosidad del feto cuando nace representa en ocasiones la monstruosidad de la naturaleza de su propia madre como en el caso de *It's Alive* (Larry Cohen, 1974), *Baby Blood* (1990) o *Grace* (Pau Solet, 2009).

No obstante, las representaciones de las madres monstruosas en la actualidad según la teoría de Renner (2016, p. 28) se fundamenta en que el interés obsesivo que se convierte en la fuente del horror:

It is motherly devotion that becomes a source of horror because such mothers will defend their murderous offspring even if doing so may bring injury or death to others. As a result, in these stories, the mother's murder of her monstrous baby is often present as an act of mercy both for the child and for humankind.

Si bien en la categoría anterior podría responder, según la “Maternal Impression Theory” a la figura de la madre, en el mismo bloque de los niños monstruosos podemos situar las narrativas relacionadas con la figura del Anticristo según las cuales el niño demoníaco es resultado del destino de su madre o de la poderosa y dominante genética “defectuosa” de su padre, en este caso. Según señala Renner (2016, pp. 28-29):

The story of a woman giving birth to a demon is prevalent enough that folklorists have given it its own motif number: T5565. In most folktales that contain this motif, blame falls upon the mother; the demonic baby is an emblem of her sin (...) and awful power of paternal genetics.

En ese sentido, las narrativas relacionadas con la figura del Anticristo, más allá de la creencia en la preexistencia de un ADN satánico o de un “warrior gene” (Renner, 2016, p. 32) según el cual este “gen guerrero” podría explicar una conducta muy agresiva (e incluso criminal) y antisocial, se restringen a personajes masculinos que tienen como interés principal la dominación del mundo y el ansia de poder.

No obstante, más allá de esa posible explicación, aquello que también nos interesa destacar en estas narrativas es la importancia del entorno y situación de riqueza familiar que rodeará el nacimiento del niño y que podemos apreciar en dos ejemplos paradigmáticos como *Rosemary's baby* (Roman Polanski, 1968) o *The Omen* (Richard Donner, 1976). De acuerdo con Renner (2016, p. 31): “The antichrist must be placed in a family, that will aid rather than challenge his advancement”. Así pues, en muchos casos la trama radica en la adopción de un huérfano cuyo origen se desconoce o bien se asocia a violaciones, embarazos no deseados o inexplicables que después resultan en la encarnación del niño en el Anticristo. Una perspectiva que se relaciona con otras narrativas que relatan la utilización de técnicas genéticas o reproductivas en la era postgenómica en la cual la mujer es utilizada como una “máquina” para realizar experimentos. De esta manera, y siguiendo el arquetipo del científico loco propuesto ya en Frankenstein, el hombre, ya sea por su carga genética o por su poder como científico (principalmente) es el verdadero responsable de la monstruosidad infantil; tal y como señala Renner (2016, p. 37):

While monstrous births are typically more focused on the mother's connection to her baby, stories about antichrists and the monstrous creations of mad scientists affirm that men still have an overwhelming impact on their offspring, biologically determining their children's future behaviour, controlling the institutions that shape them, and sometimes both.

2.2.4. Gifted Children

En la categoría de “Gifted children” del estudio de Renner (2016, p. 43) se tratan los personajes infantiles que presentan desde una inteligencia extraordinaria o talentos diversos (musical, artístico, matemático...) a habilidades mentales paranormales (telepatía, clarividencia, etc.). Se parte de la premisa de que existen representaciones infantiles que se convierten en exploraciones simbólicas del desarrollo infantil (Renner, 2016: 43), tanto de su entorno familiar como de las instituciones sociales en los que se enmarca. Continúa (Renner, 2016: 52), planteando que la respuesta violenta de un niño abusador entraña en algunos casos, un abuso previo:

The dangerous gifted child has served as a metaphor for children who respond violently to abuse or a bullying, such as a school shooters, their paranormal powers standing in for weapons that can cause large numbers of injuries and death.

El caso paradigmático en esta categoría se encuentra en la película *Carrie* (Brian de Palma, 1976) y los poderes telequinésicos del personaje femenino, Carrie, que se desvelan a partir de la represión emocional de su madre especialmente tras tener su primera menstruación que, a ojos de su madre, la convierte en mujer pecadora (símbolo del pecado). A ello se une el acoso escolar de sus compañeras de clase quienes la consideran extraña y, por tanto, la apartan del grupo. Tal y como señala Renner (2016, p. 53): “Carrie

repressed her powers because to her mother they were a sign of evil, just like Carrie's desire for sexual knowledge". Además, también sufrió acoso escolar por parte de sus compañeras de clase tras su episodio en la ducha en la llegada de su primera menstruación. No obstante, más allá de posicionarse como víctima de su educación materna y de sus compañeras, utiliza Sus poderes paranormales para vengarse de un abuso previo, tanto de su madre como de sus compañeros de instituto. Esta venganza, que es una forma deliberada de hacer el mal, hace que Carrie evolucione en su estatus de víctima al de agresora. Un planteamiento que podemos encontrar también en otras películas como *The Spell* (Lee Philips, 1977) o *Jennifer* (Brice Mack, 1978) o se ayudan de criaturas que tienen ese tipo de poderes en el caso de *Kiss Daddy Goodby* (Patrick Regan, 1981) o *The Pit* (Lew Lehman, 1981).

Asimismo, siguiendo el estudio de Renner (2016), este tipo representaciones infantiles responden a una causa común, la de ser niños víctimas de abusos o bien niños que son víctimas de instituciones, agencias gubernamentales o corporaciones que pretenden utilizar esas habilidades especiales para sus propios fines y beneficios. Los niños son utilizados para asegurar la "dominación nacional", transformándolas en armas humanas en lugar de poder disfrutar de una infancia "normal". Tal y como Renner (2016, p. 58) plantea éstos pueden definirse como "Children persecuted by government agencies and secret organizations interested in weaponizing their abilities or at least putting them to wicked uses".

En esta categoría se enmarca la película *Firestarter* (Mark L.Lester, 1984) en la cual una pareja que participó en un potente experimento telquinético tiene una hija con cualidades piroquinéticas de tal manera que plantea la existencia de intereses políticos detrás de arriesgados experimentos con seres humanos. Renner (2016, p. 61) indica que el movimiento del *New Age* ha identificado y aprovechado las habilidades de sus conocidos como "niños indigo", movimiento que pretende una vuelta a la imagen romántica de los niños, entendiendo que su naturaleza es buena y son igualmente incomprendidos por la sociedad: "Indigos are exploited exceptionals who are hindered and harmed by institutions and practices that misunderstand and therefore mistreat them".

Así, en esta categorización asistimos a la transformación de un personaje infantil que nos resulta familiar a la ejecución de patrones de conductas que nos parecen ajenos, familiarmente extraños o, como hemos visto anteriormente, "uncanny de tal manera que: "The monster's heimlich transformation restores the attractive side of its child or pubescent persona while maintaining a now unthreatening excessiveness (...) Heimlich transformation also heals the traumata wrought by abusive adults or peers upon the vulnerable monster-as-child/-adolescent" (Greenberg 2004, p. 137 en Schneider, 2014),

2.2.5. *Ghost Children*

Los niños-fantasma son aquellos personajes infantiles que tienen la capacidad de ponerse en contacto con personas del pasado (Renner 2016, p. 69). Esta figura infantil está presente en muchas historias de la cultura popular y las leyendas de distintas geografías.

No obstante, debemos ser conscientes de que los fantasmas no necesariamente tienen propósitos benévolos, sino que pueden ser vengativos. En ese sentido, pueden, entonces, ofrecer un castigo o una venganza a los vivos y ser utilizados como símbolos de su ciclo de violencia, de acuerdo con Renner (2016, p. 70): “These types of ghost children often punish the living in ways that resemble how they themselves suffered, they function as symbols of the so-called cycle of violence - the theory that abused children become abusers”. En ese caso, los fantasmas utilizan a los personajes infantiles como mediadores para llevar a cabo la acción final que pueda servir de respuesta terapéutica para que los fantasmas cierren sus heridas o asuntos que les quedaron pendientes en vida y sin resolución y puedan descansar en paz.

El personaje actúa como intermediario/terapeuta del fantasma infantil en tanto que permite vengar aquello que no pudo hacer en vida, es decir, hacer justicia y descansar en paz. El niño que sirve de intermediario (niño víctima) tiene como características la de despertar simpatía y de no ser el responsable de la violencia desencadenada, aunque a veces pueda adoptar una cierta posición abusiva. Por su parte, el fantasma infantil actúa como si fuese un amigo imaginario, funcionando como recordatorio de lo que puede convertirse el niño víctima si no hace justicia. Los niños fantasmas son con frecuencia seres psicológicos más que tipos categóricos, su comportamiento está moldeado directamente por lo que sufrieron mientras vivían. Todo ello implica que la caracterización de los niños fantasmas modernos está ligada a la preocupación por el abuso infantil, así como por la teoría del "ciclo de abuso" o "ciclo de violencia", señalada por Renner (2016, p. 71).

El personaje infantil que actúa como víctima puede estar sometido a una evolución. Éste puede estar inmerso en un ciclo de abuso que puede desencadenar un ciclo de abuso o de violencia postmortem, convirtiéndose en un niño fantasma vengativo, tal y como nos indica Renner (2016, p. 72): “This theory is also given symbolic validation in ghost narratives. A victim of terrible abuse, the ghost child frequently returns as a vengeful spirit who relies on violence and terror to express its emotions and get its needs met”. De ese modo, el niño fantasma acaba convirtiéndose en un emblema del niño abusado o traumatizado, es decir, del niño víctima.

Incluso en historias recientes sobre fantasmas infantiles, aquellos que tienen contacto con fantasmas (en ocasiones, impulsado por sus propios padres) consultan a expertos, médiums o investigadores de lo paranormal que, simbólicamente, son sustitutos de los médicos o profesionales especialistas que intervienen clínicamente en los niños en el caso de abuso. De acuerdo con Renner (2016, p. 80):

These figures are not often able to solve the problem entirely on their own, however, and their failures or at least incomplete successes suggest that psychological professionals alone are not always enough to end the cycle of abuse; the abused child/ghost child must also feel cared for by someone not hired or trained to do so.

Por otra parte, cabe tener en cuenta que en muchas películas de la estética del *New Horror* el protagonista es un niño que resulta la única persona capaz de ver al fantasma y es por ello por lo que la supuesta existencia puede ser interpretada por parte de los adultos como un amigo imaginario. De acuerdo con Renner (2016, p. 80):

The child's declarations are ignored even when we know them to be factual dredges up long-standing fears about abused children's cries for help going unheeded. When other evidence comes to light, parents begins to realize that what the child is saying is true and what was imagined to be a psychological problem is actually a supernatural one.

Así, este planteamiento implica un proceso que siguen algunas de las ficciones de nuestro corpus en un esquema habitualmente lineal de tal manera que hay una primera fase de incredulidad de los padres o adultos que consideran las palabras del niño como un producto de su imaginación; y una segunda fase en que esta incredulidad se transforma en la constatación de un problema bien psicológico, bien espiritual o sobrenatural. En consecuencia, la función del fantasma es la de vengarse, de devolver, concluir algo sin respuesta en vida y pendiente de resolución al tiempo que la consideración del fantasma como amigo imaginario sirve de representación simbólica de los traumas del niño al que visita, incluido un posible abuso.

Tal y como plantea Renner (2016, p. 82): "The ghost children in these stories victimize an innocent who is likely quite similar to the ghost child's past self and, in doing so, shift from abused to abuser". El fantasma maligno infantil puede continuar el ciclo del abuso (Renner, 2016, p. 89), en tanto que se pone en comunicación con un niño inocente, cuya apariencia es similar a la suya cuando estaba vivo y al hacerlo, se transforma de abusado a abusador. De este modo, el niño abusado en vida se convierte en un niño fantasma abusador y, a su vez, provoca que el niño vivo pueda desarrollar su violencia e incluso desgracias por culpa del fantasma. Como señala Renner (2016, p. 87), el niño-fantasma buscará venganza o justicia por hechos no resueltos del pasado, aunque no necesariamente la interferencia espectral sea la única causante del comportamiento violento infantil.

2.2.6. *Possessed Children*

Las historias sobre posesiones infantiles se encuentran ya en la Biblia en la que se describen episodios en los que Jesús expulsa los demonios que se han alojado en cuerpos infantiles. No obstante, fue la novela *The Exorcist* (William Peter Blatty, 1971) y la adaptación cinematográfica escrita por él mismo y dirigida por William Friedkin (1973) las que popularizaron la imagen del niño poseído en el imaginario colectivo y generando una serie de tramas y temas seguidas en las ficciones posteriores. De acuerdo con Renner (2016, p. 56):

In the most basic form of the narrative, a child essentially becomes a puppet to a demonic entity, which declares its presence by such tactics as contorting the child's body into impossible positions, lowering the voice several octaves, ventriloquizing languages the child would not know, altering eye color into telltale shades of black or greenish-yellow, and forcing the child to engage in violent or sexual behavior.

Es decir, la trama narrativa básica se centraría en que un niño se convierte en un instrumento a través del cual se manifiesta la entidad demoníaca no solo a través de la ruptura de la lógica corporal, de sus cualidades físicas o del uso de un lenguaje propio indescifrable, sino especialmente a través de comportamientos violentos en ocasiones fuertemente sexualizados. Una posesión que puede ser felizmente resuelta por un exorcismo o puede llevar a la muerte del niño poseído.

La narrativa de los niños poseídos son parábolas de una paternidad fallida (ser buenos o malos padres), la cual también va evolucionando conforme al contexto sociohistóricos, que posiciona a los personajes infantiles como vulnerables a influencias negativas de tal manera que la idea de la posesión pone en evidencia, de manera simbólica, las carencias parentales o las malas influencias subyacentes en el personaje victimizado. Según Renner (2016: 57): “The evil beings that come to possess the child symbolize those negative influences commonly pointed to as taking hold of children when parents are not properly vigilant, and these obviously change over time, too”.

Resulta, pues, necesario conocer las conductas habituales de los personajes dentro de las dinámicas familiares y de sus círculos sociales para poder percatarnos como espectadores de que existe un punto dramático o de inflexión que repercute en un cambio de comportamiento brusco del personaje por razones distintas, entre ellas, estar sometido a la voluntad de una entidad maligna o sobrenatural y actuar gobernado por él. Es posible también que el ente maligno seleccione de manera arbitraria a un niño, aunque suele haber siempre una causa clara: la existencia de problemas dentro de la unidad familiar y su posible resquebrajamiento. Entonces, tal y como nosotros planteamos, todo ello sirve para reforzar la consideración de las dinámicas familiares y el entorno más cercano al personaje infantil como generadores de la creación del horror.

Los niños también han servido bien como profetas o mensajeros divinos o bien como encargados de transmitir un mensaje de un espíritu o un fantasma de un ser querido, precisamente por la idea espiritual que le era atribuida durante el periodo del Romanticismo. Esa misma idea es la que destaca Renner (2016, p. 98) al afirmar que “The child is simply chosen to serve as a divine messenger and, in doing so, affirms the general godliness and innocence of The Child”. No obstante, los padres son los culpables de los errores cometidos con respecto a la crianza de sus hijos y es por ello que una entidad demoníaca es capaz de penetrar en el espacio “sagrado” del hogar-

Algunas de estas carencias pueden ser la ausencia de los padres y su incidencia especialmente, en sus hijas y en su desarrollo sexual o su lamentable tendencia a su objetivización. Por ello, es necesario atender al género masculino/femenino en las narrativas de la posesión, pues se centran predominantemente en mujeres jóvenes. En términos generales, la trama se centra en una demostración del personaje infantil en un interés ya sea en aspectos religiosos o espirituales, a pesar de su comportamiento moral habitual. Según Renner (2016, p. 113), cuando les sobreviene la enfermedad se preocupan por intentar salvarse hasta que acaban aceptando su muerte y aceptando la decisión de Dios.

Alguna de las razones que Renner (2016, p.116) aporta por la preferencia de la posesión demoníaca en niñas son las siguientes:

En primer lugar, en el caso de las narrativas donde los niños son poseídos se entiende que estos son los “elegidos” por alguna de sus cualidades excepcionales, al igual que en los cuentos de advertencia en la que tienen como punto en común la vulnerabilidad por tener unos padres en cierto modo distraídos y de una crianza fallida.

En segundo lugar, se indica que la capacidad de acción en el caso de los niños es más alta que en la de las niñas. De acuerdo con Renner (2016, p.116) mientras que las niñas poseídas son espectáculos de horror, los niños poseídos a menudo tienen la oportunidad de describir sus experiencias por sí mismos y con frecuencia superan su posesión a través de sus propios dispositivos en lugar de depender de expertos y exorcistas, como deben hacerlo las niñas.

En tercer lugar, Renner (2016, p.116) afirma que las niñas poseídas, más allá de ser “objetivizadas”, son también “abjectivizadas”, siguiendo la ideología de Kristeva (1982) con respecto a que, a diferencia de los niños que mantienen el control sobre su cuerpo, las niñas están sujetas a un conglomerado de situaciones relacionadas con la pubertad y muchos cambios en su cuerpo que se relacionan con imágenes de la menstruación, el despertar sexual o el embarazo:

The possessed girl is “abjectified” - to use Julia Kristeva’s terminology - transformed into a conglomeration of grotesque bodily behaviors and emissions. The possessed boy, on the other hand, is a violent creature but mostly maintains control over his body. Moreover, the girl’s possession is linked to her oncoming puberty, and much is made of images of menstruation, sexual awakening, and pregnancy, all of which are also abjectified.

2.3. Constantes de la estética del *New Horror*: constantes y variaciones contemporáneas según la clasificación de Vander Kaay y Fernández-Vander Kaay (2016)

De acuerdo con Barrette (1997/2013), la atracción por el género de terror, la cual entronca con la “paradoja del miedo placentero” de Hanich (2013) radica en nuestra estructura psicológica, en “el software” y el “hardware” de nuestro cerebro. En la primera categoría plantea los elementos de los que hace uso el género de terror y en la segunda explica el motivo por el cual las ficciones de terror nos producen placer (figura 8).

Barrette (1997/2013): el placer estético del horror y la estética de la aversión	
“Las ausencias”	“Las presencias”
Lo desconocido (la Otredad)	La impotencia
Lo inesperado (el suspenso)	La urgencia
Lo inimaginable (suspensión de la realidad)	La tensión
Lo inadvertido (Sangre y entrañas)	La intensidad
Lo inconsciente (los miedos subconscientes)	El ritmo
Lo imparable (la muerte)	La liberación

Figura 8. El placer estético del horror y la estética de la aversión según Barrette (1997/2013)

Por otra parte, debemos recordar que algunas de las características propias del horror posmoderno ya señaladas por Pinedo (1997, p. 17), que serán adoptadas posteriormente y adaptadas al contexto por la teoría del *New Horror* (Ndalianis, 2013) son las siguientes: en primer lugar, el horror constituye una alteración violenta del mundo cotidiano; en segundo lugar, el horror transgrede y viola los límites; en tercer lugar, el horror pone en tela de juicio la vigencia de la racionalidad, es decir, vincula el escepticismo del posmodernismo con la ambigüedad del horror; en cuarto lugar, el horror posmoderno

repudia el cierre narrativo y, en quinto lugar, el horror pretende ofrecer una experiencia colectiva centrada en un espacio cerrado.

De acuerdo con la clasificación de subgéneros presentes en el estudio de Vander Kaay y Fernández-Vander Kaay (2016), exploramos cuáles están presentes en nuestro corpus analítico y que nosotros agrupamos en dos grandes constantes: en primer lugar, los *niños creepies* como foco generador o receptor del *New Horror* y sus temáticas derivadas y, en segundo lugar, la casa como personaje del *New Horror*.

2.3.1. Los *niños creepies* como foco generador o receptor y sus temáticas derivadas, a partir de la clasificación de varios subgéneros

Existen diferentes subgéneros del horror que tienen como constante narrativa la presencia de *niños creepies* y la casa entendida como personaje de la estética del *New Horror*. Como veremos, el apartado siguiente desarrolla un conjunto de subgéneros propuestos por la clasificación de Vander Kaay y Fernández-Vander Kaay (2016). La selección se realiza de tal modo que nos permite agrupar una serie de características que constituirán el centro de nuestro estudio en los personajes infantiles del *New Horror* como los *creepy kids* y en las temáticas derivadas (figura 9). Estas pueden ser las problemáticas familiares que en ocasiones son foco generador del horror o bien otras como el horror maternal, el horror fantasmal, la posesión demoníaca, el horror a partir de objetos o máscaras infantiles o bien que se enmarca en la figura del “doble”; poderes psíquicos, mentales o el personaje del asesino en serie infantil. Todo ello puede verse esquematizado a partir del siguiente gráfico:

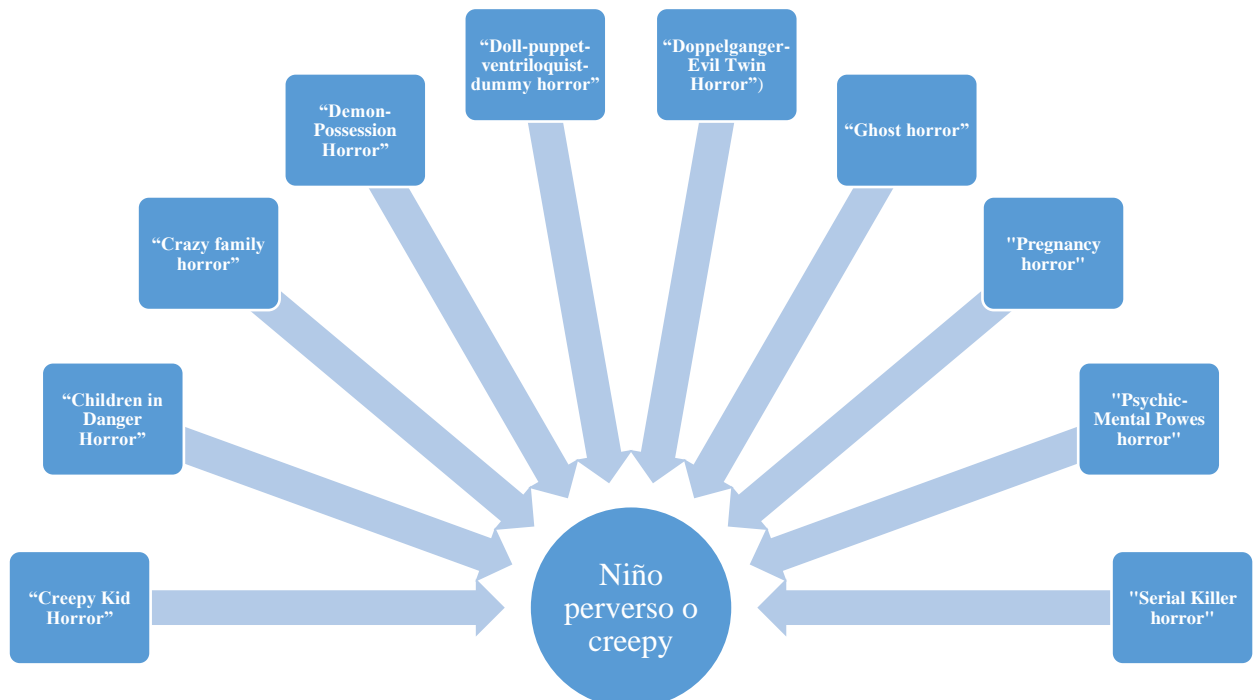


Figura 9. Los *niños creepies* como foco generador o receptor del *New Horror* y sus temáticas derivadas

Vander Kaay y Fernández-Vander Kaay (2016, p. 62) conciben como categoría la de los *niños creepies* bajo el título de “Creepy Kid Horror” y es el subgénero que más se adhiere a las distintas representaciones del corpus de nuestra tesis: los niños son la esperanza del futuro en tanto que se interpreta como una traición cuando algo malo pasa, cuando, por ejemplo, nuestro vecino comete un crimen siendo tan solo un niño. Si conocer un asesinato en un vecindario es devastador, resulta todavía más impactante, confuso y repulsivo que pueda haber sido cometido por un niño.

De acuerdo con Vander Kaay y Fernández-Vander Kaay (2016, p. 62): “In our collective human psyche, children represent innocence, and nothing is more tragic than the recognition that innocence has been corrupted”. Cuando se corrompe la inocencia que depositamos en nuestro imaginario colectivo en relación a la naturaleza infantil, es cuando la esperanza depositada en ellos también se rompe y se resquebraja (*ídem anterior*): “If children are our hope for the future, then the occurrence of sudden and unexplained violence from those children gives us pause on an existential level: Is this what our future will be?”

Algunas características de este subgénero son:

- La sonrisa inocente puede resultar un comportamiento infantil oscuro y una apariencia *creepy*. Según Vander Kaay y Fernández-Vander Kaay (2016, p. 62) no se trata de una sonrisa “inocente”
- Los dibujos pueden ser indicadores de las alteraciones psicológicas del niño

Algunos de los ejemplos más destacados en este subgénero según la clasificación de Vander Kaay y Fernández-Vander Kaay (2016, pp. 63-64) son *The Bad Seed* (Mervin LeRoy, 1956); *Village of the Damned* (John Carpenter, 1960); *The Brood* (David Cronenberg, 1979); *The Good Son* (Joseph Ruben, 1993) o *The Children* (Tom Shankland, 2008).

El subgénero que nos interesa destacar de la clasificación de Vander Kaay y Fernández-Vander Kaay (2016, p. 50) es la de “Children in Danger Horror”, que se sustenta en nuestra predisposición a proteger y cuidar a los niños, pese a que ello no tenga que ver necesariamente con nuestra condición de ser padres y/o querer serlo. Es decir, los niños acaban siendo mejores supervivientes que los propios adultos ante situaciones peligrosas o psicológicamente pesadas. Las características esenciales de este subgénero son las siguientes:

- Los niños que han sido sometidos a problemas o situaciones complejas o peligrosas se convierten en adultos que tienen la capacidad de sobrevivir pese a la adversidad, son muy resilientes.
- En contraposición a los niños sujetos a situaciones problemáticas, los niños que durante su infancia no han vivido o experimentados este tipo de problemas o situaciones peligrosas o complejas tienden a colapsar ante la presión adulta, es decir, se desbordan ante la presión.
- Si bien nuestro propósito como adultos es garantizar la seguridad de los niños y protegerlos, también debemos ser conscientes de que la sobreprotección puede alejarlos de situaciones donde deban exponerse a un potencial peligro para que aprendan a cómo manejarlo, por si en el futuro, tuvieran que enfrentarse a un

peligro real, de acuerdo con Vander Kaay y Fernández-Vander Kaay (2016, p. 50).

Algunas de las películas que se enmarcan en este subgénero son: *Pan's Labyrinth* (Guillermo del Toro, 2006), *Mamá* (Andrés Muschietti, 2013) o *Hereditary* (Ari Aster, 2018).

En el subgénero “Crazy family horror”, Vander Kaay y Fernández-Vander Kaay (2016, p. 59) hacen referencia a que en todas las familias existen, han existido o existirán problemas de diferente índole o se esconden secretos que difícilmente son fáciles de confesar, aunque lidemos con ello: “Each member of the family is united in their awareness of the dysfunction; we may not get along, but we are all doing it together”.

Algunas de las características de este subgénero radican en lo siguiente:

- Los miembros de la familia que tienen una apariencia “decente” (es decir, aquellos que no encajarían dentro de la etiqueta de “oveja negra”) serían realmente los traidores que captan a sus víctimas desde su simpatía.
- La casa familiar, más allá de resultar un lugar idílico, puede ser concebido como un espacio donde tienen lugar atrocidades inimaginables.

Algunos ejemplos dentro de este subgénero son: *The Texas Chain Saw Massacre* (Tobe Hooper, 1974), *The Hills Have Eyes* (1977/2006) o *American Gothic* (1988).

Vander Kaay y Fernández-Vander Kaay (2016, pp. 70-71) clasifican también el subgénero de la posesión demoníaca “Demon-Possession Horror” como uno de los subgéneros más conocidos del género del horror que todavía entrañan misterio y confusión. Los demonios pueden caracterizarse por tener una mayor inteligencia, pero no un recipiente físico o cuerpo en el que representarse, es por ello por lo que la posesión es la vía para que ellos hagan aquello que desean y nos sitúa a los humanos con una pérdida de control de nosotros mismos, uno de los miedos más universales. Algunas de las características más esenciales son las siguientes:

- Aunque se lleve a cabo un exorcismo, no existen garantías reales de que vaya a funcionar y, difícilmente funciona como desearíamos. La razón radica en que los demonios, siguiendo la religión judeocristiana, son ángeles caídos, es decir, ángeles que han sido desterrados del cielo por su incapacidad para obedecer y su naturaleza caótica. Es por ello por lo que, mediante médiums o personas con habilidades paranormales o también religiosos, se intenta llevar a cabo un ritual.
- Las personas que, en términos generales, son poseídas son mujeres, en una lectura que tiene explicaciones culturales y también de género. Añadimos que, más allá de mujeres, los personajes infantiles también pueden representar un huésped más o menos fácil, accesible para ser poseído por su vulnerabilidad.

Algunas de las películas que se incluyen como ejemplos son: *The Exorcist* (William Friedkin, 1973); *Jennifer's body* (Karyn Kusama, 2009), *The last exorcism* (Daniel Stamm, 2010) y añadimos, *Verónica* (Paco Plaza, 2017).

El horror basado en objetos infantiles, muñecos o incluso máscaras infantiles en sentido literal o metafórico también encajará dentro del subgénero de “Doll-puppet-ventriloquist-dummy horror”, según la clasificación de Vander Kaay y Fernández-Vander Kaay (2016, p. 74). Éstos pueden convertirse en objetos de horror precisamente por la yuxtaposición

entre su apariencia inocente y su vacío espiritual que causa una sensación extraña al tener forma humana en el caso de muñecos o muñecas. Algunas características generales son:

- La extrañeza que puede causarnos un muñeco con forma humana con la que podemos identificarnos pero que es solamente una máscara que nos inquieta.
- Estar delante del rostro de una muñeca es plantearnos que nada ha vivido nunca tras su rostro humano o, en todo caso, ya está muerto. Además, resulta perturbador pensar que pueden moverse por las noches en la oscuridad y estar mirándonos por la mañana, cambiando de posición.
- Aquello que deseamos destacar precisamente es la capacidad de agencia de estas muñecas, pueden moverse, pueden hablar, escalar, asaltar la cocina o también pueden ser lo suficientemente inteligentes como para hablar con nosotros. Podemos imaginar que la muñeca puede estar poseída o si el movimiento ha sido fruto de nuestra propia imaginación. Dado que su naturaleza como objeto es frágil, deben intentar ser creativas si su objetivo es precisamente ser violentas con algún humano.

Algunos de los ejemplos de este subgénero son: *Child's Play* (Tom Holland, 1988); *Dead Silence* (James Wan, 2007); *Annabelle* (John R. Leonetti, 2014) y añadimos *The Boy* (William Brent Bell, 2016).

Seguidamente, Vander Kaay y Fernández-Vander Kaay (2016, p. 77) proponen el subgénero “Doppelganger-Evil Twin Horror”, según el cual asistimos a la figura del doble, es decir, a una parte positiva y al desdoblamiento de una parte negativa de del personaje. Es por ello por lo que las características esenciales son:

- Resulta habitual que el “yo positivo” vea al “yo negativo” suplantando su identidad y, en ocasiones, acaban encontrándose ya sea cara a cara, se ven a través de un vídeo grabado o bien interactuando con un otro personaje.
- Existen vidas que se solapan hasta que uno de ellos decide reemplazar al otro.

En esta categoría deben mencionarse películas como *The Other* (Robert Mulligan, 1972) y *Obsession* (Brian de Palma, 1976).

Cabe prestar especial atención a la clasificación de Vander Kaay y Fernández-Vander Kaay (2016, pp. 92-93) del “Ghost horror” como un género prolífico cuyas características principales son las siguientes:

- El fantasma, en términos generales, no es consciente ni conoce que es realmente un fantasma y no suele tener recuerdos de su propia muerte. Es por ello que parte de las tareas de la persona afectada por un fantasma es la encargada de convencerles de que su vida se ha terminado y ya no tienen lugar en este mundo, ya sea quemando sus recuerdos o bien ayudándoles a resolver el misterio o problema inconcluso en vida.
- Algunas de las acciones más comunes, generalmente, entre los fantasmas es acercarse a sus espaldas y huir cuando las personas a las que se acercan se giran. De igual modo, les gusta mostrarse cuando las luces se apagan o disminuyen.

Algunas de las películas de este subgénero son: *Stir of Echoes* (David Koep, 1999) *Seventeenth Moon* (Eduardo Sánchez, 2008) o *100 Feet* (Eric Red, 2008).

Siguiendo el estudio Vander Kaay y Fernández-Vander Kaay (2016, pp. 129-130) asistimos al subgénero del “Pregnancy Horror” con una serie de características esenciales:

- El embarazo ha sido la causa de la muerte de muchas mujeres siglos atrás y, aunque en la actualidad los riesgos son incomparable, es cierto que el embarazo y el parto despiertan un miedo natural ante las posibles reacciones del propio cuerpo.
- Este subgénero data de la década de los años sesenta, cuando el tabú del cuerpo femenino encontró la vía de representación mediante el cine.
- Es común que el tema del aborto aparezca en películas de este subgénero, por ejemplo, en la controversia que puede acarrear estar embarazada del hijo de Satán.

El ejemplo más paradigmático de este subgénero es la película *Rosemary's baby* (Roman Polanski, 1968), junto con otras representativas como *It's Alive* (Larry Cohen, 1974) y la actual *Devil's Due* (Matt Bettinelli-Olpin y Tyler Gillet, 2014).

A continuación, Vander Kaay y Fernández-Vander Kaay (2016, p. 135) clasifican el “Psychic-Mental Powers Horror” como aquel en el que se enfrenta dos individuos distintos: uno que posee poderes mentales y/o psíquicos y otro que simultáneamente está afectado por posibles pesadillas de haber visto a la persona con poderes. Las características esenciales del subgénero son las siguientes:

- Los poderes de aquellos que disponen de ellos pueden asustarlos, en un primer momento, en tanto que no saben cómo controlarlos.
- La trama suele tener una estructura semejante: una persona vulnerable o víctima de abuso a mano de sus compañeros o iguales, por ejemplo, compañeros de clase en un instituto de secundaria, en la sala de descanso con los compañeros de trabajo o incluso en el sótano de algún familiar. El trato resulta duro e injustificado en muchas ocasiones lo cual nos lleva a una empatía casi directa de la audiencia. Poco más adelante, la víctima va adquiriendo algunas habilidades que le permitirán protegerse o defenderse por sí mismo y sufrirá una transformación de su papel de víctima a un papel de agresor a modo de traición que podrá ser satisfactorio para ellos, aunque no sea correcto.
- Existe como una especie de respuesta sangrienta por parte del agresor y anterior víctima poseedor de poderes.

El ejemplo más paradigmático de esta categoría es *Carrie* (Brian de Palma, 1976) y *Phenomena* (Darío Argento, 1985).

En último lugar, Vander Kaay y Fernández-Vander Kaay (2016, p. 150) también incide en el subgénero del “Serial Killer Horror”. Las características esenciales de este subgénero son las siguientes:

- La exploración del perfil psicológico del personaje del asesino en serie para matar, es decir, por ejemplo, el diagnóstico en las posibles motivaciones que han podido ser la causa.
- El personaje del asesino en serie se puede convertir en un villano en la representación audiovisual, modificando el grado de violencia visual.

Algunos de los ejemplos de este subgénero son: *Psycho* (Alfred Hitchcock, 1960) o *The silence of the lambs* (Jonathan Demme, 1991).

2.3.2. La casa como personaje: una clasificación de subgéneros

Teniendo presente nuestra concepción de las casas (algunas de ellas, encantadas) como “locus corruptus” generador y foco del terror, es necesario tener en cuenta que la disposición de los espacios interiores, así como su arquitectura puede condicionar el análisis y la interpretación de los distintos productos ficcionales audiovisuales. De este modo, los tres subgéneros (figura 10): “Spooky Old House horror”; “Basement horror” y “Terror in suburbia horror” hacen referencia al espacio como escenario generador de terror y, por tanto, como protagonista dentro de la construcción narrativa, más allá de servir con su función básica de escenario o entorno donde se desarrolla la trama. Estos tres subgéneros que tienen la casa y el hogar como lugar del *New Horror* tiene muy presente el valor afectivo de la casa:

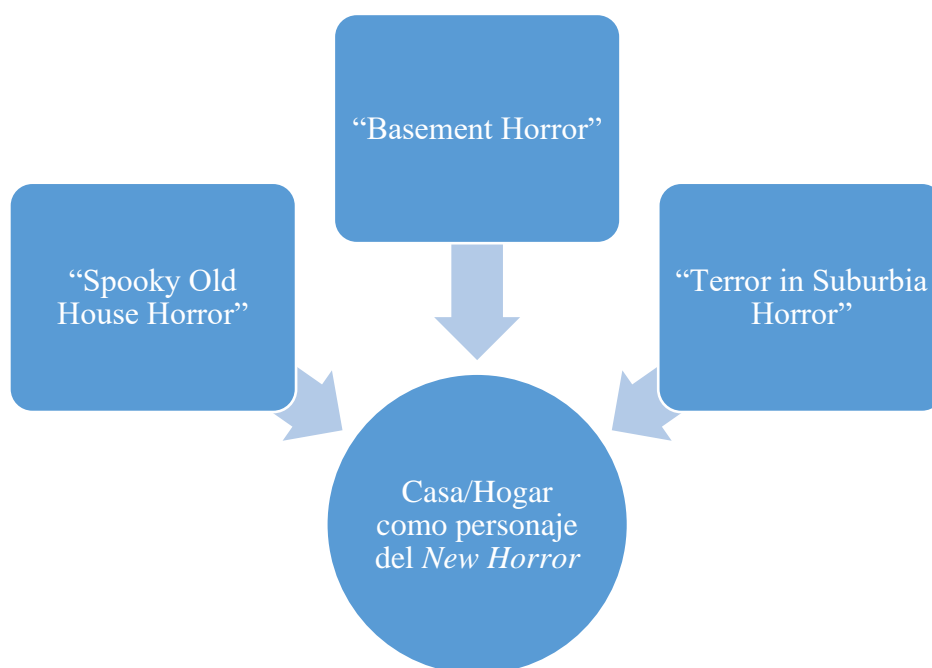


Figura 10. Subgéneros con la casa como personaje del *New Horror*

Vander Kaay y Fernández-Vander Kaay (2016, p. 171): clasifica el “Spooky old house horror” como si los humanos fuésemos objetos temporales que residimos en una casa temporalmente, mientras que ella permanece generación tras generación:

Every family stands in the driveway and looks up at their new house. The more accurate reading of this situation would be that, every few years, the house looks down at its new guests. Being the that humans are egocentric; we look at houses as objects that become part our lives, when the reverse is far more accurate; in the lifetime of a single house, many families have come and gone, moved in and moved out.

Algunas de las características del subgénero son:

- En la casa siempre hay un personaje que lidia con algún problema emocionalmente fuerte, por ejemplo, la muerte de un ser querido, algún tipo de problema psicológico o enfermedad mental, un posible estado de depresivo que le crea desventaja con respecto a otros personajes.

- En la casa se esconde un perturbador secreto que sale a la luz como resultado de la construcción de lo que los nuevos propietarios de la casa están haciendo o bien por la influencia de un espíritu.

Algunas de las películas representantes de este subgénero son: *The Others* (Alejandro Amenábar, 2001); *Darkness* (Jaume Balagueró, 2002); *House of voices* (Pascal Laugier, 2004).

El siguiente subgénero que nos resulta adecuado en el apartado de la casa como personaje del *New Horror* es el del del “Basement Horror”, según la clasificación de Vander Kaay y Fernández-Vander Kaay (2016, p. 27) definido como:

Physically and psychologically, the basement is a place we think of as beneath us. Nothing we truly value in our home belongs in a basement. Our surplus and cast-off belongings are sent there, perhaps as the last stop on the journey to the curb. All the unattractive and noisy mechanical elements of our homes - hot water heaters and air conditioning ducts and fuse boxes - are hidden away in the corners of the room under our feet.

Algunas de las características y elementos propias de este subgénero que pueden definir una constante narrativa son las siguientes:

- El sótano se concibe como el lugar donde ocultamos las cosas que resultan más innecesarias, poco atractivas, tales como elementos mecánicos que utilizamos, como la caja de fusibles o los conductos de aire acondicionado. Además de ello, puede ser uno de los lugares donde guardemos nuestros recuerdos, como cajas de fotos, ropa de nuestros antepasados o algún objeto secreto, alejado de la vista de los demás.
- Este espacio también suele estar ocupado por objetos que tienen poco valor para nuestra vida diaria en tanto que sirven de recordatorios del pasado o de un presente que no incide directamente en nuestra vida cotidiana y que quedan olvidados, tales como miembros abandonados de la familia.
- Sin embargo, estos objetos que quedan guardados en el sótano y que no nos atrevemos a tirar o a desprendernos de ellos puede constituir una “zona cero” para los habitantes de la casa.
- Por tanto, el sótano es el destino final para aquellos objetos innecesarios, pero nosotros pero que emocionalmente tienen algún tipo de valor suficiente como para que no deseemos separarnos completamente de ellos. Es, en suma, el lugar donde se entierran aquellas cosas que aún no están muertas y que nos retienen, en cierto modo, pero que queremos ocultar a los demás.

Un tercer subgénero que situamos dentro de la categoría de la casa como personaje se relaciona con el espacio en el que se lleva a cabo este horror y Vander Kaay y Fernández-Vander Kaay (2016, p. 186) el cual nombran como el “Terror in suburbia horror”. Éste tiene como característica esencial todo aquello que se engloba bajo la terminología de “suburbio” y que podemos relacionar con la teoría del *Suburban Gothic* de Murphy (2009), que vimos en el anterior capítulo. Los barrios residenciales (*suburbs*) fueron diseñados como un lugar alejado de la bulliciosa ciudad donde los trabajos, el tráfico, la contaminación y la corrupción disminuían la tranquilidad para la vida en familia que supone, en ocasiones, la ciudad. Sus otras características son las siguientes:

- Zonas agradables para vivir que verdaderamente parecen ajenas a lo que la sociedad esconde.

- Los barrios residenciales no contienen recordatorios, protestas o anuncios, creando una falsa sensación de utopía

Algunos ejemplos de este subgénero son *Disturbia* (DJ Caruso, 2007) o *House at the end of the street* (Mark Tonderai, 2012).

2.3.3. Líneas narrativas básicas desde las constantes de subgéneros de terror

Así pues, teniendo presente las distintas clasificaciones de las que hemos extraído las constantes narrativas con ejemplos fílmicos, proponemos líneas narrativas básicas, específicamente, patrones de conducta infantil no normativo en el *New Horror* sobre las que nos basaremos en el análisis de nuestro trabajo:

- La orfandad real o simbólica y la ausencia del padre que pueden convertirse en experiencias traumáticas que pueden ocasionar problemas emocionales o psicológicos de los personajes infantiles (*Babadook*, *A Monster Calls*, *Before I wake*). El enfrentamiento al trauma, la exploración de su propio dolor, la experimentación de la soledad por la carencia de un padre, madre o referente, así como la adopción de estrategias de resiliencia infantil para sobrellevar su situación.
- La creación de amigos imaginarios (*El Orfanato* y/o *The Others*) que refuerzan la idea de los niños como mediadores o nexos de comunicación con personas del pasado como entidades sobrenaturales o fantasmales (*Before I wake*, *Mara*, *Slumber*, *Dreamcatcher*) o heridas de personas del pasado que los utilizan para solucionar problemas que residen en el presente y cuya imperiosa necesidad resulta en la mediación del niño entre el mundo real y el mundo del más allá, en sus conexiones con lo sobrenatural y lo espiritual.
- La evasión en mundos fantásticos que funcionan como alegoría para el trauma individual y colectivo (*A Monster Calls*, *Before I wake*).
- El establecimiento de la comunicación con seres imaginarios o seres sobrenaturales con los cuales mantienen una relación de proximidad basada en un juego en la que su regla es obedecer y cumplir órdenes de los seres en cuestión si desean ganar. Para ganar deben obedecer pese a que ello implique mentir o realizar acciones que van en contra del interés propio con el fin de ir alcanzando pistas en una estructura más o menos laberíntica, la búsqueda del tesoro (*El Orfanato*); el viaje onírico de Connor (*A Monster Calls*) o los episodios de parálisis del sueño (*Before I wake*, *Mara*, *Slumber*, *Dreamcatcher*). El juego es claro: el personaje tiene una meta, un fin, un objetivo que desea alcanzar y una serie de pruebas que debe ir superando para alcanzarlo, pese a que ello conlleve esfuerzo y sufrimiento, resulta un camino de aprendizaje, un rito iniciático en forma de cuento.
- El desarrollo de patologías por la falta de socialización que entroncan con la imagen del infante sauvage y repercuten en patologías del lenguaje y del desarrollo motor, social, afectivo, etc (*Mamá*; *The Orphan*)
- La evasión en mundos fantásticos que funcionan como alegoría para el trauma individual y colectivo (*A Monster Calls*).

- En términos generales, los personajes comparten elementos comunes: tener una alta capacidad sensitiva e imaginación (mayor de la que disponen los adultos); vivir situaciones familiares difíciles, adversas o complejas; ser “problemáticos” y no solamente en sus acciones (las cuales podrían entenderse como algo violentas, un tanto contrarias a la familia como institución), sino también problemas en torno a los establecidos límites de la infancia en sí misma y, por lo general, con un aspecto físico que altera convencionalismos (*El Orfanato, Orphan, The Boy* o *The Prodigy*).
- Encontramos encarnaciones de niños que actúan como sujetos permitiendo la comunicación oscilante entre personas del pasado y del presente actuando como médiums (*El Orfanato, 2007*).

3. La infancia víctima de la tríada IFH/M y el terror materno-filial: cuando el *fairy tale* se convierte en una pesadilla familiar del *New Horror* contemporáneo

3.1. Mitología, Psicoanálisis y Simbolismo del personaje de la madre en el *New Horror*

Si bien en el anterior capítulo situábamos la dicotomía entre la bondad y la perversidad de los personajes infantiles, en este capítulo nos centraremos en la clasificación de las “buenas madres” y “malas madres” y en el modo en que las narrativas materno-filiales convierten, generalmente, a los hijos en víctimas de la Tríada IFH/M que bebe, a su vez, de elementos del psicoanálisis, la mitología, el *fairy tale*, lo fantástico y lo neogótico donde el trauma está presente. Para ello, seguiremos diferentes estudios y perspectivas, como los de Freud (1955 [1919] y 1971 [1917]); Jung (1970 [1959]); Kristeva (1986); Kaplan (1992/2000); Schneider (2003); Creed (2005); Arnold (2013); Williams (2014); Kord (2016); Jacobsen (2016); Lee (2017); Zuk (2018) y Parra (2020).

En su estudio *La madre terrible en el cine de terror*, Parra (2020) analiza la presencia de la figura de la madre en el cine de terror desde la década de los ‘50 hasta nuestra contemporaneidad. Utiliza el enfoque psicoanalítico de Freud (1955 [1919]) y de la psicología analítica de Carl Gustav Jung (1970 [1959]), según el cual establece una clasificación de tipos de madres que entroncan bajo las narrativas construidas a partir de su definición de “madre terrible”, entendida como “madres represoras, egoístas y malvadas (...) [que ponen de relieve] el lado oscuro del hecho maternal” (Parra, 2020, p. 16). Para ello, rastrea sus orígenes haciendo también hincapié en cómo los mitos antiguos asociados a las figuras femeninas perviven en diferentes tipos de madres terribles en el cine de terror, el cual, según Parra (2020, p. 17): “penetra en las grietas del orden psicológico y social a través de la metáfora, con lo que transforma las ansiedades más íntimas y los sentimientos más aprehensibles en monstruos, fantasmas o hecatombes”.

En términos generales, la idea de “madre terrible” que utiliza el tratamiento del lado oscuro o menos edulcorado del hecho maternal nos sitúa en la definición de “mala madre” frente a la “buena madre” a la que nos referiremos en los próximos apartados. Es decir, aquella cuyo marco de acción y de actuación se aleja del concepto “normativo”, naturalizado y mayoritariamente patriarcal del término. En ese sentido, la clasificación de diferentes tipos de “malas madres” o de “madres terribles” supone también una reivindicación del papel de la mujer en la sociedad, el resquebrajamiento y la deconstrucción de la familia tradicional patriarcal y la aparición de nuevos puntos de vista desde la creación audiovisual.

Por ello, estas “malas madres” muestran las dificultades que acarrea la maternidad, situándose en el centro de la narrativa y, en consecuencia, disminuyen las representaciones del modelo ideal de madre abnegada, correcta o perfecta porque se atreven a reconocer que la maternidad no es aquello que la sociedad o la cultura idealiza. Posiblemente, la maternidad no les llena o no representa su “realización” como personas y, por ese motivo, estas “malas madres” tampoco se avergüenzan de reivindicar la complejidad de sobrevivir a la experiencia de la maternidad sin perderse a sí mismas en el camino o en el hecho de poder cometer errores en ello y que el sufrimiento (muchas veces silenciado) deje de ser un tabú social. Así pues, tal y como señala Parra (2020, p.

19): “Las malas madres cuentan hoy lo que las madres terribles habrían dicho de haber tenido voz en los relatos que las han retratado”.

Por consiguiente, teniendo presente los arquetipos psicoanalistas de Jung (1970 [1959]) y la simbología que establece con la madre terrible desde su interpretación mitológica encontramos tres tipologías diferenciadas: en primer lugar, la Lamia como imagen primordial de la madre de las tinieblas (la bruja); en segundo lugar, la Esfinge como plasmación de la pulsión sexual provocada por el incesto (la madre freudiana) y, en tercer lugar, el Tifón, como el exponente más importante de la madre destructora (el máximo exponente de la teoría únicamente jungiana, el Tifón como base mítica para la representación de la madre como “dragón-ballena”). La simbología de la maternidad de Jung (titulada en 1912 como *Transformaciones y símbolos de la libido*) hace referencia al triunfo de Horus, es decir, el dios celeste de la mitología egipcia sobre Tifón, a quien la tradición griega representa como un dragón, de acuerdo con Parra (2020, p. 23): “Representa de manera simbólica la rebelión del hijo contra la madre”. La mitología ha creado símbolos que aportan representaciones no idílicas de la maternidad y que se recogen desde el cine del género de horror, especialmente el contemporáneo. Esto se relaciona, también, con la clasificación de Durand (2000) sobre las imágenes simbólicas de la figura de la madre terrible que parte del “régimen diurno” que en oposición al “régimen nocturno”, mucho más integrador y liberador, plantea lo femenino como animalizado y monstruoso y, en definitiva, como algo que debe temerse y someterse.

Bárbara Creed (2005) en su trabajo *The Monstrous-Feminine. Film, Feminism, Psychoanalysis* esboza una teoría clave en la que establece un diálogo entre lo femenino y lo maternal representado como una cierta infamia en el cine de horror a partir del análisis de *El Exorcista* (William Friedkin, 1973); *Carrie* (Brian de Palma, 1976); *Alien* (Ridley Scott, 1979); *The Brood* (David Cronenberg, 1979) y *The Hunger* (Tony Scott, 1983). A partir de ello, instaura su teoría psicoanalítica en torno a la mujer castradora y el mito de Medusa que, centrada en la imagen de horror de la cabeza cercenada de Medusa a Manos de Perseo, podría asimilarse con el miedo del hombre a la castración del falo y, en consecuencia, a la pérdida de su fuerza y su virilidad y, simultáneamente, al pavor de la mujer por la ausencia de este y verse castrada. Este mito se ve plasmado tanto en *Sister* (Brian de Palma, 1973) como en *I Spit On Your Grave* (Meir Zarchi, 1978) aunque poniendo como ejemplo paradigmático de madre castradora a la señora Bates de *Psycho* (Alfred Hitchcock, 1960).

Por su parte, Carol J. Clover (1993) también ha teorizado sobre la feminidad en el cine de horror, pero desde el subgénero más propiamente del *slasher* en la que la audiencia puede empatizar con la figura del personaje de la “final girl”, es decir, normalmente una chica joven icono de feminidad que es la víctima de agresión, ejercida por hombres y única superviviente. Con relación a la figura de “the final girl”, encabezado con el personaje de Carrie White, los estudios de Clover (1993, pp. 5-9) señalan que ella es víctima de su monstruosa madre, de sus monstruosos compañeros (que pueden concebirse como una muestra que representa la perspectiva de la sociedad), pero también se acaba convirtiendo en una especie de heroína monstruosa en tanto que acaba utilizando sus poderes telequinéticos con fines de venganza. Si bien, tal y como señala Clover (1993, p.12) existe una tendencia hacia que la monstruosidad sea encarnada por la función de personajes masculinos en lugar de en personajes femeninos, cabe mencionar que existe una creciente tendencia hacia personajes femeninos que son también monstruosos y pueden actuar como tales.

El uso de la mujer en el género se entiende, de acuerdo con Clover (1993, p. 18) como una fachada en la que el niño puede experimentar simultáneamente deseos prohibidos y desautorizados sobre la base de que el actor visible es, después de todo, una niña/personaje femenino cuyo cuerpo ha metaforizado la producción de lo “uncanny” de forma invisible: “There is a female body itself, the metaphoric architecture which, with its enterable but unseenable inner space, has for so long been a fixture in the production of the uncanny”. De ese modo, según su perspectiva, el rol de la mujer en el horror cumpliría con la política del desplazamiento de roles tradicionalmente asumidos entre lo masculino y lo femenino.

No obstante, en la nueva introducción de la segunda edición de su libro, Clover (2015), señala que al término de heroína monstruosa también se le tendría que añadir “superviviente torturada” en tanto que se hace hincapié en todo aquello que la protagonista ha tenido que sufrir para poder sobrevivir y para vengarse, si fuera el caso y este sufrimiento es uno de los rasgos con los que la audiencia puede identificarse, también, con el personaje y su rol de víctima. En el caso que nos ocupa, como veremos en los próximos apartados, los personajes maternos tienen un papel activo y pueden ser generadoras del horror y, por ese mismo motivo, son representadas como madres no-normativas por el hecho de que no entroncan con lo que la sociedad patriarcal les insta a ser.

Además, Laura Mulvey analiza la teoría falocéntrica freudiana y la aplica al análisis fílmico de la sociedad patriarcal en la que nos situamos. En este sentido, los estudios *Over Her Dead Body* de Elisabeth Bronfen (1992) se centran en el cuerpo femenino como base de la representación de la temática de las madres terribles y la otredad. Además, de tener presente las aportaciones del tener psicoanálisis como lectura de los cuentos de hadas, sigue el trabajo estructuralista *Morfología del cuento* de Vladimir Propp (1968 [1928]), donde podremos encontrar madres terribles, madrastras perversas, relaciones incestuosas, conflictivas relaciones materno-filiales, relaciones edípicas.

En este apartado veremos la clasificación de “madre terrible” de Parra (2020) la cual se divide en tres subtipos (figura 1) a los que nos hemos referido anteriormente: en primer lugar, las lamias como criaturas de la noche cuyo origen mítico se centra en Hécate y Lilit; en segundo lugar, la Esfinge y la madre castradora como mito de Edipo y símbolo maternal y, en tercer lugar, la madre terrible y el símbolo del “dragón-ballena” donde Tifón se entiende como mito destructor. Esta división irá acompañada de la explicación del origen mítico, junto a las características y los referentes fílmicos de cada una de ellas. A su vez, esta clasificación será útil para nuestro análisis de las películas seleccionadas:

Tipos de “madre terrible”	Lamias, las criaturas de la noche	La Esfinge y la madre castradora	La madre terrible y el símbolo del “dragón-ballena”
Origen mítico	Hécate y Lilit	El mito de Edipo y el símbolo maternal	Tifón, el mito destructor
Características	Madres vampiresas en el cine de terror; madres de Tinieblas	Madre sufridora; madre disecada y creadora de monstruos y madre terrible	Símbolo jungiano de “dragón-ballena” y perversión en las relaciones maternofiliales
Referentes fílmicos	La malvada madrastra en: <i>Whoever slew Auntie Roo?</i> (Curtis Harrington,	Contra la idea y definición de “madre terrible” en <i>Carrie</i> y la madre disecada	<i>Babadook</i> (Jennifer Kent, 2014) como símbolo jungiano de “dragón-

	1972) y <i>Janghwa, Hongryeon</i> (Kim Ji-Woon, 2004)	y creadora de monstruos en <i>Psicosis</i> (Alfred Hitchcock, 1960) y <i>Strait-Jacket</i> (William Castle, 1964)	ballena” y perversión en las relaciones materno-filiales a partir de las películas <i>Pyewacket</i> (Adam McDonald, 2017) y <i>Hereditary</i> (Ari Aster, 2018)
--	---	---	---

Figura 1. Clasificación de “madre terrible”, de Parra (2020)

3.1.1. Lamias, las criaturas de la noche

En la primera categoría, Lamias, las criaturas de la noche (Parra, 2020, p. 33) nos conducen a las primeras representaciones de la madre terrible en el cine de terror en un arquetipo muy explotado: el de la bruja, el cual tiene como origen mítico a Hécate, candidata reina de las brujas y las Lamias, antecedentes de la candidata a vampiresa moderna. Hécate, originaria de Asia menor se considera como una de las hechiceras más poderosas que algunos dioses, es gobernante de la noche, la magia y la nigromancia. Fue la única diosa que conservó sus poderes de titanomaquia, la guerra entre los titanes y los dioses olímpicos. Gracias a su alianza con Zeus, fue transformada en diosa del mar, la tierra y el cielo, de ahí su triplicidad, la cual también representaba a la mujer en sus tres edades: virginidad, maternidad y vejez.

Tal y como nos indica Parra (2020, p. 36), en la *Metamorfosis* se asocia su nombre al mal junguiano:

[En la] *Metamorfosis*, Apuleyo asocia su nombre al de Isis, la ejecutora del gran mal junguiano (...) por lo que queda constatada la relación que la deidad nocturna establece con el elemento materno, más allá de la asociación de la maternidad con las brujas (...) Eurípides, por su parte, estrecha aún más el vínculo entre la madre terrible y la figura de Hécate presentando a Medea, gran sacerdotisa de la diosa según la tradición.

Por su parte, en cuanto a su connotación simbólica negativa, a las lamias se las considera similares a las estriges, en tanto que son demonios femeninos de la tradición eslava y que tienen su origen en una de las figuras de la madre por antonomasia. De acuerdo con el estudio de Eetessam Párraga (2016), a Lilit, de origen mesopotámico, se la conoce como la primera esposa de Adán, quien abandonó el Paraíso por voluntad propia para unirse en el mar Rojo a Samael y otros demonios. Se manifiesta como una mujer atractiva de cabello largo y representada con símbolos animales como la serpiente, la cual engendró criaturas de la noche al relacionarse con los hombres de quienes tomaba el semen derramado durante sus “poluciones nocturnas”. De acuerdo con Parra (2020, p. 38): “Fruto de estos engendramientos nacerían los *lilims*, el nombre hebreo con el que se conoce a los súcubos, los vampiros y los demás demonios”.

No obstante, existe una semejanza etimológica en tanto que en la Biblia se menciona a Lilit como Lamia, nombre con el que después se conocerá a las criaturas míticas de la tradición griega, las mujeres fatales primigenias. En ambas versiones, en su naturaleza radica el hecho de presentarla como un monstruo secuestrador de niños. Según se entiende, ella había sido una joven de Libia, hija de Belos y Libia de quien Zeus se había enamorado. Cada vez que daba a luz un hijo del dios, su esposa Hera, consumida por los celos, los mataba. Lamia, sumida en la locura, se retiró a una cueva solitaria desde donde robaba los hijos a las mujeres que eran más felices que ella para después devorarlos. Otras

descripciones las sitúan como genios femeninos que le chupaban la sangre a los más jóvenes.

En cuanto a la encarnación de la vampiresa moderna encontramos a Empusa de Corinto, espectro infernal y manifestación maligna de Hécate “capaz de transformarse en diversos animales o en mujer poderosa y de aspecto refinado” (Pedraza, 1991, p. 150). De ella beberán Le Fanu, Gautier, Poe y Hoffman para crear los ejemplos arquetípicos de la vampira en la literatura gótica del siglo XIX. Aquello que nos interesa destacar, a partir de las teorías de Gilbert Durand (1981, p. 95) es el paralelismo que se establece entre la figura de la Lamia con la de la madre y con el imaginario que se genera entorno al significado simbólico del agua y la luna: “el arquetipo del elemento acuático y nefasto es la sangre menstrual. Es lo que confirma la frecuente relación, aunque parezca insólita al principio, del agua y de la Luna”.

De acuerdo con Douglas y Alanamu (2018, p. 110) con respecto a su estudio sobre las deidades del oeste africano, hacen referencia a Faro, un Dios andrógino, es el creador de los ciudadanos de Bambara y es conocido por ser un Dios de la fertilidad que puede corporeizarse como hombre y como mujer. Mientras Pemba creó a las mujeres, Faró creó el agua. El dios/diosa Pemba dividió a Faro en sesenta partes repartidas en toda la tierra, las cuales se convirtieron en los ancestros de los hombres. La gemela de Pemba, Musso Koroni, conspiró e implantó semillas malditas en la tierra y, simbólicamente, se entiende que la sangre menstrual es el testimonio de la “impureza” de la Bruja-Madre primitiva (Durand, 1981, p. 39).

Además, en el caso de Melusina, es decir, uno de los grandes mitos de la cultura francesa, se presenta como una mujer-híbrido, un hada acuática que accedió a casarse con el rey con la única condición de que éste no asistiera al nacimiento de sus hijos, pero el rey rompió su promesa y ella se marchó con sus trillizas. Melusina tomaba forma de serpiente de cintura para abajo cada sábado y por ello ponía la condición a quien se volviera a casar con ella de que no podría verla ningún sábado porque se adoptaría por siempre la forma reptiloide. No obstante, su nuevo marido sintió curiosidad de verla tras la prohibición y la espió, transformándola en una gran serpiente con alas de murciélago para toda la eternidad y convirtiéndola en símbolo de mal augurio.

Así pues, el mito de creación se torna un elemento destructor ya que Melusina se convierte en una mater familias sobrenatural y demoníaca que, relacionada con lo acuático, Durand (2000) posiciona como una “madre terrible” dentro de la misma clasificación que al resto de brujas, hadas malignas derivadas del folclore. Cabe tener en cuenta que en clasificación de Durand (1981) se organiza en símbolos diurnos y nocturnos: el primero es el tiempo lineal, de la separación y de la heterogeneidad y el segundo es el régimen que le teme a la oscuridad y a la muerte y tanto la mujer como la naturaleza “son elementos animales y terribles, que es necesario dominar”.

Si bien acudimos a la etimología del término griego lamia, éste hace referencia a un pez grande y voraz, lo que enlaza directamente con la clasificación que veremos del “dragón-ballena”, Tifón. Jung analiza la lamia como símbolo de la madre destructora que, siguiendo su postura psicoanalítica junto con los trabajos de Freud (1971 [1917]), hacen referencia a las lamias por su capacidad de cabalgar sobre sus víctimas y que tiene como conclusión la siguiente: “Dos trabajos, uno de Freud y otro mío, han aclarado, de una parte, la ansiedad simbolizada por los caballos, y de la otra, el carácter aparentemente

sexual de la fantasía de la cabalgata” (Jung, 2015, [1952], pp. 261-262). A su vez, Hécate, diosa nocturna también es descrita por Hesíodo como patrona de los jinetes.

Por su parte, debemos tener presente a Hécate y a su estatus de diosa triple: como Perséfone (doncella, representante de la virginidad); como Démeter benefactora (madre) y como la propia Hécate (la vieja bruja). Como sucede con las Moiras griegas o las Nornas nórdicas, están también presentes como las Madres de las Tinieblas de Thomas de Quincey o en Macbeth como las tres brujas. Todas ellas encajan como las tres variedades de brujas representadas en tres hermanas: la *Mater Lachrimarum* (señora de las lágrimas); la *Mater suspiriorum* (señora de los suspiros) y la *Mater Tenebrarum* (madre de las locuras e insinuada de los suicidios, señora de las tinieblas). En el caso de Hécate, por tanto, puede entenderse como semilla para hacer germinar otro nuevo concepto de madre terrible y que inspirará a Darío Argento para su trilogía maternal con la *Mater suspiriorum* en *Suspiria* (1977), a la *Mater tenebrarum* en *Inferno* (1980) y a la *Mater Lachrimarum* en *La madre del mal* (2007).

La feminidad se asoció con la brujería desde tiempos inmemoriales, tal y como señala Ortiz (2019, p. 21):

El Canon episcopi, considerado uno de los documentos oficiales fundantes de la conexión entre la mujer y la brujería, afirma que debe reprobarse la creencia de algunas mujeres que creen viajar durante la noche, por los aires, sobre los lomos de algunas bestias y en compañía de la diosa pagana Diana

Se entendía, desde el tratado más importante de las brujas, el *Malleus Maleficarum* (1487) que las brujas podían arruinar cosechas, agriar la leche, causar tormentas o generar males a partir de pociones hechas con sangre menstrual. No obstante, aquello que nos interesa destacar es que, si bien las brujas pueden ser herederas de Hécate, no son representantes de la lamia, aunque sí encontramos el símbolo de la maternidad destructora entre las primeras vampiras surgidas en la literatura gótica, como señala Parra (2020, p. 59):

En una bruja inspirada en uno de los cuentos más populares de la tradición europea, a partir del cual surgen las primeras imágenes de esa madre terrible que encontrará un obstáculo en la figura de su hijo, el cual conseguirá (rebelión mediante) completar el arquetipo junguiano.

Creed (2005), retomando los preceptos psicoanalíticos, estudió el monstruo femenino y lo aplicó a una lectura cinematográfica. Uno de los primeros ejemplos de la madre destructora en el cine de terror la encontramos en la época clásica del cine de terror mexicano en “La Llorona” (Ramón Peón, 1933) la cual pone de relieve dos leyendas en las que el espíritu de una mujer se aparece entre llantos y lamentos y pregunta sobre el paradero de sus hijos. Esta figura proviene directamente de la tradición de leyendas de las civilizaciones mesoamericanas, donde es representada como mitad mujer y mitad serpiente y, también, como una mujer espectral que embrujaba a los hombres y, además, siguiendo a Münch (1983), proviene de la Xonaxi Quecuya zapoteca, la diosa de los terremotos que también se conoce como la Madre Muerte. En esta figura se entiende la llorona como la madre de las tinieblas y una lamia que, según los términos junguianos, se configura como una furia nocturna de sexo femenino, como madre asesina o caníbal. Según Parra (2020, p. 62): “La Llorona sería una suerte de versión hispanoamericana del demonio femenino”.

No obstante, podemos encontrar la producción más reciente del mito de la Llorona en la película producida por James Wan (2019), en su representación entre híbrido de madre terrible y de hombre del saco. De acuerdo con Parra (2020, p. 63):

Esa asociación entre la figura de la bruja y la madre terrible, pese a que en este caso no se produzca una rebelión de un hijo propio como tal, hace que podamos remitir esa concepción folclórica tan extendida en Latinoamérica a lo que Jung establece como arquetipo de lamia, ese ente femenino destructor del que se extrae también otro arquetipo de los cuentos de origen europeo: la madrastra.

Así pues, como referentes fílmicos de las malvadas madrastras tenemos los ejemplos de *Whoever slew Auntie Roo?* (Curtis Harrington, 1972) y *Janghwa, Hongryeon* (Kim Ji-Woon, 2004).

3.1.2. La Esfinge y la madre castradora

La segunda categoría, La Esfinge y la madre castradora (Parra, 2020, p. 75) tiene como origen mítico el mito de Edipo como el símbolo maternal más conocido de la teoría psicoanalista. Una de las representaciones más famosas de la madre terrible en el cine es la que ha correspondido a la Esfinge, como uno de los monstruos que parecen más familiares a nuestra época. Para Jung (2015 [1952], p. 193) la Esfinge es uno de los retratos de la madre terrible “como emblema de la lujuria durante el medievo y manifestación terromorfa de la libido”.

Tal y como nos señala Ahn Ríos (2016) de acuerdo con la tradición griega, la Esfinge se representa con rostro y pechos de mujer con cuerpo, garras y cola de león; emplumada y con alas de ave. Según la *Teogonía* de Hesíodo, fue engendrada por Quimera Ortro, criatura monstruosa, quien mantiene semejanzas con la lamia. Jung (2015 [1952], p. 195) asocia esa dualidad entre lo femenino y lo monstruoso a la imagen de la madre, mitad humana amable en la parte superior, atractiva y, en la parte inferior, mitad terrible bestial “transformada en espantoso animal por la prohibición del incesto”. Equidna procreó junto a uno de sus propios hijos, el perro Ortro, a Esfinge. Según el mito, Esfinge había sido enviada por una endurecida Hera a la ciudad de Tebas como castigo por el nacimiento de Dionisio, hijo de Zeus y Semele, la hija de Cadmo, rey de Tebas. De acuerdo con Parra (2020, p. 78): “quien hace a la Esfinge hija de Tifón y Equidna, se convirtió en una suerte de oráculo al que Edipo venció resolviendo el enigma, el cual había sido la causa de la muerte de aquellos que se atrevían a cruzarse en su camino”.

Así, el triunfo de Edipo sobre la Esfinge (quien se suicidó lanzándose al abismo) continúa con la boda con Yocasta, su madre, y con ello la aparición del incesto matriarcal al que siguieron una serie de desgracias. A diferencia, para Freud (1955 [1919]) el enigma es un signo de curiosidad sexual del niño y para Thomas de Quincey (2013) la respuesta al enigma es el mismo Edipo, es decir, un niño desamparado que se encuentra solo ante la virilidad mientras que Jung (1970) el enigma está formado por la propia Esfinge, una de las expresiones para definir la “madre terrible”, uniendo lo femenino con lo monstruoso.

En la historia del cine también podemos encontrar las primeras madres opresoras y dañinas. Éstas son madres sufridoras en la siguiente década del Hollywood clásico que también son opresoras o sacrificadas. No obstante, en pleno período de posguerra, el discurso en torno a la figura de la madre adquirirá nuevos matices para configurar el arquetipo cinematográfico (López y Vilaboy, 2013) desde la segunda ola feminista y las aportaciones de Beauvoir (1949), en la que se pretende que la representación de la mujer no quede relegada a la madre benefactora y ángel del hogar. Kaplan (2002) tiene presente el culto a la domesticidad en los que se ensalzaba la figura de la mujer vinculada a lo doméstico para describir, precisamente, un perfil de madre sufridora que se verá

complementado con el de la madre masoquista y sádica, como en el caso de *Now, Voyager* (Irving Rapper, 1942) y *Mildred Pierce* (Michael Curtiz, 1945).

En el cine de los años cincuenta con las primeras teorías neofreudianas aparece el arquetipo de la Esfinge relacionado con la madre en un ser “descaradamente monstruoso, que victimiza de manera deliberada a sus hijos con fines sádicos y narcisistas, creando así criminales” (Kaplan, 2002, p. 134). De ese modo, la madre se convierte en la verdadera culpable de la creación de protagonistas psicópatas de la familia Blaze Creek en *Secreto tras la puerta* (Fritz Lang, 1947). Concretamente, la primera mujer de Mark Creek murió y se casó con Celia y, desde un marco sobrenatural y siniestro ésta ejerce su influencia en los habitantes de su casa y en el desarrollo de conductas violentas.

No obstante, en el melodrama también encontramos otro símbolo a los que Jung (1970) asocia a la destrucción: Lilit, según Parra (2020, p. 82): “puro mito de la *vagina dentata* representada en la *femme fatale*, personaje recurrente en el cine negro y el melodrama y cuyo gran exponente podemos encontrar en la Ellen Berent de *Leave Her to Heaven* (John M. Stahl, 1945). Su ambigüedad hace que se convierte en esa Lilit que “habita en el melodrama porque es ahí donde conviven Eros y Tánatos” (Bou, 1996, p. 149).

De acuerdo con Parra (2020, p. 88), en la década de los sesenta la productora Hammer inició un período de terror gótico que nos proporcionó aumentar su galería de monstruos. Alfred Hitchcock, presentó *Psicosis* en 1960 como película pionera de la figura de madre opresora, a pesar de ser producto de la mente resquebrajada de Norman Bates. De acuerdo con Kaplan (2002) es el modelo clave de madre castradora y creadora de monstruos y Norman es un adulto físicamente, aunque en un plano espiritual y de madurez sigue siendo un niño atrapado en un abrazo materno.

Zizek (2006) utiliza la base psicoanalista freudiana para aplicarla al personaje de Norman Bates en su guía *The Pervert's Guide to Cinema* (2006). En el primer piso, vive la señora Bates y equivaldría al “Superyó”, los pensamientos morales, pero también la crítica y el reproche. La planta baja representaría el “Yo”, el lugar en el que Norman vive aparentando ser una “persona normal”. El sótano que correspondería al “Ello” es el lugar en el que Norman decide confinar a su madre, donde Norman intenta contener su pulsión de muerte (Tánatos) y resolver su complejo de Edipo, pero la conciencia de la madre es tan fuerte (Superyó) que acabará fracasando. Se desvelará que la muerte de Norma Bates se debió a un envenenamiento por parte de su hijo, celoso de que ella hubiese encontrado un sustituto a su difunto padre y, arrepentido por haber cometido matricidio, le dio vida dentro de su mente hasta que la personalidad dominante se hizo con el control de sus actos.

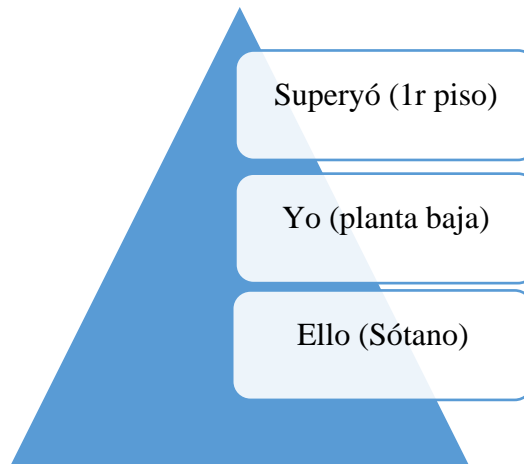


Figura 2. Representación visual de base psicoanalista freudiana aplicado el personaje de Norman Bates y su casa (según el estudio de Zizek, 2006)

En el cine de los setenta podemos encontrar, según nos señalan Zecchi (2002); Gámez Fuentes (2004) y Parra (2020, p. 93) uno de los ejemplos de madre castradora cinematográfica en la película *La residencia* (Ibáñez Serrador, 1970) donde viven jovencitas de familias desestructuradas bajo la estricta dirección de la señora Fourneau. En el centro también vive su hijo Luis a quien tiene terminantemente prohibido relacionarse con ninguna de las chicas, aunque éste lo hace a escondidas. En ese momento, empiezan a aparecer cadáveres de las chicas y su hijo se revela como el asesino. De acuerdo con Parra (2020, p. 94):

La dominación absoluta de la madre ha creado un monstruo que se dedica a mutilar a sus víctimas para construir con los pedazos un cuerpo hecho a imagen y semejanza de su figura materna, como si de un Frankenstein moderno se tratase.

El complejo de Edipo se hace claro, el dominio absolutista de sus madres como Esfinges los conducen a un victimismo que rápidamente se convertirá en agresión hacia las chicas jóvenes con la intención de hacer una réplica de su propia madre.

Uno de los personajes que encarnarían el símbolo de la lamia es la joven Carrie White de *Carrie* (Brian de Palma, 1976) que, tras ser víctima tanto de su opresora, destructora y dominante madre como víctima de acoso de sus compañeras, se vengará de todos ellos en el baile de fin de curso. Margaret White, su madre, es una fanática religiosa que nunca asumió que su marido la abandonase por otra mujer y que sigue de forma enfermiza los dictados de las Sagradas Escrituras. Cuando descubra que a Carrie le ha bajado su primera regla en las duchas con sus compañeras, quienes la agreden públicamente, la vigilará como una “pecadora” en potencia y la castigará por temor a que se pueda relacionar con chicos. De acuerdo con Parra (2020, p. 100), Carrie es víctima y agresora también por su don:

Carrie es víctima de una maldición asociada a su paso hacia la madurez (...) asociada al hecho de convertirse en mujer plena y la capacidad de la joven para mover con la mente llevará a la señora White a tachar de bruja a su propia hija, transformándola en un monstruo arcaico y terrorífico e impidiéndole, por tanto, madurar.

Margaret, obsesionada con el castigo físico, confina a Carrie dentro de un armario para rezar. Carrie vio como único apoyo emocional a su profesora de gimnasia, quien le explicó con naturalidad aquello que le ocurría al bajarle la menstruación.

El castigo aparece de nuevo en el desenlace, cuando Carrie regresa a su casa después de dejar el instituto en llamas y, en un aparente abrazo de perdón con su madre, ésta la apuñala por la espalda. Carrie utilizará sus poderes y matará a su madre clavándola a la pared con los brazos extendidos, crucificándola con diversos cuchillos y la misma furia hará que la casa se hunda. Así, se cumplen las profecías de la señora White y de nada sirven el baño con supuesta “agua purificadora lo cual puede asociarse al regreso del líquido amniótico, la joven buscará consuelo y aceptación en su madre, un ser monstruoso que está decidido a deshacerse de su hija pecadora” (Parra, 2020, p. 102).

3.1.3. La madre terrible y el símbolo del “dragón-ballena”

En la tercera categoría, La madre terrible y el símbolo del “dragón-ballena” (Parra, 2020, p. 115) tiene su origen como el mito de Tifón, el mito destructor. Tal y como señala Parra (2020: 117): “Debemos acudir a las Obras morales y de costumbres (*Moralia*) de Plutarco para comprender el mito del y el símbolo jungiano del “dragón-ballena”, por el cual Jung establece la idea de la subyugación de la madre como el gran paradigma de la madre terrible en *Símbolos de transformación*”. De ahí que pueden establecerse una transgresión y perversión en las relaciones materno-filiales en tanto que Tifón, quien ha sido descrito como un gigante escupidor de fuego de aspecto aterrador, supone para Jung (2015 [1952], p. 264) la máxima representación de la madre terrible, tal y como podemos ver en el siguiente fragmento:

En la leyenda griega, Tifón es un dragón. Pero aun sin esta comprobación es notorio que se trata de la típica lucha del héroe solar contra el “dragón-ballena”, y de este sabemos que es un símbolo de la madre terrible, de las fauces voraces de la muerte en que el hombre es despedazado y triturado [...] La lucha con la serpiente de la noche significa, en consecuencia, la subyugación de la madre, a quien se imputa un crimen monstruoso: el haber traicionado al hijo.

Así pues, de acuerdo con Eetessam Párraga (2016), siguiendo la tradición griega, Tifón se concibe como una horrible criatura gigantesca que fue engendrada por Gea y Tártaro, como venganza a Zeus y hacia sus primeros hijos, los Titanes. Éste, en una analogía con el imaginario del dragón, se trata de un gigante con rostro y torso humano, con piernas de serpiente y con alas. Según las *Metamorfosis* de Ovidio, los dioses olímpicos huyeron a Egipto asustados por la crueldad de Tifón y se convirtieron en animales y escaparon todos excepto Zeus, quien se enfrentó al monstruo antes de ser tomado preso. La criatura le arrancó los tendones y los puso bajo la custodia de Delphyne, dragón de sexo femenino que, dependiente de las variantes del mito, se puede presentar con cien cabezas de serpiente que sobresalen por encima de los hombros. Esta criatura aún en su naturaleza femineidad y destrucción, más allá de su monstruosidad inherente y se relaciona con dos arquetipos presentes en la mitología. Por una parte, se corresponde con la figura de Pitón, la gran serpiente hija de Gea, variante de la leyenda de Delphyne, gigantesco reptil que custodiaba el oráculo de Delfos y cuya figura en forma de serpiente con sexo femenino se vincula con la figura de la lamia.

Por otra parte, siguiendo la mitología hebrea, se establece una asociación entre la criatura y lo que establece Jung entre el Tifón y el “dragón-ballena” con el Leviatán, monstruo acuático y símbolo del mal que constituye el emblema de los animales marinos.

El caso más paradigmático como la plasmación cinematográfica del símbolo jungiano psicoanalista del “dragón ballena” para referirse a la teoría en torno a la madre terrible

(entre la que se incluye la representación destructiva del Tifón) es la película *Babadook* (Jennifer Kent, 2014). El extraño libro llamado “Mister Babadook” puede ser entendido, según Parra (2020, p. 124) como:

La representación del ente maternal como algo maligno (...) motivada en este caso por una experiencia traumática (la pérdida de su marido en un accidente de tráfico la noche en que se dirigen al hospital, donde dará a luz a Samuel), Amelia se convierte en una mujer sumida en una depresión crónica que le hará proyectar al mundo una criatura maligna, el *Babadook*, un ente de aspecto expresionista.

Lecturas similares a las de Parra (2020) son las de Balanzategui (2017) y González Dinamarca (2018). De este modo, se plantea la película de *Babadook* como una historia en la que las personas deben hacer frente a sus traumas. Concretamente, Amelia deberá afrontar sus miedos, materializados en la figura de un monstruo. La madre es víctima de una pérdida traumática, lo que la incapacita para amar a su hijo. Samuel, el héroe de la historia y con quien el público puede conectar debido a su inocencia, será quien deba salvar a su madre a través del poder del amor. El arquetipo de la madre destructora junguiano se hace patente en el momento en que Amelia, después de matar a su perro, persigue a Samuel con la intención de entregárselo al monstruo que pretende convencerla y obligando a éste a rebelarse contra ella. Otros referentes cinematográficos como símbolos junguianos de “dragón-ballena” y perversión en las relaciones maternofiliales se encuentran en las películas *Pyewacket* (Adam McDonald, 2017) y *Hereditary* (Ari Aster, 2018).

3.2. El horror maternal y los vínculos materno-filiales. Hijos víctimas de la tríada Infancia-Familia-Horror/Mal (IFH/M)

3.2.1. ¿(P)Madres negligentes? Ruptura de la familia nuclear y cuestionamiento del patriarcado

A lo largo del presente capítulo asistiremos al análisis de diferentes personajes infantiles víctimas de la Tríada IFH/M a partir de las teorías ya expuestas, que encajarán dentro de la categoría “ghost children” de Renner (2013, 2016) y que se centran en los vínculos entre el pasado y el presente y el horror materno-filial.

Es necesario plantearse si las actitudes o los patrones de conducta referidos a las representaciones de los personajes infantiles tienen una explicación en la conducta de los padres. En el capítulo anterior hicimos referencia a los padres negligentes o a su incapacidad parental como origen o causa para que los hijos se convirtiesen en sus propias víctimas y que nosotros concebimos a los personajes infantiles como víctimas de la Tríada Infancia-Familia-Horror-Mal (IFH/M). En muchos casos, los personajes infantiles son huérfanos (como en la narrativa gótica) que deben enfrentarse prácticamente solos ante la adversidad. Renner (2013) también planteaba que existe un origen, una causa lógica en el comportamiento antisocial o patológico de los niños, como hemos planteado en capítulos anteriores.

El patriarcado espera un tipo de mujer que se enmarque en lo que se denomina como “buena madre” para poder mantener el “statu quo”, el estado de las cosas de la familia nuclear como institución social. No obstante, su resquebrajamiento es prácticamente inevitable y la estética del *New Horror* se entiende como un formato idóneo para lo

marginal, lo disonante y lo transgresor. De acuerdo con Williams (2014, p. 20), el patriarcado necesita una estructura jerárquica para mantenerse:

Patriarchy depends on a particular “order of things”, that is, an institutional psychic structure needing the family to process subjects into accepting rigid rules concerning gender and social reproduction. These psychic operations necessitate a patriarchal family structure, but they are not always totally successful. The repressed always returns in one form or another.

En su estudio, Kord (2016, p. 51) sostiene que los padres son los culpables de las conductas disruptivas y anómalas de sus hijos, dentro del marco de las convenciones sociales asociadas a la familia nuclear. Estos problemas de conducta, especialmente presentes en el cine de la década de los '50 hasta los '70 tienen como causa la ausencia del padre y la responsabilidad casi absoluta de la madre, encargada de la educación y cuidado de sus hijos:

Since about the 1950s, when the nuclear family became the ideological sine qua non in the Western world, horror films portraying it have relied on virtually identical character constellations and narrative strategies. The father is largely or entirely absent (...) just as the social model dictates, the film's mothers are in charge of the nuclear family.

No obstante, desde la década de los setenta, el cine de terror ha estado sometido a una fluctuación en cuanto a su aparentemente “inquebrantable” imagen de familia nuclear como familia modélica para dar paso a su cuestionamiento e incluso resquebrajamiento tal como vemos en el *New Horror* contemporáneo, donde se incluyen muertes de seres queridos, madres que colapsan en aquellas “tareas” tradicionalmente asumidas como el cuidado de los hijos, el divorcio, las infidelidades, entre múltiples tramas que atentan contra la aparentemente inamovible idea de familia nuclear.

Como señala Kord (2016, p. 51), la familia nuclear también se resquebraja cuando la asociación de inocencia atribuida a los personajes infantiles se rompe por su comportamiento. La negación de los adultos de una hipotética “maldad” o “perversidad” asociada a sus propios hijos, por ejemplo, resulta un sesgo en la amplitud de mira de los adultos hacia aquellas representaciones más marginales de la infancia, pero existentes, como es el caso de hijos/niños con problemas de conducta, psicópatas o con habilidades aparentemente paranormales.

Kord (2016, p. 51) plantea que el horror que tiene como centro la familia nuclear se sustenta en la convergencia de cuatro ideas:

1. La familia nuclear como tal se está derrumbando como “pilar de la sociedad”.
2. El niño/hijo de la familia no parece verdaderamente un niño, sino un pequeño adulto con una capacidad de razonar que va más allá de su edad.
3. Dada la ausencia o incompetencia de los adultos, los niños son los que verdaderamente están a cargo de la familia nuclear.
4. Mientras que, socialmente programados, los padres intentan hacer lo mejor posible para mantener a su familia unida, los niños/hijos no muestran apego o dedicación al modelo familiar. Así, la falta de afecto al modelo familiar puede entrañar también un rechazo e, incluso, aversión a la misma hasta el punto de intentar asesinar a sus propios padres (*The Good Son*, Joseph Ruben, 1993), matarlos como un asesinato (*Night Child*, Mike Robe, 1990) o su detención y aprisionamiento (*Joshua*, George Ratliff, 2007).

Cabe tener en cuenta que el amor juega un papel importante en la conceptualización de la familia nuclear en el ámbito social y, en el género del horror, puede suponer la destrucción de esta de acuerdo con Kord (2016, p. 52). Los productos audiovisuales del *New Horror* se centran en la representación de hijos perversos, con conductas no normativas los cuales acaban siendo víctimas del trauma que supone la deconstrucción del mito familiar. Este trauma o problemática puede residir, precisamente, en las irresponsabilidades o negligencias parentales y, en muchos casos, la carencia del afecto y el apego necesario para su desarrollo personal, tal y como señala Kord (2016, p. 52):

The evil children of family horror respond to this not with trauma but by systematically destroying the structure built on this myth. The principal reason for the destruction of the nuclear family in these films is the parent's inability both to love the child unconditionally and to discard the societal mandate that says they must.

De este modo, estas películas juegan con nociones socialmente asumida, cuestionando la confianza de la institución más preciada, la familia y, lo que es peor, la confianza del amor en el que supuestamente se basa la familia, tal y como indica Kord (2016, p. 53): “These films play with our hardwiring, questioning the dependability of our most cherished institution, the family, and - worse- the trustworthiness of the love that at the family is supposedly based on”.

Así pues, a lo largo de este capítulo identificaremos algunas de las líneas narrativas básicas planteadas en el capítulo anterior. En primer lugar, la orfandad real o simbólica y la ausencia del padre que pueden convertirse en experiencias traumáticas que pueden ocasionar problemas emocionales o psicológicos en los personajes infantiles. El enfrentamiento al trauma, la exploración de su propio dolor, la experimentación de la soledad por la carencia de un padre, madre o referente, así como la adopción de estrategias de resiliencia infantil para sobrellevar su situación. Asistiremos a la evasión en mundos fantásticos que funcionan como alegoría para el trauma individual y colectivo (*A Monster Calls*).

Además, se plantearán a los niños como nexos de comunicación con seres imaginarios o seres sobrenaturales con los cuales mantienen una relación de proximidad basada en un juego, cuya regla esencial, para poder ganar, es la obediencia ciega, aunque ello implique mentir o realizar acciones perjudiciales para sí mismo. El personaje infantil irá describiendo pistas bien en estructuras laberínticas (*El Laberinto del Fauno*) o bien en la búsqueda del tesoro (*El Orfanato*) o algún otro objeto de deseo a través del viaje onírico (*A Monster Calls*). No obstante, también se asistirá al desarrollo de patologías infantiles por la falta de socialización que entroncan con la imagen del *enfant sauvage* y repercuten en patologías del lenguaje y del desarrollo motor, social, afectivo (*Mamá*) y cómo lo patológico de la madre también influye en el desarrollo de problemas afectivos y sociales de su hijo y a través del juego y del cuento se conecta con lo sobrenatural (*Babadook*).

3.2.2. El horror maternal en el *New Horror* audiovisual contemporáneo: aportaciones desde el psicoanálisis y la teoría feminista

Partimos de la base del estudio “Maternal Horror Film” de Arnold (2013) el cual nos adentra en el complejo e interesante mundo de las narrativas sobre maternidad y horror y en cuáles son las funciones de sus distintas representaciones cinematográficas, tomando

como punto de partida del género en la década de los sesenta⁷. El planteamiento del estudio adopta una lectura psicoanalítica combinada con perspectiva de género, aplicada a distintos estudios de caso, esto es, películas de terror y temáticamente similares en los que graviten los discursos de la familia nuclear en relación con los placeres subyacentes de la audiencia.

Es notorio remarcar que en el punto de vista de Arnold (2013, p. 4) emergen conceptos claves de la teoría psicoanalítica como lo “uncanny” o lo abyecto: “In the case of horror, psychoanalytic readings often refer to the ‘return of the repressed’, the uncanny, monsters of the id and the abject”. En ellos radican también algunos como escenarios donde emergen el síndrome de Edipo, los excesos, el masoquismo o el deseo femenino en relación con la maternidad en el cine de terror con cuestiones centrales tales como cuáles son las ansiedades sobre la maternidad y el embarazo. Igualmente se reflexiona acerca de la evolución de las nociones de “buena” o “mala” madre histórica y culturalmente. Arnold (2013, p. 5) plantea que el cine de terror es un género propicio, dado que invoca los miedos más primitivos, profundos e inconscientes de la condición humana.

Además, debemos referirnos al concepto de lo “abyecto” como elemento importante en las definiciones de maternidad, en tanto que se tienen presente las tesis de Kristeva (1982), con el bagaje de Freud (1955 [1919]) y Lacan (1977 [1963]). Según la teoría freudiana, el punto de partida radica en la infancia en la cual la figura y el comportamiento de la madre resultan condicionantes en el desarrollo del hijo y, por ello, la teoría psicoanalista también se centra en los tipos de maternidad posible en tanto que son determinantes para la vida de su hijo y sus posibles patologías de comportamientos posteriores, de acuerdo con Arnold (2013, p.6).

Según Freud (1955 [1919]) la madre se sitúa primariamente en el desarrollo psicosexual de su hijo que todavía no tiene definida su orientación sexual y de género. En esta etapa existen fantasías incestuosas de querer sustituir al padre, en tanto que el niño lo ve como a un rival en el caso de los niños. En el caso de las niñas, también se siente una unión hacia la madre. Ambos, tanto los niños como las niñas, descubren que la madre no tiene un miembro fálico, el pene, que está relacionado con la idea de que la mujer está castrada. El pene está asociado con el poder y la autoridad y el hecho de que la madre no lo posea, implica la percepción de castración por parte de la hija, quien nunca va a tener falo (y a tener, por tanto, ese símbolo de autoridad y poder) y a sentir un rechazo por ella por una supuesta “mala fabricación”. En el niño, quien ha sentido fantasías incestuosas por su madre, desea parecerse al padre y no a la madre en tanto que ella está sujeta a castración y su figura es pasiva.

Lacan (1977 [1963]), a diferencia de Freud, mantiene que el falo es un significante de la carencia, es solamente un símbolo que marcará la diferencia entre los géneros y que, más allá de representar la fusión entre el hijo-madre, será representante del desarrollo de la formación personal e independiente del hijo/hija. El cuerpo materno representará tanto su significado de realización del deseo (incestuoso) como los deseos no

⁷ Este apartado se relaciona con contenidos presentados en los capítulos previos como “La Tríada Infancia-Familia-Horror/Mal 2(IFH/M): conceptualización” del capítulo teórico de la tesis y con el apartado 2.1.3.4. Estructuras de familia en la ficción gótica: familia nuclear y piramidal (hacia la Tríada Infancia-Horror/Mal”.

cumplidos/expectativas no realizadas (es decir, la imposibilidad de volver a esas fantasías incestuosas). En la etapa de adquisición del lenguaje, el niño ve compensada la carencia (fálica) de la madre a través del lenguaje, el cual actúa como sustituto del falo. De acuerdo con Grosz (1990: 142):

The process of social construction is predicated on the necessary renunciation and sacrifice of the child's access to the maternal body and the child's submission to the Law of the Father. The paternal figure serves to separate the child from an all-encompassing, engulfing, and potentially lethal relation with the mother.

Así pues, la relación entre madre-hijo conlleva un círculo vicioso de proyecciones, fantasías, identificaciones imaginarias y demandas que no permiten el desarrollo o crecimiento del hijo ni su independencia del uno con el otro. Esta estructura permite dos posibilidades para el hijo: en primer lugar, sentirse agobiado por el otro (la fantasía de una madre devoradora o un niño voraz e insaciable) y, en segundo lugar, el miserable aislamiento y abandono de la propia autoestima a partir de la ausencia o rechazo del otro (la fantasía de la mala y/o egoísta figura de la madre/hijo). A partir de estas dos posibilidades se pueden sugerir la dicotomía entre la “buena” madre, la cual identifica la ley del padre como legítima y la “mala” madre, quien no se identifica con la ley del padre y puede operar a dos niveles, según Arnold (2013, p.11):

She may resist giving up the child (corrupt maternal power), or there may be no third term available to facilitate the child's transition into the Symbolic (the terrifying fear of matriarchy). Matriarchy and maternal power are, therefore, figured as primitive, archaic and boundary-less, since they are not governed by language, culture or the social. Maternal power is figured as violent, destructive and detrimental to the child.

Por su parte, Kristeva (1986, p. 72) revisa la construcción de lo maternal a partir de la unión entre la etapa pre-edípica y edípica y lo materno promulga la primera ley (del padre) y empuja a los hijos al lenguaje:

Maternal authority is the trustee of that mapping of the self's clean and proper body; it is distinguished from paternal laws within which, with the phallic phase and the acquisition of language, the destiny of man will take shape.

La postura de Kristeva supone un cambio significativo de punto de vista desde el psicoanálisis clásico ya que ofrece una alternativa para entender la figura materna, no solo como una figura perdida y presente en nuestro imaginario o una consagrada madre de lo simbólico, sino como una figura que atraviesa los dos planos. Esta noción que cruza ambos planos contribuye a una ambigüedad que radica en la noción de lo “abyecto” en relación con la figura materna, como ya hemos visto anteriormente. Lo abyecto, por tanto, nos sitúa en los orígenes, en el nacimiento y en la simbiosis entre madre e hijo, en la proyección de la cultura patriarcal y sus manifestaciones religiosas, culturales o tradicionales donde lo maternal abyecto se evoca sólo para ser repudiado de nuevo en un acto ritual de separación del cuerpo materno.

Todo ello nos permite reflexionar acerca de cómo está representada la maternidad en relación con los personajes infantiles y cuál es la función de esta representación teniendo presente la ideología predominante en la que se enmarca, es decir, el patriarcado. Fischer (1996, p. 30) reconoce que el tema de la maternidad, así como su representación fílmica ha sido un lugar de crisis donde la madre es condenada por su transgresión, ya sea por su

ausencia o por su implicación excesiva e incluso y demuestra cómo la maternidad es concebida desde ópticas contrapuestas, ambiguas y con contradicciones.

No obstante, la supuesta “crisis” en la representación de la maternidad va ligada a un ideal patriarcal que se pone en cuestionamiento y que desafía el statu quo, es decir, va ligada al desarrollo del papel de la mujer y al auge de los movimientos feministas. En el estudio de Mulvey (2000, p. 146), el papel de la mujer representada se considera un objeto con una carencia. Como hemos dicho anteriormente, esta carencia entronca con las teorías psicoanalistas donde la mujer está castrada y donde este falocentrismo se ve reflejado en el cine:

The function of woman in forming the patriarchal unconscious is twofold, she first symbolises the castration threat by her real absence of a penis and second thereby raises her child into the symbolic (...) she can exist only in relation to castration and cannot transcend it”.

La castración femenina marca su inferioridad frente al patriarcado y plantea que los pocos “poderes” que puede tener la mujer y, por tanto, por los que puede tener significado, se determinan en relación con el niño, al nacimiento del hijo y a la maternidad. Así pues, de acuerdo con Arnold (2013, p. 20): “The meaning of woman is predetermined by the patriarchal culture which she inhabits”. En ese sentido, atendemos a la perspectiva de Williams (2014, p. 17), cuando comenta que el cine del *New Horror* entraña el trauma que pueden sufrir los hijos tras percatarse, en términos psicoanalistas, de la castración de su madre y de que ésta puede ser la “responsable” de sus tendencias antisociales. Por todo ello, es remarcable el hecho del creciente interés del papel de la madre en el cine de terror (Grosz, 1990; Fischer, 1996; Kaplan, 2000; Arnold, 2013 y Zuk, 2018) a partir de las tesis psicoanalíticas (Freud, 1955 [1919]; Jung, 1970 [1959] y Lacan, 1977 [1963]), sus orígenes mitológicos (Parra, 2020) y sus reinterpretaciones desde la perspectiva feminista (Kristeva, 1976; Mulvey, 2000; Creed, 2005 y Ussher, 2006) dentro de la cultura patriarcal en la que se inserta y en relación al desarrollo histórico de la “familia nuclear” y su resquebrajamiento, una línea investigadora que resumimos a continuación (figura 3):

Origen mitológico	Clasificaciones binarias en el <i>New Horror</i>	Clasificaciones binarias en el <i>New Horror</i>	Aportaciones feministas, clasificación binaria	*Clasificación no binaria	Aportaciones feministas, clasificación no binaria
Aquetipos maternos (Parra, 2020)	Kaplan (1992/2000)	Schneider (2003)	Creed (2005)	Zuk (2018)	Arnold (2013)
*Lamias: mito de Hécate y Lilit					
Buena madre. La esfinge y madre castradora/madre sufridora	Madre sacrificada	Madre como víctima	Madre pre-edipo	Buena Madre	Buena madre
Mala madre. La madre terrible, símbolo jungiano del “dragón ballena”	Madre fálica	Madre como monstruo	Madre arcaica	*Madre como un constructo social del patriarcado	Mala madre
				Mala madre	

Figura 3. Clasificación de los arquetipos maternos desde varias perspectivas

Así pues, la figura de la mujer en el patriarcado ocupa el espacio y la posición que éste le permite y la cual se polariza en dos categorías, según la clasificación de Arnold (2013) y las aportaciones de Kaplan (2000, p. 468): por una parte, la “buena madre” como aquella entregada y sacrificada por sus hijos, su marido y su hogar (es decir, aquella subordinada al poder masculino y patriarcal, el cual excluye a la mujer a su realización en cualquier esfera que no se restrinja a su rol reproductivo y de “ángel del hogar”).

Por otra parte, la “mala madre” o “bruja”, es decir, la madre “egoísta” por tener “deseos” independientes a su faceta como madre, de acuerdo con Kaplan (2000, p. 468). Estas facetas ajenas a la maternidad son vistas como perversas y ahí residirá el mito de madres sádicas, hirientes, celosas, egoístas, que no son abnegadas y que luchan por su papel no solamente como madre, sino también como mujer y sujeto individual con necesidades propias.

Según el patriarcado, la maternidad se concibe como buena o mala en función del modo en que la madre es capaz (o tiene la predisposición) de sacrificar sus propios deseos con la finalidad de cuidar de sus hijos. Esto plantea una disyuntiva excluyente entre satisfacer los propios deseos y satisfacer los deseos de los hijos, lo cual resulta arcaico en tanto que se fundamenta en que la finalidad última de una mujer es la maternidad, cuando, en cambio, debe considerarse como una opción personal. Estos arquetipos maternos, fundamentados como vemos en orígenes mitológicos (Parra, 2020), resultan limitados y limitantes.

Así pues, el horror maternal, siguiendo las tesis de Arnold (2013, p. 26) se centra en concebir la figura de la madre, basada en la dualidad jungiana y siguiendo también las aportaciones de Kristeva o bien como un monstruo o como significado de lo abyecto en la que cumple con el rol como transgresora o como antagonista y también pueden estar sujetas y ser víctimas de un monstruo masculino, siguiendo la lógica patriarcal. En el estudio de Schneider (2003) se esboza una oposición binaria entre la madre como monstruo y representación de lo abyecto en un plano presimbólico y la madre como víctima se representa a la mujer castrada, en términos de lo simbólico. No obstante, en esta dicotomía no se permite un espacio para la “buena madre” en tanto que ésta es definida con relación al hombre o al hijo. De este modo, Arnold (2013, p. 33) sitúa la función dual de la madre (véase la figura 4) por una parte, como antagonista la cual provoca fantasías masoquistas negativas sobre la muerte, “engullidora” y “erradicadora” de sus propios hijos o como protagonista/heroína, la cual provoca fantasías masoquistas en relación al cuidado, el sacrificio y la abnegación; por otra parte, con una función negativa en la que ella está mayoritariamente sumergida o marginada como mujer/madre castradora y agobiante.

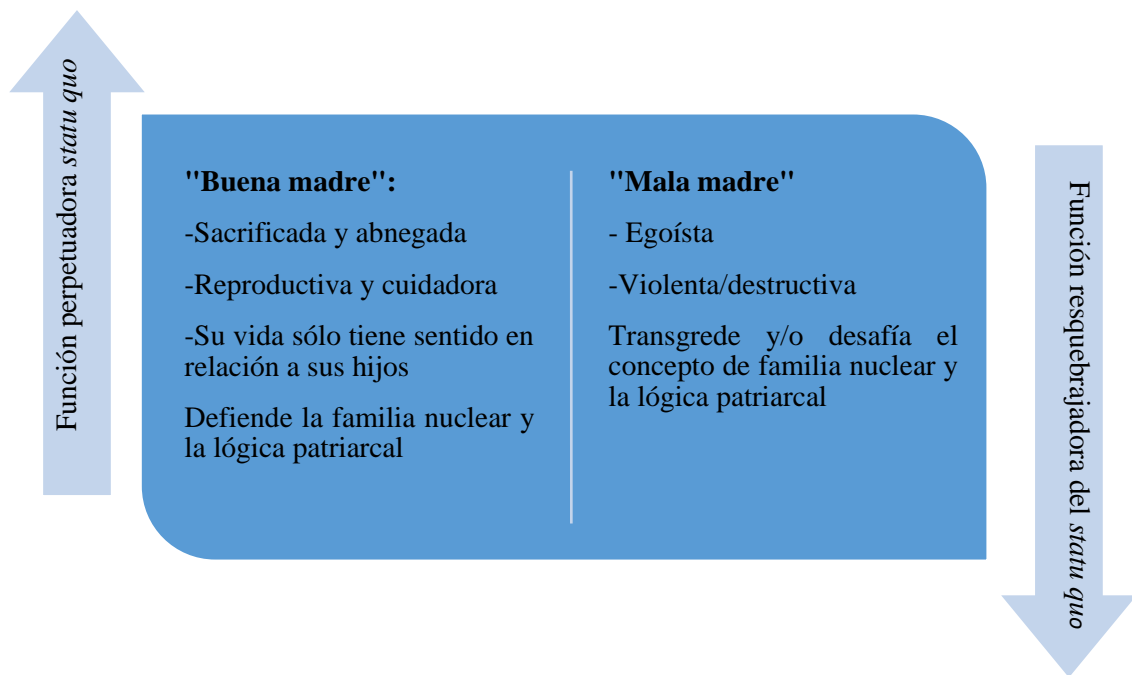


Figura 4. Dicotomía entre la "buena" madre y la "mala" madre

En términos generales, tal y como plantea el estudio de Creed (1992, p. 26) sobre la figura de la madre en el cine de terror, éste se ha centrado en su función negativa y, por tanto, en la dualidad lacaniana entre la buena y la mala madre. Es por ello por lo que diferencia entre la madre pre-edípica y la madre arcaica. La madre pre-edípica se refiere a aquella cuya figura no está definida aún en lo simbólico, sino que está tomando forma, de acuerdo con Creed (1992, p. 26).

Por su parte, la madre arcaica se ve como aquella que va más allá de lo simbólico y que no tiene cabida dentro de la estela de la familia nuclear, siguiendo el estudio de Creed (1992, p. 26): "If we posit a more archaic dimension to the mother as originating womb - we can at least begin to talk about the mother as outside the patriarchal family constellation".

Estas madres arcaicas se conciben como el origen de la procreación o como el útero devorador, asociadas con la muerte en sus aspectos negativos. De acuerdo con Creed (1992, p. 30):

Because the archaic mother is so closely associated with death in its negative aspects - death seen as a desire for continuity and the loss of boundaries- her presence is marked negatively within the project of the horror film.

La monstruosidad de la mujer en términos de su potencial cuerpo materno reside en su función reproductiva donde el propio patriarcado entiende que lo monstruoso, desde la concepción, embarazo y parto, resultan inherentes a su propia naturaleza tildada de monstruosa. Según Creed (2005, p. 17):

Woman's monstrosity is derived from her physical, sexual and biological identity. Unlike woman, man does not give birth, lactate or menstruate and hence is not signified as monstrous

through his reproductive functions or parenting functions...The male monster is made monstrous because he seeks to destroy woman and her reproductive identity...or deny woman as the origin of life and one who reminds him of his debts to the feminine...world.

Según Arnold (2013, p. 29), la figura del padre se ha convertido también en un tema central en el cine del género del terror en las pasadas cuatro décadas, aunque el patriarcado necesita de la figura materna “ideal” para sobrevivir.

3.2.3. La buena madre: el sacrificio como base del afecto

La “buena madre” según Arnold (2013) ha sido definida anteriormente y en términos binarios como la “madre sacrificada” según Kaplan (1992/2000), “madre-víctima” (Schneider, 2003), “madre pre-edipo” (Creed, 2005) y, dentro de una clasificación no-binaria que veremos seguidamente, como “la buena madre” según Zuk (2018).

Esta noción de “buena madre” analiza la figura de la madre como un constructo resultante de la cultura y la sociedad patriarcal, haciendo hincapié en las encarnaciones históricas en la cultura occidental dominante. Las características esenciales de este tipo de madre son el sacrificio, la entrega y el cuidado. La madre continúa siendo el “ángel del hogar” (Arnold, 2013, p. 37), adoptando en muchos casos, una posición marginal dentro de la narrativa y un rol pasivo. Este tipo de maternidad se sustenta en el arquetipo de Neumann (1963), según el cual la buena madre, en oposición a la mala madre, está determinada siempre en relación con una figura masculina, en concreto, a una figura paternal, que sería el patriarca o padre de familia, adoptando un papel pasivo en la toma de decisiones.

No obstante, como hemos visto, el género del horror y, concretamente, la estética del *New Horror* pretende poner en tela de juicio la institución tanto de la familia como de la maternidad, la cual, se puede concebir, contrariamente, como la fuente de ansiedad o en un lugar ambivalente. Su figura es, generalmente, atacada, pero debe salvarse a sí misma y a sus hijos (de acuerdo con su rol de buena madre que marca el patriarcado). Existen contradicciones entre la esfera social de la madre en la que puede ser una mujer trabajadora y la lectura psicoanalítica de la misma en la que la abnegación de la madre se puede ver justificada a través de los elementos de terror. Como plantea Arnold (2013, p. 38): “The horror of the films often relates to the attempt to split the family and, more particularly, mother from child”. Es decir, en el género de terror podemos asistir a la representación de la buena madre, la cual sigue la ley del padre y continúa cuidando y nutriendo a sus hijos, concibiendo el sacrificio como la quintaesencia de la “maternidad”, como una característica inherente a la misma. No obstante, la “naturalización” del sacrificio como una característica inherente nos conduce a lo que DiQuinzio (1999) señala como maternidad esencial, la cual lo que pretende es idealizar la maternidad en diversos discursos socioculturales y hacerla extensiva a un deseo imperativo en todas las mujeres, lo cual es erróneo.

En ese sentido, resulta lógico pensar que la “buena madre” se inserta dentro de una ideología patriarcal de la “familiar nuclear” donde las funciones sociales están determinadas por un padre de familia en la que la buena madre representa el sacrificio y abnegación, de acuerdo con Arnold (2013, p. 42). Además, encontramos su función para

representar sus fantasías masoquistas, es decir, aquellas que se sitúan en el cuerpo de la madre que se enfrenta con su antagonista, su atacante sádico. En ese sentido, los “logros” de la mujer van determinados también por sus “éxitos” como madre, quedando las otras facetas de la mujer excluidas y suponiendo, también erróneamente, que la maternidad es el fin último de la mujer.

De acuerdo con Arnold (2013, p. 40), las estrategias narrativas del horror maternal se producen en el juego entre la separación y unión del hijo con la madre, bajo la lógica psicoanalista: “Maternal horrors, in which the mother enacts a reunion with the child (symbiosis) followed by submission to the third term of the father (Taking up her proper place in the Symbolic universe) correspond to popular psychoanalytic accounts of good mothering”.

De este modo, lo que emerge de la buena madre en el cine del género de terror es la representación de la cultura dominante, la patriarcal en la que se insta a revisar el concepto de “familia nuclear” en tanto que, a diferencia del cine del género de la década de los ‘60, ‘70 y ‘80, la estética del *New Horror* contemporáneo tiende a resquebrajar la supuesta unidad de la familia nuclear que se convierte en un lugar de crisis, donde la maternidad puede resultar una antítesis de la unión (tradicionalmente atribuida a la mujer-madre) para dar paso a la destrucción, tal y como señala Arnold (2013, p. 44):

If the maternal melodrama is figured as circulating and reproducing dominant patriarchal idealisations of maternal self-sacrifice (even while certain text may “resist” it), the family horror may be read as an antithesis to this (...) it challenges the nuclear family and the maternal self-sacrifice motif by destroying it from within (the family, the home).

La idea de familia disfuncional o no nuclear está presente en la década de los setenta y ochenta (donde se aprecia el descontento de la guerra, el aumento de la tasa de divorcio y los movimientos sociales en favor de los derechos de la mujer) donde se empieza a cuestionar el papel de la mujer sumisa y con hijos obedientes y este inicio de ruptura puede verse en películas como *The Texas Chainsaw Massacre* (Tobe Hopper, 1974); *The Brood* (David Cronenberg, 1979); *The Omen* (Richard Donner, 1976) o en el caso de *The Stepfather* (Joseph Ruben, 1987). En su estudio de 1996, Sobchack argumenta que la familia se ha convertido en un lugar de agitación y la familia nuclear, con los espacios permitidos para la mujer como la casa o la familia y el cuidado de los hijos, no resultan, por ejemplo, suficiente para hijos “sanos”, en el caso de *The Omen* en el que existe la encarnación del diablo. El padre, como símbolo de castración, con el poder que le concede el patriarcado en todas las esferas y la madre como castrada, sin poder y domesticada son, en líneas psicoanalistas, son el espacio adecuado en el que se eleva la maternidad y el amor maternal a una devoción que roza proporciones heroicas, aunque el concepto de maternidad está sujeto a la inestabilidad y el resquebrajamiento. El miedo a la disolución a la reestructuración de otros tipos de familia ha sido un tema relevante en películas como *Hide and Seek* (2005), *The Haunting of Connecticut* (2009) o *The Orphan* (2009).

El miedo derivado de la posible desestructuración familiar se sustenta, principalmente, en la ausencia del padre y la presencia de la figura de la madre soltera/viuda, dos aspectos ampliamente utilizados por la estética del *New Horror*. De acuerdo con Arnold (2013, p. 60), pese a que la madre (ya sea madre soltera, viuda, trabajadora o adoptiva, no

biológica) sigue actuando como la fuente principal de cuidado de los hijos (y cumpliendo con su papel de “buena madre”), el sistema patriarcal opresivo es criticado:

Now, rather than finding her place within the patriarchal system of family or community, she is at odds with it. The masculine domains of nuclear family/government/la act against her interests and threaten the security of the child. Therefore, although the underlying ideology of good motherhood remains intact, the patriarchal organisation that produced this discourse is heavily criticised.

No obstante, el concepto patriarcal y su lógica no parecen permitir otras alternativas a las funciones del personaje de la madre la cual resulta, también un significante de lo simbólico en términos psicoanalistas. El poder que otorga al género masculino reafirma su propia subordinación y abnegación, pese a que el escepticismo y la crítica sean crecientes, de acuerdo con Arnold (2013, p. 66): “Thus a patriarchal model of good motherhood is still retained in these films even when paternal agency is source of horror”

3.2.4. La mala madre: el “egoísmo” como prioridad afectiva

La “mala madre” según Arnold (2013) ha sido definida anteriormente y en términos binarios como la “madre fálica” según Kaplan (1992/2000); como “madre monstruosa” (Schneider, 2003); como “madre arcaica” (Creed, 2005) y, en términos no binarios como “mala madre” según Zuk (2018), que veremos seguidamente.

Esta noción revisita la figura de la madre malvada, perversa o que transgrede las normas propias de una estructura social y cultural patriarcal, aquellas mujeres que no encajan ni se identifican dentro del mismo. La “mala madre” puede operar en dos niveles distintos: por el poder maternal corrupto y en el miedo terrorífico del matriarcado, dentro de una sociedad patriarcal en la que se inserta. Según Arnold (2013, p. 11): “She may resist giving up the child (corrupt maternal power) or there may be no third term available to facilitate the child’s transition into the Symbolic (the terrifying fear of matriarchy)”. La maternidad y su poder se figuran como primitivos, arcaicos y sin límites no gobernados por el lenguaje, ni la cultura ni la sociedad. En detrimento, el poder maternal se figura como violento y destructivo en relación con el niño/hijo y es juzgado por algunos como una renuncia al rol que, en términos patriarcales, le es atribuido como mujer y madre. La mala mala madre lo es en tanto que viola los ideales patriarcales. Por ello, de acuerdo con Kaplan (2000) en Arnold (2013, p. 23): “Motherhood is determined as good or bad according to how willing the mother is to sacrifice her own desires in order to care for the child”.

Arnold (2013, p. 68) plantea que la maternidad es una fuente de ruptura de tabús en el cine de terror, lo cual podemos relacionar con una de las características de la estética del *New Horror* propuestas por Ndalianis (2013). El horror maternal centrado en el papel la “mala madre” pone su punto de mira en el rechazo de ésta hacia lo que se espera, tradicionalmente, de ella siguiendo el modelo dominante de familia nuclear. Es por ello por lo que sus características residen en ser “malevolente”, con tendencias violentas con sus hijos, ser egoísta o negligente (como en *Sixth Sense*, M. Night Shyamalan, 1999 o en *The Exorcist*, William Friedkin, 1973) o emocionalmente abusiva (como en el caso de *The Others*, Alejandro Amenábar, 1999). El instinto materno se figura como corrupto y

esta “mala madre” se entiende como un producto del imaginario patriarcal o como representante de una pesadilla del inconsciente, pero también como una figura que señala su insatisfacción o desilusión con las estructuras psicosociales de la familia, de acuerdo con Arnold (2013, p. 68): “a transgressive figure who resists conformity and assimilation”.

En ese sentido, la “mala madre” se concibe como monstruosa (Arnold, 2013, p. 69), concretamente como la encarnación simbólica no de mujer castrada sino, contrariamente, como una “mujer fálica”, en el sentido de que es capaz de mantener algunos poderes atribuidos, según la lectura psicoanalista, exclusivamente a los hombres. Entonces, lo maternal se relaciona con lo abyecto (Kristeva, 1982) y con la dualidad monstruosa que combina tanto la fascinación por la separación maternal como la repulsión o lo abyecto de lo materno (Creed, 1992; 2005). Esta dualidad está caracterizada por la representación del “exceso” en el cuerpo o en conductas no esperadas del comportamiento de la madre. Así pues, el horror maternal se centra en la perspectiva de la madre (más que en la del hijo) y, por ello, podemos sentirnos identificados con su “transgresión” con respecto al concepto tradicional de “buena madre” y a partir de ello, se pueden identificar otros posibles discursos maternos alternativos que rechazan la supuesta “esencialidad” de sacrificio y abnegación maternal, de acuerdo con Arnold (2013, p. 70)

De ese modo, en el cine de terror, podemos asistir a otras representaciones de la maternidad que se relacionan, supuestamente, con su naturaleza monstruosa y con su función de antagonista o personaje villano abyecto. Estas representaciones de madres monstruosas pueden encontrarse en diversas mitologías (Parra, 2020), en el arte, la literatura y la cultura que residen de forma subyacente en la psique contemporánea, como ya hemos comentado anteriormente.

Así pues, podemos plantearnos si la representación de un niño monstruoso viene “necesariamente” de una conducta maternal monstruosa. Uno de los motivos más relevantes del horror maternal reside en la analogía que se establece entre la madre y el hijo de tal manera que un hijo monstruoso (con problemas mentales, psicológicos o discapacidades físicas) se entiende como un “producto”, consecuencia o resultado de la conducta psicológicamente afectada y alterada de la “mala madre”. Todo ello se puede relacionar, también, con la teoría obsoleta a nivel científico de la “Maternal Impression Theory” (Howe, 1991 y Todd, 1995), según la cual, el estado mental negativo de la madre durante el embarazo podía afectar y dejar una “marca”, una impresión negativa en el hijo, ya fuese en una deformidad física o para dar justificación y explicación al posible desarrollo de otras patologías como la depresión o la esquizofrenia (Renner, 2013). De este modo, se establece una ecuación subyacente en la psique cultural de la lógica patriarcal por la cual se sigue responsabilizando a la figura maternal de la “monstruosidad” de sus hijos.

No obstante, el género del horror se ha provisto de esta desbancada teoría (que también se alimenta del folklore y de tradiciones orales) para presentar personajes maternos con problemas mentales (anteriormente calificados como locura o neurosis) que tienden a transmitirlos a sus hijos, ya sea en el parto mismo o en el desarrollo de éstas en su infancia o adolescencia. La transmisión de estas alteraciones se realiza de madres a hijos y no de padres a hijos, apoyando la lectura psicoanalítica de que la madre monstruosa actúa a través del lenguaje codificadamente masculino, es decir, a través de las relaciones con sus

hijos en la entrada al universo simbólico. La madre significa la corrupción del cuerpo o la mente del hombre⁸ donde el hombre debe defenderse, resistir o huir de ella.

En este sentido, hay que diferenciar entre las dos etapas: la pre-simbólica donde la asociación de lo abyecto no se produce, al menos necesariamente, por la madre sino porque ella se sitúa en un punto en el que el niño empieza a aprender la diferencia entre lo puro/moral y lo impuro/inmoral, es decir, lo apropiado y lo inapropiado. La madre provoca una ambigüedad al estar situada entre los dos términos opuestos y binarios: lo civilizado y lo incivilizado, lo limpio o moral y lo inmoral. Lo abyecto se define por esa ambigüedad maternal y por las imágenes viscerales y terroríficas relacionadas con lo sucio, la sangre o los excrementos. De acuerdo con Arnold (2013, p. 75):

The mother does not correspond to some evil force in opposition to the subject. Abjection is, rather, found in the confused and conflicting emotions experienced when faced with the maternal. After the infant learns to repudiate the maternal, becomes immersed in language, culture and society (which are then established as normative), the maternal/mother returns as a reminder of non-subjectivity. Essentially, she is a reminder of how the Symbolic structure is, in effect, fragile, shifting and constantly challenged.

La segunda etapa se correspondería con el aprendizaje del lenguaje y su simbolismo. Tal y como señala Kaplan (1992, p. 112), la mala madre especialmente en la estética del *New Horror* representa la “corrupción” del ideal patriarcal femenino, es decir, de una cultura marcada ideológicamente donde también cabe la contradicción y exceso, que pueden resultar clave a nivel narrativo. De acuerdo con Arnold (2013, p. 77), “The Bad Mother melodrama and the Bad Mother horror often contain (...) the visual imagery of the horror genre and the emotional narrative of melodrama”, es decir, la figura de la “mala madre” puede representar el exceso desde su exceso mediante imágenes visuales que inciden en lo físico y también por la narrativa emocional que se genera a partir del cuerpo.

Además, el cuerpo femenino en ambos géneros se define, precisamente, por un exceso (o una gran intensidad desbordada) que se transmite a través del miedo, el terror (y las respuestas físicas como los gritos) o la tristeza (el llanto). La mala madre se concibe como el origen o la fuente de ese estallido emocional y de sensaciones, como en el caso del trauma emocional (*Psycho*, Alfred Hitchcock, 1960 y *The Brood*, David Cronenberg, 1979), de experimentación de momentos traumáticos (*The Descent*, Neil Marshall, 2005 y *The Others*, Alejandro Amenábar, 1999) o en el caso de la provocación emocional o física excesiva, en tanto que el cuerpo también puede ser el lugar de exceso.

Tal y como también sostiene Williams (2014, p. 22), la naturaleza “histórica” del melodrama como un género de excesos es paralela al horror al representar a personajes víctimas creada por los mismos valores patriarcales: “Melodrama’s hysterical nature as a genre of excess parallels horror, especially in depicting victims created by patriarchal family values”.

En la estética del *New Horror*, la “mala madre”, en última instancia, sufre (en muchos casos, por la pérdida de sus hijos, como en *Mamá*) o es asesinada, de tal manera que el personaje es visto por la audiencia como una víctima. En las narrativas de la estética del

⁸ Podemos remitirnos a figuras míticas como la griega Medusa que deja petrificados a los hombres que mira o representaciones de la “vagina dentata” como un útero peligroso que proporciona muerte en lugar de vida.

New Horror asistimos a la manifestación de lo abyecto desde discursos alternativos de la maternidad donde las emociones desbocadas, las protestas, las reivindicaciones o incluso la perversidad o la villanía confirman que existen otros modos de ser madres, más allá del tradicional o “santificado”. Como afirma Arnold (2013, p. 79), las malas madres pueden ser vistas en el horror como las malvadas madrastras propias de los cuentos, donde deberá pagar un precio por su otredad:

The Bad Mother of horror is, after all, very rarely the “wicked stepmother we find in fairy-tales. Rather, she simply does not fulfil her self-sacrificing duties for the child. She is not the quietly suffering and patient mother (...) and she must pay a price for this (where the Good Mother is rewarded for her sacrifices).

Es decir, las buenas madres tienen una recompensa, entre otras, el reconocimiento social del patriarcado y, en contraposición, las malas madres reciben un castigo por su naturaleza ajena a la normatividad. La figura de la “mala madre” es un personaje recurrente en el género de las casas encantadas o malditas, habitualmente inserta en el seno de una familia disfuncional (o no normativa), que tiene, en ese sentido, elementos propios de la tradición gótica, como se ha visto anteriormente. Estas son la existencia de presencias o fantasmas del pasado que aparecen en el presente de los personajes en espacios domésticos apartados, solitarios, encantados y/o claustrofóbicos (como es el caso de nuestro corpus de análisis de *Mamá* y *Babadook*).

En el género gótico se cuestiona la realidad del sueño, lo objetivo/real con lo subjetivo/imaginado y sus bases narratológicas son útiles para el análisis de las películas del *New Horror*. La existencia de estos dos planos es bastante relevante, precisamente para la heroína gótica en tanto que, tal y como afirma Arnold (2013, p. 92), “the gothic heroine suffers from paranoia or is accused of such. Sometimes she fails to see or know correctly. Madness infects her world”. Así pues, la heroína gótica es tildada de loca, paranoica y mentalmente inestable o con fantasías de persecución y, además, esta mala madre (gótica) también se suele cuestionar la identidad de su propio hijo y viceversa, incluso la madre puede confundir a su propio hijo con otro sobrenatural (*El Orfanato*). Estas confusiones en el reconocimiento de los propios hijos suceden en películas como *The Others*, *El Orfanato*, *Silent Hill* o *The Dark* y, por el contrario, la falta de reconocimiento por parte de los hijos de sus propias madres sucede en *Psycho*, *Carrie* o *The Exorcist*.

Estos errores de reconocimiento vienen dados por lo que Freud califica como el retorno de lo reprimido, la aparición de identidades maternas “uncanny” donde aquello reprimido vuelve a la luz. La madre es “uncanny” porque representa, simultáneamente, la vida y la muerte. Tal y como Arnold (2013, p. 92) afirma: “We might read the spectral return of the mother as horrific in the sense that she both threatens the very identity of the subject and because her life-giving force is doubled with her evocation of death”.

El horror se puede proyectar en el cuerpo de la madre y en el horror gótico el personaje de la madre se manifiesta habitualmente a través del hijo, es decir, como señala Arnold (2013, p. 93): “The maternal is that which psychically returned to the child and is often represented in the child’s entrapment within the domestic sphere of the mother (or in a claustrophobic substitute)”. La “mala madre” continúa siendo, entonces, un lugar fantasmal o encantado en tanto que ésta rechaza irse tras su muerte, siendo una presencia

agobiante, dominante y tóxica para sus hijos quienes no pueden seguir una vida corriente. Este tipo de representaciones, habitualmente relacionadas con la ausencia de una figura paternal, legitiman la autoridad patriarcal y deslegitiman la autoridad maternal, según Arnold (2013, p. 93):

The Bad Mother continues to “haunt” for afar. She refuses to let go even in death or insists on holding the child back through her overwhelming dominance of the child. In films such as *The Haunting*, *Psycho*, *Carrie* and, to a degree, *The Exorcist*, the mother’s problematic influence is coupled with, and perhaps enabled by, the lack of a paternal figure. As a result, the child, now in adulthood or reaching it, begins to exhibit troubling behavioural traits, ranging from possession to psychosis. These films, therefore, legitimate patriarchal authority and delegitimize maternal authority.

Todo ello resulta en problemas de conducta de los hijos que van desde la posesión a la psicosis dada porque las madres no les han permitido ser independientes, posicionando a la madre con un efecto patológico para sus hijos, por no dejarlos desarrollar su propia madurez, es decir, el fracaso de la separación de la madre o el fracaso del niño por su represión del deseo materno, siguiendo a Arnold (2013, p. 93).

Asistimos, pues, argumentalmente, al complejo de Edipo. En numerosos casos, estas “malas madres” no se presentan necesariamente como agentes autónomos con deseos o metas independientes, sino que, por el contrario, en algunos casos carecen de corporeidad, es representada como un “efecto” o condición. Es decir, es posible que no actúen directamente mediante su corporeidad, sino que provocan la respuesta en la reacción de sus propios hijos y éstas, vienen supeditadas por el apego excesivo y agobiante de madres a hijos y viceversa que se concibe como corrupto, como plantea Arnold (2013, p. 93).

Este afecto excesivo y la maternidad agobiante se suele hacer latente cuando el hijo inicia la pubertad o bien muestra deseo sexual por otros. Es, en ese momento, cuando la madre reacciona para convertirse en una pesadilla de dependencia (emocional), de acuerdo con Arnold (2014, p. 94).

Un ejemplo de ello es el caso de las madres como la Sra. Bates (*Psycho*) y en el de la Sra. White (*Carrie*), quienes relacionan la entrada a la pubertad, los cambios físicos y el deseo sexual con la perversión y la corrupción y, por ello, éstas se resisten a que sus hijos sean independientes y, aunque las madres no estén presentes (sean ya fantasmas que pueden atormentarles desde el más allá), tienen la capacidad incluso de hacer sentir culpa o vergüenza en sus hijos por hechos que forman parte de su propio desarrollo físico y emocional. Lo gótico se hace también presente al mostrarnos que el propio hogar y la esfera doméstica puede ser concebida como “uncanny”, es decir, como extrañamente familiar con la reaparición de la madre a modo de espectro o fantasma (pensemos en el fantasma atormentado de *Mamá*, en el que vio frustrado su deseo de que su hijo muriera con ella), de acuerdo con (Arnold, 2013, p. 95):

The gothic is evoked in the uncanny domestic sphere in which psychic doubling occurs through the spectral re-emergence of the dead mother. The identity of the child is both doubled through the manifestation of the dead mother and split through non-individuation.

Es decir, el desarrollo del hijo está también marcado por la reaparición de su madre espectral y, a su vez, con su ruptura personal en el proceso de formación del individuo.

Esto se relaciona con el concepto psicoanalítico del “mother-blame”, es decir, de la culpabilidad de la madre de los problemas psicológicos o mentales del hijo por no aceptar y rechazar la ley del padre, como, por ejemplo, Norman Bates (*Psycho*) y su violenta sexualidad como culpa de su madre.

En ese sentido, no todas las representaciones de “malas madres” son, necesariamente, monstruosas ni evocan a lo abyecto. Éstas pueden ser, contrariamente, madres excesivamente entregadas al cuidado y protección de sus hijos hasta límites insanos, asfixiantes y tóxicos que no les permite tener su propia independencia, como señala Arnold (2013, p. 98):

She is at times the devoted and nurturing mother but is, perhaps, too devoted and too reliant on her child. The initial mutual devotion between mother and child transforms into a strangulating hold when the child realises s/he cannot break free.

El hogar, un espacio tradicionalmente asociado a la madre, se concibe como corrupto y su re-aparición espectral no permite, tampoco, que el hijo siga adelante tras su pérdida. El proceso de pérdida y de duelo emocional del hijo se hace latente en bastantes películas como en *Mamá* o *Babadook*, lo cual afecta al desarrollo del hijo y a su salud psicológica y mental. Si bien la madre en sí misma no es la fuente de la perversidad, existen en estos dos casos representaciones maternas violentas y, en algunos casos, desbordadas mentalmente. Al fin y al cabo, la función de la “mala madre”, la cual puede acabar en infanticidio, resulta ambigua y ya sea real, imaginaria o fantasmal, la mala madre nos proporciona evidencia de la “fragility of subjectivity within the patriarchal universe than about the actual, ‘really lived’ mother”, tal y como indica Arnold (2013, p. 98).

3.2.5. La madre como constructo (socio)cultural

Más allá de la dicotomía entre “buena” o “mala” madre, exploradas por el vasto estudio de Arnold (2013), debemos tener en cuenta la posibilidad de una tercera categoría (figura 5) en la clasificación aportada por Zuk (2018, p.177). Así, además de las aportaciones de Kaplan (1992/2000); Schneider (2003) y Creed (2005), en este subapartado deseamos aportar una clasificación donde se incorpora otra categoría que va más allá de la dicotomía buena/mala madre y que es aportada por el estudio *The Maternal Myth: Birth, Breastfeeding, Mothering* de Zuk (2018, p. 177). Según este estudio, la “mala madre” y el horror maternal se basan en miedos masculinos, es decir, en un constructo sociocultural de género basado en el mito maternal tradicional inserto dentro de la lógica patriarcal: “Maternal horror is not about real mother, but about male fears (...) she is an example of the mother script, which, like all scripts, is socially constructed”.

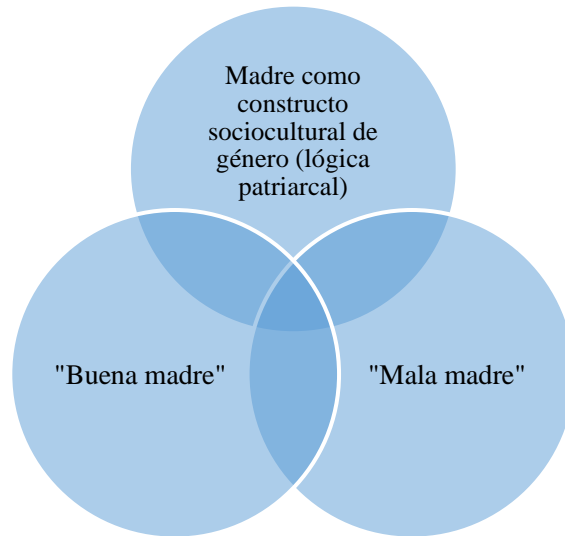


Figura 5. Interrelación de las distintas concepciones de maternidad, más allá de la dicotómica patriarcal

En ese sentido, el estudio de Zuk amplía la visión dicotómica de la cultura patriarcal entre la “buena” y la “mala” madre que hemos visto para proporcionarnos una tercera categoría (en la que se interrelacionan las dos anteriores) que permite establecer una mayor amplitud de discursos sobre el concepto de maternidad en sí mismo y que afectan a la identidad de las madres y sus hijos. Es necesario clarificar que las madres en el *New Horror* son constructos y que la maternidad no se basa en una “esencialidad innata”. Los roles y las funciones atribuidas a la madre se basan en el mito de que la mujer se ve realizada cuando es madre y, en el caso de que no lo sea, ya no entronca con aquello que la sociedad patriarcal le pide, tal como Zuk (2018, pp. 178-179):

The beatific *Madonna* adorns church frescos. Smiling sun-kissed supermodels hold their babies in a modern mimicry of the ancient motif. It is seen as unnatural for women not to bear children, which turns stepmothers, adoptive mothers, and women who are not mothers into “failed” women. In a time where almost half of marriages in the West end in divorce, representations of children remain linked to a nuclear family.

Es necesario señalar, también, que el cuerpo femenino se ha asociado a conceptos como flaqueza o inestabilidad mental o psicológica, lo abyecto, lo monstruoso y aquello que roza los límites animales o arcaicos que la posicionan en una representación susceptible de ser rechazada. No obstante, tal y como afirma Porter (2010, pp. 84-85), se nos hace incomprensible que una madre pueda matar a sus propios hijos porque estaría violando el mito maternal que estaría fuera de los marcos de acción y de comportamiento atribuidos a la mujer la cual está definida en relación con su faceta como madre:

We maintain the myth that women are inherently loving towards children by virtue of the fact that we carried them in our wombs, which also appears to make children into mere extensions of women. Women are defined by their relationship with motherhood and are presumed to have a special, desexualized relationship with children.

Es por ello que las explicaciones por las cuales una mujer puede cometer crímenes violentos responden, aparentemente, a tres criterios según señala Zuk (2018, p. 180) ya que, o bien está enferma, es una bruja perversa o bien es vulnerable hasta el punto en que

un hombre la puede conducir a cometa un crimen contra sus propios hijos: “She is sick (pathological), a witch (evil), or a man made her do it (weak) and serve to keep her in the mother script, now in the role of bad instead of good mother”.

Ligado también con el concepto de la maternidad como un constructo sociocultural de género (Zuk, 2018) inserto en la cultura patriarcal y de los miedos masculinos, Lee (2017, p. 53) entiende que las representaciones de las madres son una cosificación y reproducción o duplicado de la monstruosidad femenina, vista desde una perspectiva que también responde a mantener un discurso patriarcal.

Así pues, tanto Arnold (2013) como Jackson (2016, p. 1), plantean que el *New horror* se centra en el resquebrajamiento de la familia nuclear como institución patriarcal, donde la figura masculina es la gran privilegiada y la que parece la culpable de ello es, precisamente, la mala madre: “The nuclear family has always been the focus of the horror genre and these site where gender relations and tensions often play themselves out”.

3.3. Estructura y elementos del *fairy tale*, lo fantástico y el gótico en las narrativas materno-filiales del *New Horror*⁹

En la estética del *New Horror* se recurre a la utilización de elementos del *fairy tale*, lo fantástico y lo gótico, como hemos visto anteriormente. Lo fantástico y los elementos de terror en el cine del horror contemporáneo parece estar viviendo una época de resurgimiento y haciendo de éste un fenómeno a escala mundial, de acuerdo con el estudio de Olney (2014, p. 373): “The salvation of the Spanish horror film came at the turn of the twenty-first century”.

No obstante, no podemos negar la importancia del cine fantástico no solamente dentro del panorama nacional y de habla hispana sino a un nivel global dentro del cine fantástico y eso es debido a la presencia de directores como De la Iglesia, Del Toro, Plaza y G. Sánchez, a la presencia en festivales europeos e internacionales y por la accesibilidad de los contenidos, de acuerdo con el estudio de Rowan-Legg (2016, p. 5).

Una de las peculiaridades del cine fantástico y del gótico español contemporáneo radica precisamente en aquello que se ha condenado deliberadamente a la transgresión y a lo que no está religiosa ni culturalmente sancionado, tal y como apunta el exhaustivo estudio de Aldana (2017, p. 2): “The Gothic in Spain could be read as that which has deliberately doomed itself to the pursuit of transgression and of that which is not religiously or culturally sanctioned”. En ese sentido, de acuerdo con Roas (2011, p. 35) “el objetivo de lo fantástico es precisamente desestabilizar esos límites que nos dan seguridad” y nosotros planteamos, ¿cuál es la institución social que mayor seguridad se supone que puede proporcionarnos? Nos atreveríamos a plantear que la familia y el hogar, el lugar en el que los peligros del exterior parecen no poder penetrar sin contemplar que éstos pueden

⁹ Para la elaboración de este capítulo de tesis, partimos del trabajo publicado con el título “El valor metafórico del *fairy tale* posmoderno: personajes infantiles y fantasmas del pasado en el cine fantástico contemporáneo de habla hispana (a propósito de G. Del Toro y J.A. Bayona)”, en la revista académica *Brumal. Revista de investigación sobre lo fantástico*. DOI: <https://doi.org/10.5565/rev/brumal.576> Vol. VII, n.º 2 (otoño/autumn 2019), pp. 179-204, ISSN: 2014-7910

emerger desde el interior. Como vemos, en el análisis de las películas de nuestro corpus se exploran los vínculos parentales, el hogar y, nuestro “hogar” en la colectividad que se supone que constituye la sociedad y el contexto sociohistórico en el que nos enmarcamos desde la perspectiva de los personajes infantiles.

Retomando las palabras de Lury (2010, p. 14), los niños revelan la extrañeza del mundo en el que viven y, a su vez, mediadores no solamente de la extrañeza donde se inserta lo fantástico, la suspensión de las reglas de la realidad y lo sobrenatural, sino los nexos de comunicación entre el pasado y el presente a partir de un trauma individual y colectivo.

3.3.1. La familia como *leit motiv* fantástico y horroroso en J.A. Bayona y Del Toro

Dentro del marco de la familia como *leit motiv* de las representaciones audiovisuales de J.A. Bayona y Del Toro, podemos encontrar la conceptualización los personajes infantiles quienes comparten como elementos comunes tener una alta capacidad sensitiva e imaginación; vivir situaciones familiares adversas; ser “problemáticos” y no solamente en sus acciones, sino también problemas en torno a los establecidos límites de la infancia en sí misma y, por lo general, con un aspecto físico que altera convencionalismos. Tal es así que, según nuestra perspectiva, la familia deja una impronta y una marca que resulta esencial en la construcción de los personajes infantiles del cine fantástico contemporáneo de habla hispana, así como la ausencia de esta.

Las dinámicas familiares, la pérdida de los padres o los referentes paternos, la orfandad literal o simbólica, la enfermedad y los lazos entre hermanos influyen en la creación de una memoria que bebe del contexto en el que se inserta. Por una parte, podemos hacer hincapié en una memoria colectiva que bebe del contexto histórico y marca unas heridas emocionales en las personas (en nuestro caso, en extensión a nuestros personajes infantiles) y, por otra parte, podemos enfatizar en la importancia de la construcción de una memoria individual en la que el contexto familiar va a resultar clave para el desarrollo de personajes infantiles que actúen como nexos conectores con fantasmas del pasado y adquieran valor simbólico ambas memorias a través del uso del *fairy tale* contemporáneo como estructura subyacente.

Así pues, sostenemos que las narrativas del cine fantástico de habla hispana contemporáneo posicionan la identidad infantil como uno de sus ejes vertebradores. Su figura es utilizada como *leit motiv* en el que subyacen – de forma directa o sutil – los traumas y miedos colectivos e individuales, marcados por el contexto social, cultural e histórico del cual no pueden desprenderse. En ese sentido, la familia se constituye como marco para el desarrollo de los personajes infantiles los cuales buscan una conexión emocional con la audiencia, una implicación empática en la exploración de sus miedos y traumas que, en ocasiones, van más allá de la propia individualidad para representar un catalizador y un sentimiento colectivo. A tal respecto, Olney (2014, p. 378) señala la centralidad de los personajes infantiles en el cine fantástico y de terror español contemporáneo cuya característica es extrapolable a los distintos personajes infantiles de las películas seleccionadas que analizamos: “A second key pattern in Spanish horror is the centrality of children [...] they have been victimized by those closest to them, a narrative trope that situates horror within the family”.

Por su parte, consideramos que las películas de nuestro corpus se corresponden con una estructura narrativa subyacente que reside en la importancia del *fairy tale* contemporáneo la cual Zipes (2011, p. XII) destaca su convivencia en la actualidad a través de otros formatos como el televisivo o el cinematográfico: “Folk and fairy tales pervade our lives constantly through television soap operas and commercials, in comic books and cartoons, in school plays and storytelling performances”. En ese sentido debemos tener en cuenta que los *fairy tales* contemporáneos que analizaremos se fundamentan en la concepción de que, siguiendo las aportaciones de Holbek (1998), el estructuralista Vladimir Propp (1968 [1928]) y Alessandro Falassi (1980), los cuentos podían ser considerados como exploraciones de las relaciones familiares, sus valores, así como sus proyecciones en la sociedad, de acuerdo con el estudio que Greenhill y Eve Matrix (2010, pp. 4-5) realizan.

Por ello, nos interesa la exploración de la selección de películas fantásticas de habla hispana contemporánea en tanto que *fairy tale* contemporáneos que recogen elementos narrativos de lo fantástico maravilloso y que permite explorar las relaciones y los vínculos materno-filiales como constantes temáticas y narrativas de las mismas. Retomamos las condiciones según las cuales un texto (texto audiovisual, en nuestro caso, las películas seleccionadas) puede adscribirse a lo fantástico según Todorov (1970, p. 24) en su necesidad de obligar al lector (espectador, en nuestro caso) a considerar el mundo de los personajes como un mundo de personas reales y a vacilar entre una explicación natural y sobrenatural sobre las acciones de los mismos y cuya visión puede estar supeditada a su identificación con el personaje (en nuestro caso, el personaje infantil).

En ese sentido, el concepto de “infancia” en de habla fantástico de hispana contemporáneo viene dado por su función como motores narrativos, creadora de subjetividades en la que asistimos a una contemporización del *fairy tale* en el cine fantástico de habla hispano contemporáneo que se materializa de modos distintos según el sello al que se adscribe (sello Del Toro o Bayona). El elemento fantástico viene dado por la asociación o predisposición de la infancia hacia la fantasía y la imaginación como vínculo conector hacia mundos de fantasía en formato de *fairy tale* entre los que, en ocasiones, se contraponen las posturas no solamente entre mundo real/mundo fantástico sino también entre mundo infantil/mundo adulto.

Toma especial relevancia el papel y la función que adquieren los personajes infantiles como posibilistas constructores del cine fantástico en tanto que su predisposición hacia la imaginación, el juego simbólico y la creencia tanto en amigos imaginarios como en seres sobrenaturales los hacen los posicionan como candidatos idóneos para la materialización del cine fantástico contemporáneo. La recurrente (si se nos permite la licencia) creación de amigos imaginarios o que pertenecen a esferas de fantasía podría responder, por ejemplo, a la necesidad afectiva de Connor (*A Monster Calls*) como personaje infantil y, por tanto, la voluntad de suplirlas como vía de escape de su realidad.

3.3.2. Personajes infantiles como mediadores de lo fantástico, lo fantasmal y lo sobrenatural-horroroso a través del juego

En este subapartado concebimos que los personajes infantiles pueden convertirse en mediadores de lo fantástico, lo fantasmal y lo sobrenatural-horroroso a través del juego. En ese sentido, Schubart (2018, pp. 52-54) nos plantea cuatro tipos de narrativas del horror basadas en los tipos de agresión señalados por Nell (2006), es decir, depredación,

competición y autodefensa que nos servirán para centrarnos en el horror identitario en el que se enmarcan las películas sujetas al análisis de este capítulo. En primer lugar, el *survival horror* es aquel basado en la agresión de la depredación “is about predation, the environment is hostile and primitive, and emotions are fear and disgust, but also hope and trust”; en segundo lugar, el *social horror* se centra en la competición “is about competition and communication, it is interpersonal, and it is set in cityscapes. Emotions are sexual, social and complex: lust, sex, love, trust, anger, and vengeance” y, en tercer lugar, el *identity horror* es el que se centre en la agresión que implica una auto-defensa “is about self-defense and threats to the self in a wide sense of self which includes mind, body, possessions, friends and world”. En último lugar encontramos el *creative horror* como “a fourth narrative which has self-awareness of being play and fiction. It is not linked to based aggression, but linked to creative use of play”, es decir, aquel tipo de horror que implica que la propia audiencia tome una distancia y analice algunos de los aspectos de la ficción como “meta-emocional” o “meta-play” como, por ejemplo, que vuelva a visitar el uso de algunas emociones de los personajes.

Las películas de este capítulo se centran en un horror identitario según el cual los diferentes personajes, madres e hijos, deben enfrentarse a sí mismos, a encarar sus propios traumas y a aceptar y lidiar con sus problemas psicológicos o mentales principalmente para poder sanarse y seguir adelante. Es por ello por lo que las temáticas que se tratan resultan tan delicadas y sensibles, tales como el duelo emocional, el trauma, la depresión postraumática y la búsqueda de estrategias de resiliencia que encuentran una vía en lo fantástico, en el juego simbólico infantil o lo sobrenatural.

El horror se entiende como el género mediante el cual los personajes pueden encararse y hacer frente a sus propios miedos, traumas, demonios y fantasmas que son, al fin y al cabo, una materialización simbólica o metafórica de éstos de un trauma o problema psicológico o mental que deben afrontar y superar. En este sentido, es interesante concebir la estética y la corriente del *New Horror* como un juego, es decir, como un juego mental que tiene múltiples beneficios (sensoriales, sociales, emocionales o creativos), además de posicionarnos en situaciones incómodas, peligrosas o traumáticas que nos enseñan, al fin y al cabo a cómo sentir, controlar y aprender de nuestras propias emociones, tal y como señala Schubart (2018, p. 56): “Horror teaches us to feel, control, manage and, ultimately, master our emotions”.

El tipo de agresión al que deberán enfrentarse será, precisamente, el miedo en tanto que se indaga en los problemas internos que implicarán una autodefensa y un aprendizaje final. En ese sentido, Schubart (2018, p. 54) nos proporciona un esquema (que adaptamos en la figura 6) basado en el horror como un juego (simbólico) con la narrativa, el tema tratado y el beneficio que podremos utilizar en nuestro análisis y que, en cierto modo, podemos establecer relaciones con los elementos y estructuras narrativas del *fairy tale* también contemporáneo:

Agresión	Beneficios	Narrativas	Temáticas
Depredación	Habilidades sensoriomotoras	“Survival Horror”	Hambre y Cacería
Territorio y emparejamiento	Habilidades sociales y sexuales	“Social Horror”	Comunicación
Enfado, molestia y miedo	Solidez mental/psicológica	“Identity Horror”	Auto-defensa
Comportamientos arriesgados o radicales, alejados de la norma	Aprender del juego en el juego (play with play)	“Creative horror”	Auto-gestión

Figura 6. El horror como juego simbólico (basado en Schubart, 2018, p. 54)

En ese sentido, planteamos que en las películas del *New Horror* contemporáneo seleccionadas en este capítulo podemos encontrar o bien elementos del *fairy tale* o su estructura. Los cuentos nos ofrecen caminos de indagación personal y de aprendizaje que, en ocasiones, entrañan el enfrentamiento de problemas o de traumas oscuros en origen (más allá de su dulcificación burguesa o por la industria de Disney). Aprendizajes son aquello que obtenemos tras caminos llenos de oscuridad o bien obstáculos, aunque ellos no implican un final feliz necesariamente. Tal y como señala Schubart (2018, p. 64): “The fairy tale extends a safety net under our feet no matter how dark things appear”.

Consideramos que los *fairy tale* pueden proporcionarnos herramientas y estrategias emocionales e incluso, terapéuticas capaces de mejorar nuestra resiliencia y aprendizajes a partir de su función simbólica, interpretativa y metafórica. De acuerdo con Haase (2000, p. 360), éstos son “an interpretative device”, una estrategia interpretativa de nuestras propias emociones, es decir, una herramienta que puede proporcionarnos una guía psicológica para superar obstáculos de la vida y son “stories to think with, stories that do not necessarily determines lives but can give children (and adults) a way to read and to understand them”. Es por ello por lo que, teniendo presente los elementos del *fairy tale* que podemos explorar en las películas señaladas nos permiten como audiencia encontrar una vía de identificación y de empatía con los personajes (madres e hijos, principalmente) como epicentros narrativos del *New Horror* a través de los que, en su proceso de lidiar y gestionar sus propios traumas y problemas (de la superación de obstáculos, siguiendo la línea de pensamiento del *fairy tale*), consiguen aprender y superarlos.

En ese sentido, sostenemos que los personajes infantiles se utilizan como mediadores con seres fantasmales o con lo fantástico y sobrenatural y, por tanto, conectan con la memoria emocional e histórica (colectiva) y con la memoria individual. En ese sentido, nuestra propuesta apunta a la consideración de los personajes infantiles como vínculos o anclajes de lo fantástico. Partiendo de esa premisa, se permite establecer una contraposición entre el mundo infantil (lleno de fantasía, imaginación, juego simbólico, sensibilidad y predisposición para creer, sugerir o conectar con lo sobrenatural) y el mundo adulto (supuestamente gobernado por las leyes de la razón).

Se exploran las relaciones liminares entre la vida y la muerte y los personajes infantiles entendidos como médium con seres sobrenaturales y fantasmales que, en suma, pueden acabar representando la monstruosidad de su propia sociedad o contexto socio-histórico a modo de víctimas de una sociedad en forma de maternidad social y tormentosa que, en lugar de proporcionarles un espacio de seguridad y protección les ofrece un desamparo absoluto de la monstruosidad de una maternidad arraigada, aquella que acaba siendo la

causante de las desgracias a las que son sometidas sus propios hijos (*El Orfanato*, *Mamá*, *A Monster Calls* y, aunque no forme parte de nuestro corpus, también está presente en *Marrowbone*, Sergio G. Sánchez, 2017).

Los fantasmas acaban siendo los seres sobrenaturales por antonomasia (Roas, 2001, pp. 8-9), aquellos que parecen haber eludido la muerte y que vagan y se manifiestan gracias a su permeabilidad en plano distinto de realidad, en un espacio liminar entre el que vivió (y, en muchas ocasiones, se pudo sentir querido o arraigado). Es por ello por lo que los niños fantasmales pueden vestir una máscara de monstruosidad (como vemos en Tomás en *El Orfanato*) permiten dar cuenta de la irrupción de éstos en un plano de realidad y de la superposición, yuxtaposición e incluso choque narrativo de realidades entre el mundo real y el mundo fantástico. Esta superposición que tiene el *fairy tale* como base narrativa permite la construcción de relatos cinematográficos del género de lo fantástico en los que podemos explorar una serie de constantes narrativas y temáticas concretas: los vínculos materno-filiales; la memoria emocional, histórica (individual y colectiva) y el elemento fantasmal y la conexión con lo fantástico, horroroso o sobrenatural: el elemento fantasmal.

Los niños podrían ser concebidos como mediadores empáticos de lo fantástico en tanto que éstos pueden conectar con seres del más allá, especialmente con fantasmas. De ese modo, podemos concebirlos como nexos conectores entre el tiempo presente y el pasado (figura 7) en tanto que la identidad infantil se puede entender como más sensible y vulnerable a este tipo de seres, quienes ven en los niños un anclaje hacia el mundo de los vivos, una puerta abierta hacia la esperanza de, por ejemplo, resolver asuntos que quedaron pendientes en vida y que a través de ellos pueden llegar a materializar. No obstante, estas acciones no necesariamente pueden llegar a desestabilizar o desequilibrar las dinámicas familiares.

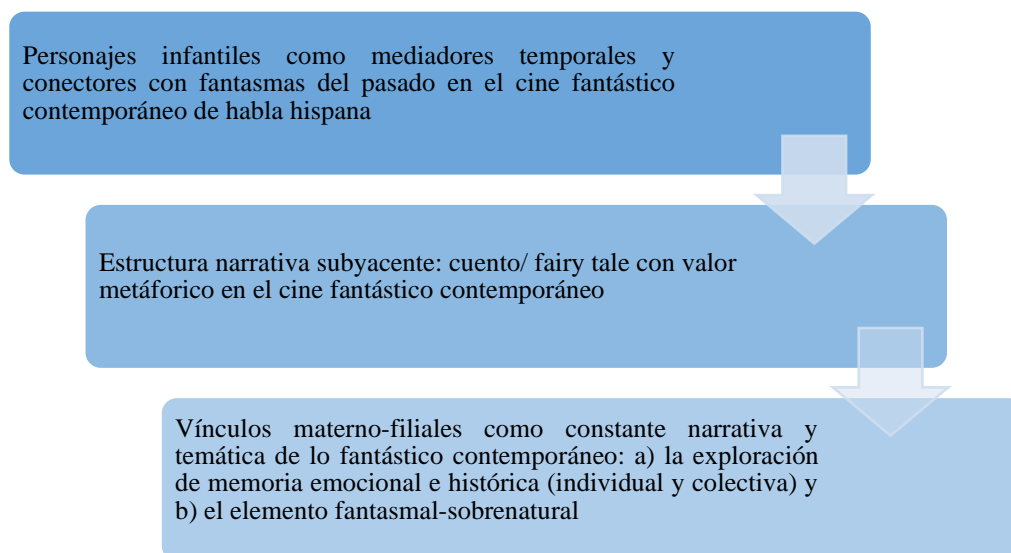


Figura 7. Personajes infantiles como mediadores con fantasmas del pasado

3.3.3. El horror y lo sobrenatural como estrategia narrativa de resiliencia infantil

Lo fantástico es planteado en este apartado como una vía de escape para aceptar la pérdida o la carencia, la figura de un padre principalmente ya sea a nivel literal o simbólico que implican los vínculos parentales en todos los casos. Lo fantástico adquiere, entonces, la función de materializarse como estrategia de resiliencia como actitud de los personajes infantiles seleccionados. En ese sentido, lo fantástico se concibe como una vía metafórica para plasmar la situación emocional o el estado mental de los protagonistas infantiles: el sentimiento de soledad, de desamparo, el proceso de duelo por una orfandad real o simbólica, total o parcial, así como el modo de adaptarse a una nueva realidad donde se manifiesta la ausencia o la carencia de ese ser querido que puede ser suplido por otro ser sobrenatural fantasmal o bien por un juego o espacio simbólico que acaba cumpliendo la función de sustituto emocional.

No obstante, el modo de afrontar la situación adversa puede dar cuenta de las estrategias de resiliencia adoptadas por los personajes infantiles que no dejan de tener un anclaje con lo fantástico y lo sobrenatural (manifestaciones fantasmales de las figuras parentales) o a través de un elemento natural (el árbol de *A Monster Calls*); o un objeto (el libro mágico de *A Monster Calls*; las piedras que dejaban los amigos de Simón en *El Orfanato*) o lugar con valor metafórico y/o mágico (la casita de Tomás en *El Orfanato*). En ese sentido, debemos dar importancia a la creación de espacios de lo fantástico precisamente por su valor metafórico. Los espacios de lo fantástico asociados a la infancia ocupan un lugar metafórico y simbólico en un plano de realidad, suponen nexos de conexión con seres queridos que ahora han adoptado otras formas de representarse y manifestarse: los fantasmas eligen la identidad infantil a veces monstruosa o enferma para darse lugar en el lugar de los vivos, trazar o terminar aquello que dejaron abierto en su propia vida.

3.3.4. El *fairy tale* con valor metafórico y vínculos materno-filiales como constante narrativa y temática

En las obras que sirven como referentes del cuento (aplicable a nuestro análisis) los niños se posicionan como mediadores del trauma, la nostalgia y los fantasmas del pasado las cuales se insertan en una familia desestructurada, disfuncional o resquebrajada que les conduce a un estado de soledad infantil o de desamparo real o metafórico en muchos casos por la ausencia de un hogar y por la figura del padre ausente. Todo ello podemos verlo en el universo de Bayona (*El Orfanato* y *A Monster Calls*) y Guillermo del Toro, en la orfandad de los hermanos por accidente de los padres (*Mamá*).

Estas carencias afectivas y/o traumas las cuales deben sustituirse por otros elementos como la alegoría de un mundo fantástico, la conexión con amigos imaginarios que supongan un soporte emocional, lo sobrenatural o el contacto con seres fantasmales. Podemos apreciar que el trauma, dolor o, incluso, horror parten desde casa, desde el propio hogar, desde la familia o el entorno familiar que actúa como desencadenante de lo fantástico. Así pues, la familia se posiciona como lugar del horror, del dolor y del sufrimiento. Es en ella en la que se pone en tela de juicio las habilidades parentales y, también, los errores de algunos padres quienes, en una aparente voluntad por amar y cuidar a sus hijos, acaban perjudicándoles de algún modo, cometiendo actos que van en contra de sus intereses (por ejemplo, la sobreprotección presente en *The Others*). El estado poco racional o efectivo (en la sobreprotección) para el bienestar de los hijos provoca que

los niños acaben siendo víctimas de las irresponsabilidades de sus padres, de su *mala praxis* o de sus decisiones poco favorables a sus hijos.

Estas constantes narrativas pueden provocar distintos tipos de patrones de conducta infantil reiterativos en el cine fantástico de habla hispano contemporáneo tales como la creación de amigos imaginarios (*El Orfanato* y/o *The Others*) que refuerzan la idea de los niños como mediadores o nexos de comunicación con personas del pasado o heridas de personas del pasado que los utilizan para solucionar problemas que residen en el presente y cuya imperiosa necesidad resulta en la mediación del niño entre el mundo real y el mundo del más allá, en sus conexiones con lo sobrenatural y lo espiritual. La evasión en mundos fantásticos que funcionan como alegoría para el trauma individual y colectivo (*A Monster Calls*) también puede ser una respuesta clara al sufrimiento del personaje infantil o bien el establecimiento de la comunicación con seres imaginarios o seres sobrenaturales con los cuales mantienen una relación de proximidad basada en un juego en la que su regla es obedecer y cumplir órdenes de los seres en cuestión si desean ganar. Para ganar deben obedecer pese a que ello implique mentir o realizar acciones que van en contra del interés propio con el fin de encontrar el tesoro (*El Orfanato*) o bien mediante el viaje onírico de Connor (*A Monster Calls*). El juego narrativo es claro: cada personaje tiene una meta, un fin, un objetivo que desea alcanzar y una serie de pruebas que debe ir superando para alcanzarlo, pese a que ello conlleve esfuerzo y sufrimiento, resulta un camino de aprendizaje, un rito iniciático en forma de cuento.

El criterio que adoptamos para la selección de estas obras de referencia responde a una constante narrativas y temática: la maternidad arraigada y sempiterna las transiciones fantasmales entre vida y muerte y la memoria individual, como vemos en la figura 8. Éstas que se corresponden con ejemplos seleccionados bajo el sello de los dos directores/productores ejecutivos en un primer lugar y, en un segundo lugar, se adscriben a una estructura narrativa subyacente concreta de la contemporización *del fairy tale* fantástico con valor metafórico a propósito de las películas del corpus seleccionado.

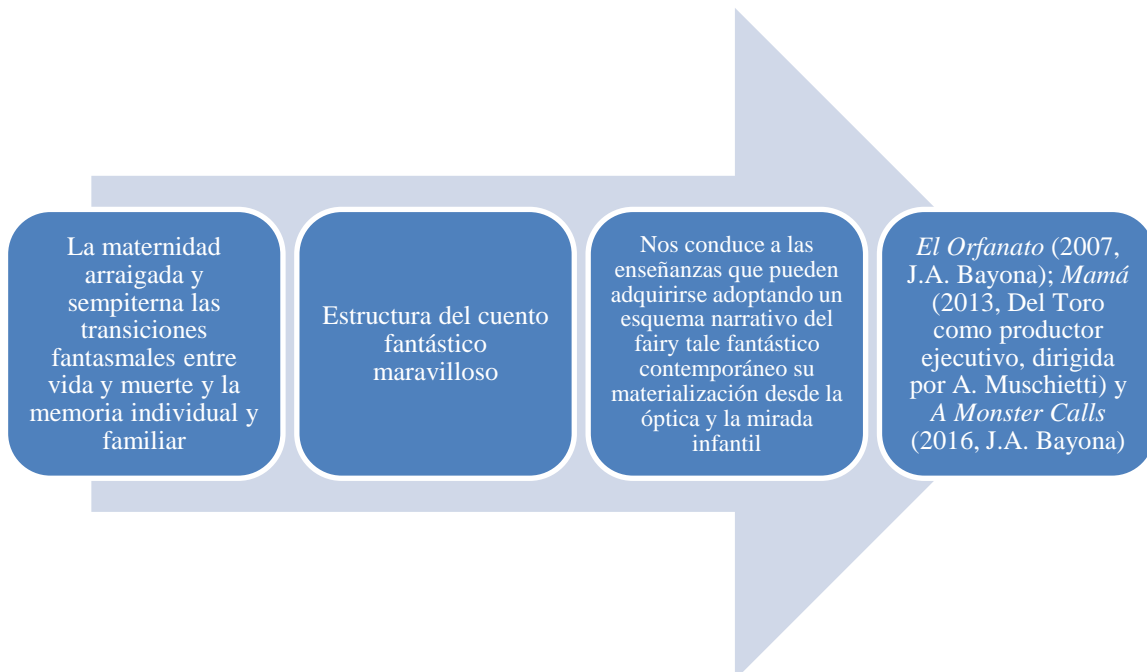


Figura 8. Maternidad tormentosa

3.3.5. Elementos del *fairy tale*, lo fantástico y el gótico en *El Orfanato* (2007), *Mamá* (2013) y *Babadook* (2014)

En este apartado señalaremos las bases en las que se fundamentan las películas de nuestro corpus de análisis, ya sea de cuento, *fairy tale*, leyenda o mito, mitocrítica y/o reinterpretación simbólica del mismo (figura 9):

<i>El Orfanato</i> (2007)	<i>Mamá</i> (2013)	<i>Babadook</i> (2014)
Mito de Teseo y el laberinto del Minotauro. Cuenta con la inspiración del personaje de la madre, Laura, como Wendy (<i>Peter Pan</i>)	Leyenda mexicana de la “Llorona”	La reinterpretación simbólica y psicoanalista del mito (destructor) de Tifón: el símbolo del “dragón-ballena”: Símbolo jungiano/laciano de “dragón-ballena” y perversión en las relaciones maternofiliales

Figura 9. Reinterpretación simbólica de la figura de las madres en *El Orfanato* (2007), *Mamá* (2013) y *Babadook* (2014)

3.3.5.1. *El Orfanato* (2007): Mito de Teseo y el laberinto del Minotauro

En un intento por abrir una residencia para niños discapacitados tras mudarse con su hijo Simón y su marido Carlos al orfanato donde pasó su infancia, Laura discutirá con su hijo antes de la inauguración. Desde ese momento, Simón, tras participar en algunos juegos especiales, desaparecerá. No obstante, le dejará a su madre una serie de pistas que deberá seguir si quiere encontrarle y topa con la verdad: su propio hijo, le descubrirá que en aquella casa fueron asesinados varios niños. En una excursión inicial a las grutas, Simón se siente atraído por una de las cuevas dentro de la gruta y en el minuto 10:46 se utiliza un travelling de la cámara hacia delante del rostro de Simón saludando, supuestamente, a un amigo invisible. No obstante, tras decir “Hola” en la cueva oscura asistimos a un fundido en negro (*black out*), recurso que se utiliza para poner el punto de mira del espectador y de forma premonitoria, que algún secreto oscuro o misterioso por descubrir se esconde en la cueva y que, en realidad, Simón ha sido capaz de ver al niño fallecido, Tomás, en tanto que él está enfermo y cercano a la muerte y tiene una mayor sensibilidad para ello. Además, Simón tirará conchas en el suelo de camino a casa desde las grutas en el minuto 12:58 cuya función será la de permitir que Tomás encuentre su casa que antes fue el orfanato donde vivía Simón. A nivel visual, nos remite a la cuentística de las migas de pan que lanzan al suelo en el cuento de “Hansel y Gretel” (W. Grim, 1812) para poder encontrar su casa en la oscuridad.

Estos ex compañeros de Laura durante su infancia le practicaron acoso con Tomás, el hijo nacido con malformaciones físicas en su rostro, de Benigna y por ello, ésta les asesinó por venganza. Laura fue la responsable de matar, accidentalmente, a su propio hijo al bloquear la puerta oculta y dejarlo encerrado, hecho que la atormentará hasta el punto de, incapaz de hacer frente al dolor, morirá para estar por siempre jamás con su hijo y el resto de sus compañeros de infancia, cuidándoles como si fuese su Wendy. Así, el libro de *Peter Pan* cumple con una función premonitoria, concretamente, en el diálogo del minuto 21:12 donde ella misma lee el fragmento del libro: “Y Wendi creció”, estableciendo una analogía entre ella y el personaje de Wendy en su función de cuidadora del resto de niños.

El recurso fílmico de utilizar el libro infantil como un objeto con valor de relato premonitorio se podrá ver como constante estética a lo largo de diferentes películas del corpus que entrañan, en cierto modo, una filiación a la cuentística y al mundo de la infancia. No solamente en *El Orfanato*, sino también en otras películas como *Babadook* y *A Monster Calls*.

En ese sentido, Laura se someterá a un largo camino lleno de retos, obstáculos y de sufrimiento (en forma de pistas y pruebas desde el juego infantil mismo) para llegar al conocimiento a la verdad y a la superación de esta. Así pues, a nivel estético se asiste al motivo visual del juego infantil abstracto, fantasmal y figurado con la búsqueda de objetos que dan pistas para encontrar más objetos y que tienen como finalidad encontrar la verdad, que Simón está enfermo y va a morir y que Laura, como madre abnegada no podrá soportar la idea de perder a su hijo y se dejará absorber por el pasado. Es por ello por lo que se relaciona al personaje de Laura con el de Teseo, en origen un héroe ateniense que viaja a Creta para intentar liberar al pueblo de la opresión que ejerce el rey Minos, con ayuda de Ariadna, la hija del rey de la que se acaba enamorando. Contando con su ayuda, consigue adentrarse en el complejo laberinto de Dédalos donde se encuentra el Minotauro, al que derrota y consigue salir de allí gracias al hilo de Ariadna. Este hecho le proporcionará la victoria frente al rey Minos. No obstante, la simbología de este mito fundacional, presente en la mayoría de las culturas desde tiempos ancestrales se centra en la complicada búsqueda del camino del conocimiento, lleno de obstáculos y retos en una alegoría de la búsqueda del yo, al mundo introspectivo: en ese viaje introspectivo se obtendrá un cambio o una mutación, de la vida a la muerte o de lo carnal a lo espiritual que se debe llevar a cabo en soledad.

En una alegoría de la búsqueda del yo; el ser humano debe iniciar el viaje hacia el centro y allí sostener un duelo consigo mismo en el corazón del laberinto (Santarcangeli, 2002). De ahí se obtendrá una mutación, de la vida a la muerte, de una vida a otra, de lo carnal o a lo espiritual. Además, este camino se lleva a cabo en soledad, una soledad escogida voluntariamente en un proceso que conlleva aceptar los avatares del destino y buscar la solución en nosotros mismos. De acuerdo con Fatu y Braga (2015, p. 128):

The image of the labyrinth has been always related to humans' arduous endeavor of searching ways to decipher the hieroglyphic tissue of reality. Furthermore, it is worth pointing out that entering and solving a maze are Promethean acts of unchaining the shadowy counterpart in search for the self-revelation and spiritual accomplishment.

Además, Martínez-García (2017, p. 561) señala una serie de estructuras figurativas en torno a ese mito, que se pueden aplicar a la película *El Orfanato* en sí misma (figura 10): por una parte, Teseo se entiende como un “sujeto activo, el yo que inicia el camino de autoconocimiento; el laberinto como “un camino espiritual y/o físico que emprende el sujeto marcado por la complicación y la pérdida inicial” (Martínez-García, 2017, p. 561); el minotauro “se identifica con el centro del laberinto. Momento más importante en el que Teseo se enfrenta cara a cara consigo mismo y con su problema. Marca un punto de inflexión entre la ida y la vuelta. Del enfrentamiento con él, Teseo – viajero continuará transformado” (*ídem* anterior) y, por último, Ariadna es “la figura clave puesto que sin ella Teseo no encontrará la salida del laberinto a pesar de haber vencido al Minotauro” (*íbidem*).

Estructura figurativa mito del laberinto	<i>El Orfanato</i> (2007)
Teseo	Representado a través del personaje materno de Laura
Laberinto	Búsqueda de su “hijo perdido”, el cual cree firmemente que está vivo, pese a las pruebas lógicas y policiales y de aquello que cree su marido, Carlos
Minotauro	Enfrentarse a la dura verdad y realidad: su hijo ha muerto, pese a su intensa búsqueda y es su responsabilidad haberlo encerrado en una puerta oculta y, accidentalmente, haberlo llevado a la muerte.
Ariadna	Su hijo, Simón es el que, mediante las pistas del juego le ofrecerá el acceso a la verdad tanto de su muerte como de las muertes de sus compañeros de infancia a manos de Benigna como venganza a la muerte de su hijo Tomás

Figura 10. Aplicación del mito del Minotauro a la película *El Orfanato* (2007)

De ese modo, Laura vivirá un proceso de maduración al representar a Teseo. Ella volverá a la casa donde vivió su infancia, *El Orfanato* y tendrá que comportarse, también, según las lógicas del juego infantil para poder llegar a la verdad. Laura y Carlos deberán enfrentarse súbitamente a la pérdida de su hijo adoptivo (y ya enfermo), Simón. El laberinto de Laura se sitúa en *El Orfanato* donde las ilusiones de un primer momento se verán desvanecidas por la desaparición de Simón. En su búsqueda, con las pistas que le dejó su hijo Simón (y que representa a Ariadna). Laura realizará un descenso hacia sus propios infiernos de manera solitaria, alienada hasta el punto en que su obsesión será tan grande que el matrimonio (la familia nuclear) acabará por desintegrarse. A nivel de motivo visual, el descenso psicológico de Laura se representa en primer lugar, por el encuentro con el fantasma de Tomás el día de la inauguración del orfanato el cual se identifica por el motivo visual de la máscara de color blanco roto desgastado que cubre toda la cabeza en forma de saco, dejando abierto los orificios de los ojos. El primer encuentro se produce en el pasillo de la casa, el cual funciona como un espacio de transición entre dos planos de lo fantasmal que irrumpe en la realidad tangible del personaje de Laura y que, a nivel de sonido Tomás se identifica con el ruido parecido a un lobo en el minuto 31. Laura, en primera instancia se acerca pensando que es Simón, pero Tomás la empuja hacia la bañera y, con la fuerza del impulso, acaba con uno de los dedos enganchados en la puerta provocándole sangre y una uña rota. Visualmente se encuentra el motivo de los espacios acuáticos y lo femenino-trágico en tanto que en una pesadilla de Laura en el minuto 38, ella se ve a sí misma nadando en la inmensidad del mar, recurso fílmico que responde a la búsqueda de un mayor dramatismo del personaje, mostrando su sensación de desorientación y de ansiedad con carácter premonitorio de la desaparición de Simón.

Su marido Carlos representará la realidad externa, tangible y pragmática que, tras una larga búsqueda, desea aceptar la desaparición y muerte de su hijo Simón. Contrariamente, Laura se obsesionará con el hecho, adentrándose en su mundo introspectivo y en la creencia de que su hijo sigue vivo: este camino laberíntico hacia la pérdida de la cordura viene dados por no saber afrontar su dolor y miedo de manera no-patológica en tanto que Laura, acaba siendo devorada por su propio pasado (De Fez, 2007) intentando buscar la verdad y un futuro de unión con su hijo, que no será posible en vida. Esto se puede relacionar con el concepto de madre como un lugar para lo fantasmal y las tres clasificaciones de buena madre, mala madre y madre como constructo sociocultural.

La abnegación de Laura se convertirá en una obsesión con indicios claros de su cercanía a la tragedia con la música del villancico de navidad tétrico en el minuto 43 que indicará la muerte de Benigna y situará al espectador a un ambiente navideño nostálgico y trágico. Su obsesión la conducirá a visionar fotografías del pasado en el minuto 48, también como un motivo visual. No obstante, la contratación de una médium, en contra de la voluntad de su marido, será el penúltimo paso para el descubrimiento de la verdad. Como sucederá en *The Prodigy*, se utiliza la técnica de la regresión, lo cual implica un cambio cromático a tonos sepia y a un juego de luces y sombras que irá acompañado de sonidos infantiles gritando de dolor en el minuto 59.

El descenso psicológico de Laura también estará acompañado a nivel visual con el descenso hacia el descubrimiento de la desaparición de Simón y a la verdad cuando baja al sótano en el minuto 87, cumpliendo uno de los espacios de transición propios de la casa como “locus corruptus”, acompañado de un grito descarnado de Laura en el minuto 92.

Laura madurará y aprenderá cuando descubra el escondite donde Simón quedó atrapado y es donde ella se atormenta de ser la responsable involuntaria de la muerte de su propio hijo. En un acto de redención, decide unirse a él y al resto de sus compañeros en tanto que es la única vía “posible” para calmar su dolor y ofrecer una maternidad sempiterna, que va más allá de los límites temporales y harán del juego, su mejor aliado por siempre en su relación materno-filial. A nivel visual, en el minuto 96 el faro que se sitúa fuera de la casa se ilumina para indicar que, tras ingerir una gran cantidad de pastillas, Laura consigue suicidarse y morir para estar de forma sempiterna con su hijo. Así pues, Laura también podría relacionarse con la Wendy de Peter Pan, un cuento al que se menciona de manera recurrente y que está contado desde la perspectiva de la madre donde ella acaba al “País de Nunca Jamás” para cuidarles por siempre (De Fez, 2007, p.11). Por ello, Laura acaba trasladando su figura de madre al más allá para cuidar a aquellos que en vida estuvieron siempre en los márgenes de la sociedad y no encajaron con la “familia nuclear” normativa y que ahora, son fantasmas también que vagan en los márgenes de calor humano (fotografía 1).



¹⁰Fotografía 1. Laura al reencontrarse con su hijo Simón tras suicidarse (primera ilustración) y como Wendy de sus ex compañeros de infancia de forma sempiterna (segunda ilustración)

De acuerdo con Reyes (2015, p. 76) el huérfano supone una transgresión familiar:

El huérfano representa la transgresión de la estructura familiar; su mera presencia señala un espacio social quebrantado. El fantasma, a su vez, es una especie de huérfano que ha quedado desvinculado del mundo del viviente, deambula en los “márgenes” y al igual que el huérfano, su existencia da indicios de un espacio homogéneo perforado.

3.3.5.2. *Mamá* (2013): La leyenda mexicana de “La llorona”¹¹

Como hemos comentado al principio de este capítulo de acuerdo con el estudio de Parra (2020) uno de los primeros ejemplos de la madre destructora en el cine de terror la encontramos en la época clásica del cine de terror mexicano en *La Llorona* (Ramón Peón, 1933) la cual pone de relieve dos leyendas en las que el espíritu de una mujer se aparece entre llantos y lamentos y pregunta sobre el paradero de sus hijos.

No obstante, podemos encontrar la producción más reciente del mito en la película producida por James Wan de *La Llorona* (2019), en la que su representación entre híbrido de madre terrible y de hombre del saco se convertirá en una de las criaturas del cine de terror contemporáneo. De acuerdo con Parra (2020, p. 63), las representaciones de la madre terrible se asocian con la figura de la bruja y de la madrastra con filiaciones folclóricas:

Esa asociación entre la figura de la bruja y la madre terrible, pese a que en este caso no se produzca una rebelión de un hijo propio como tal, hace que podamos remitir esa concepción folclórica tan extendida en Latinoamérica a lo que Jung establece como arquetipo de lamia, ese ente femenino destructor del que se extrae también otro arquetipo de los cuentos de origen europeo: la madrastra.

La Llorona es un mito mexicano en el que el río es el útero de la Gran Diosa. Ella es la personificación de la naturaleza como la doble diosa azteca de la vida y la muerte, Cihuacóatl, que se lamentaba por la noche advirtiendo sus hijos, los nahuas, hablaron de una invasión y los transformaron en peces para salvarlos. En este contexto, según nuestra lectura, la muerte puede entenderse como una transformación y retorno a la vida en la tierra. Los nahuas fueron conquistados por primera vez por los aztecas y luego por los españoles, quienes introdujeron la religión cristiana igualmente patriarcal.

Tal y como señala el estudio de Clark (2014, pp. 64-65) después de la conquista y la imposición del cristianismo, el mito de “La Llorona” trata de una mujer mestiza que, como la Virgen cristiana, lleva el nombre María. Ésta era una mujer hermosa y orgullosa, pero era pobre. Se casó con un hombre de una clase social “superior” y que disponía de propiedades, tierras y animales y juntos tuvieron dos hijos. Sin embargo, la dejaría sola durante meses y finalmente se casó con una mujer de su propia clase. Enfadada, arrojó a sus dos hijos al río y murió de angustia. La leyenda cuenta (así como en sus diferentes adaptaciones, la más reciente del 2019 de mano del director Michael Chaves, con James Wan como uno de sus productores) que los aldeanos la oyen preguntar: “¿Dónde están

¹⁰ Todas las fotografías que se incorporan para apoyar al texto son capturas de pantalla o imágenes promocionales oficiales que se utilizan con una finalidad únicamente académica y sin ánimo de lucro.

¹¹ Utilizamos la cursiva para referirnos a las películas *Mamá* y *La Llorona* y el entrecomillado para hacer referencia a la entidad que representan con el mismo nombre “Mamá” y “La Llorona”.

mis hijos?” junto al río y, por ello, los aldeanos advierten a sus propios hijos que no se acerquen al río para que “La llorona” no se confunda y desee llevárselos con ella.

A pesar de que en la película de Andrés Muschietti (producida por el mexicano Guillermo del Toro) no se haga mención explícita a su relación, existe una filiación y analogía entre el espíritu de *Mamá* y *La llorona*, podemos encontrar una primera característica en común: las dos representan el arquetipo de madre fantasmal que intenta mantener el contacto con sus hijas (o la metaforización de ellas) en el más allá (en el caso del mito de *La llorona*) y en un plano de realidad (en el caso de *Mamá*). La película de Muschietti cuenta que una madre fue asesinada y sus dos hijas pequeñas, Victoria y Lilly desaparecieron en el bosque y entraron en una cabaña abandonada. Si bien, tras el accidente de coche entre el padre y las hijas, el padre apunta con una pistola a su hija mayor, en un travelling hacia adelante el fantasma que habita dentro de la cabaña del bosque provoca que el padre no pueda matarla. A nivel visual, esa proyección fantasmal responde al fantasma de la llorona y se juega con la técnica de la cámara desenfocada, respondiendo estética y argumentalmente a que Victoria pierde sus gafas que usa para la miopía. A lo largo de los años que pasan en la cabaña, el fantasma los alimenta con frutos del bosque y cerezas, ejerce de madre y las niñas tienen, también, una muñeca antigua y de hojalata como elemento “creepy”.

Su tío Lucas y su novia, Annabel las encontraron años más tarde en una cabaña, donde han sobrevivido estos años aisladas de la civilización. Ellos les ofrecen una nueva vida, aunque un espíritu sobrenatural que las ha estado cuidando estos años las sigue a su nueva casa.

A nivel visual, la maternidad no-normativa de Annabelle (la cual tendrá características comunes con Amelia de *Babadook*, como veremos más adelante), se representa en el vestuario, maquillaje y caracterización con vestimenta de estilo punk, pelo negro, pulseras de cuero negro y chaqueta de cuero, un estilismo propio de ser miembro integrante de un grupo de música punk. En principio, ella no tiene ningún deseo de ser madre, tal y como se puede apreciar en su respuesta en el minuto 12, “¿Adivina quién no está embarazada?”, pero la muerte de los padres de sus sobrinas políticas le conducen a ejercer una maternidad, en cierto modo, forzosa. No obstante, esa apariencia evoluciona cuando ella empieza a cumplir con un rol materno con sus sobrinas.

Debemos tener presente que, después de ser adoptadas por su tío Lucas y su pareja, Annabelle (su nueva “madre adoptiva”), la hija mayor, Victoria está sometida a sesiones de hipnosis y de investigación para intentar descubrir quién es “Mamá”. Se utiliza como motivo visual las fotografías y las grabaciones del comportamiento antisocial y extraño de las niñas en el minuto 21 y también un psiquiatra entrevista a la hermana mayor, Victoria para conocer más de la historia que han sufrido. Se asuste a un primer plano de Victoria en el minuto 25 donde la mitad del plano está oscuro y la otra mitad iluminado, en un juego de luces que permite crear una incertidumbre del personaje y vislumbrar, también, su naturaleza todavía salvaje al no haber sido creada en un ambiente saludable. A su vez, resulta relevante señalar que, a nivel visual, las proyecciones del ser fantasmal y sobrenatural de “Mamá” se representan a través de la iluminación con fallos en la electricidad en el minuto 32; en el juego de luces en el hospital, donde también se presentan fallos de electricidad en el minuto 49; en un juego de secuencias de tomas de fotografías en blanco y negro en el minuto 64 y en el parpadeo, también, de las luces en el minuto 81.

El espíritu atormentado de “Mamá” busca “sustitutos emocionales”, es decir, hijos del resto de personas para llenar su vacío interno, su pérdida. En ese sentido, en ese espíritu atormentado de *La Llorona* reside la traumática memoria, compartida por ambas madres fantasmales, que han sido separadas de sus hijos (aunque ellas mismas hayan sido las responsables de cometer infanticidio). En el caso de *Mamá*, Lilly y Victoria quedan huérfanas de madre tras el asesinato que su padre cometió y, su orfandad se hace total cuando el padre muere (fotografía 2).



Fotografía 2. Madres e hijos acechados por los fantasmas de *Mamá* (primera ilustración) y *La Llorona* (segunda ilustración)

El testimonio de Victoria para contar quién es mamá se relata como si se tratase de un cuento, en un tiempo pasado remoto, de acuerdo con Clark (2014, p. 66):

Victoria sets the story in an indefinite past, as if it were a myth or fairy tale. She also connects the episodes using cause-effect logic: It was a long time ago. A lady ran away from a hospital for sad people. She took her baby. They jumped into the water. She fell into the water, but the baby did not. She does not know what happened to her baby. She went walking in the woods, looking for it. She searched for a very long time. Then she found us.

Después de escuchar esta historia, el Dr. Dreyfuss visita los archivos de la ciudad y encuentra registros escritos y los restos de un bebé que demuestran que “Mamá” es el espíritu de una mujer llamada Edith Brennan. Ella estaba en el asilo de St. Gertrude, cerca del lago Douthat, haciendo del río otra característica común entre la leyenda y la película. Curiosamente, el espíritu de mamá se encuentra con las niñas en una casa llamada “Helvetia”, cerca del mismo lago y al lado de un acantilado. Helvetia es el nombre latino para Suiza. De manera simbólica, esta casa abandonada representará el útero de “Mamá” en tanto que se concibe como un lugar seguro donde las niñas crecerán hasta que sean adoptadas y donde se mudarán a la ciudad. No obstante, el cordón umbilical no se romperá. Lilly se aferrará a sus “raíces” donde el nexo entre pasado y presente están asegurados y las raíces del árbol representarán, en términos jungianos, la vida misma.

Por eso hay una grieta en la pared, una puerta de entrada en esta cabaña rural que se conecta a otra grieta en la pared en el armario de una casa moderna en la ciudad. Esta

puerta actúa como una máquina del tiempo, y cuando el Dr. Dreyfuss lo descubre, el fantasma de “Mamá” tiene que matarlo para protegerlo ya que, tras la investigación, se están descubriendo cosas que pueden ir en contra de la voluntad de la madre. Así pues, existe una contraposición entre Annabelle que desea ser una buena madre y el fantasma de “Mamá” que entroncaría con el concepto de mala madre. A nivel visual y en relación con el motivo de la casa como “locus corruptus” y los espacios de transición, el agujero negro en la pared del minuto 35 (como sucederá en el agujero negro de la pared detrás del frigorífico, fruto de la alucinación de Amelia en *Babadook*), se vuelve más grande y de él salen mariposas negras voladoras o polillas (tal y como sucederá en relación con *Before I wake*), en tanto que las mariposas negras representan la muerte, en ambos casos, de una figura materna fantasmal. Estas mismas polillas aparecen cuando el tío Lucas está en coma en el hospital como proyección de la entidad fantasmal que se le aparecen como visión durante el coma en el minuto 50.

Otra característica común reside en que los diferentes espíritus femeninos quieren recrear el asesinato de su(s) hijos en el río, pero, en el caso de “Mamá”, este deseo se ve frustrado porque Annabelle conecta con su historia a través del sueño y conoce lo que le pasó a través de la investigación. Ella misma es quien le advierte al Dr. Dreyfuss antes de su muerte de que “Mamá” es un fantasma, es decir, una emoción deformada que busca reparar las acciones erróneas del pasado y representa, en suma, un recuerdo traumático casi incorpóreo. El río, ese elemento acuático acaba por ser un lugar simbólico para dar lugar a la muerte a los hijos de tanto del espíritu de *Mamá* como de *La llorona* (fotografía 3). En ese sentido, a nivel de motivo visual, se repite lo acuático en relación con lo femenino y trágico. Se debe apreciar, también, la metamorfosis del personaje fantasmal de Lilly, en tanto que en el minuto 93 se asiste a la caída por el precipicio como lugar que le dará muerte y se convertirá en una mariposa de color azul, a diferencia del fantasma de “Mamá” que se convertirá en un conjunto de mariposas negras. Existe a nivel visual una comparativa entre la proyección fantasmal materna y su aparición a través de la representación de mariposas negras en *Mamá* y *Before I wake*. Si bien en el primer caso, las mariposas que la representan son siempre negras a excepción de la mariposa de color azul que representa Lilly; en el segundo caso, las mariposas aparecerán de colores vivos cuando representen la proyección y reproducción de momentos felices y serán negras cuando el ente fantasmal de la madre esté cerca.



Fotografía 3. Fantasma de *Mamá* (2013) tras el suicidio y *La Llorona* (2019) en el río

3.3.5.3. *Babadook* (2014): La reinterpretación psicoanalista del mito (destructor) de Tifón y el símbolo del “dragón-ballena”¹²

En *Babadook* (Jennifer Kent, 2014) asistimos a la reinterpretación simbólica y psicoanalista del mito (destructor) de Tifón: el símbolo del “dragón-ballena”.

El caso más paradigmático como la plasmación cinematográfica del símbolo junguiano psicoanalista del “dragón ballena” para referirse a la teoría en torno a la madre terrible es la película *Babadook* (Jennifer Kent, 2014). La película parte, al igual que en *Mamá*, de un suceso traumático: en este caso, la muerte del padre de Samuel en un accidente de coche la misma noche que su madre Amelia da a luz y debe asumir una maternidad que no desea llevar a cabo en esas condiciones. Lo sobrenatural y lo patológico se combinarán en la película, como analizaremos a continuación.

Aparece en la casa un extraño libro llamado “Mister Babadook” el cual puede ser entendido, según Parra (2020, p. 124) como:

La representación del ente maternal como algo maligno (...) motivada en este caso por una experiencia traumática (la pérdida de su marido en un accidente de tráfico la noche en que se dirigen al hospital, donde dará a luz a Samuel), Amelia se convierte en una mujer sumida en una depresión crónica que le hará proyectar al mundo una criatura maligna, el Babadook, un ente de aspecto expresionista.

De este modo, se plantea la película de *Babadook* como una historia en la que las personas deben hacer frente a sus traumas. Concretamente, Amelia deberá afrontar sus miedos,

¹² A lo largo del apartado, utilizamos “Babadook” para hacer referencia al monstruo que se representa en la película; *Babadook* en cursiva para referirnos al título de la película y “Mister Babadook” para hacer referencia al libro que encuentra el personaje de Samuel en la película.

materializados en la figura de un monstruo. La madre es víctima de una pérdida traumática, lo que la incapacita para amar a su hijo. Samuel, el héroe de la historia y con quien el público puede conectar debido a su inocencia, será quien deba salvar a su madre a través del poder del amor. El arquetipo de la madre destructora junguiano se hace patente en el momento en Amelia, después de matar a su perro, persigue a Samuel con la intención de entregárselo al monstruo que pretende convencerla y obligando a éste a rebelarse contra ella. De acuerdo con Parra (2020, p. 126):

Se produce entonces la transliteración del mito de Horus: Amelia es Isis, quien liberará a Seth (el Babadook) y a quien el héroe solar, Samuel (Horus) vencerá, con lo que subyugará a la madre y reescribirá el mito. El Babadook es Seth (y, por tanto, Tifón) y, por supuesto, la representación definitiva del mal maternal, algo que además gira en torno a un concepto puramente psicoanalítico.

La madre, Amelia, presenta una dualidad en su maternidad impuesta, es decir, ella deseaba ser madre con su marido, pero no ser madre viuda, en tanto que eso supone que ella debe asumir toda la responsabilidad en un estado de estrés postraumático. A la vez, es víctima de sus propios miedos donde subyace la materialización del trauma que se consume tras la pérdida de su marido y se representa a modo de duelo patológico y estrés postraumático a través del personaje de *Babadook*. Según la interpretación de Parra (2020, p.127) Amelia es la verdadera escritora del libro: “Asediada por la pena y sin ser capaz de rendir el luto pertinente a su marido, la protagonista creará el libro para mostrárselo a Samuel con el fin de que este crea que, hay un monstruo que amenaza su existencia”. Continúa Parra (2020, p.127) argumentando que Amelia es el verdadero monstruo:

El monstruo no es otro que la propia Amelia, su cara menos amable y destructiva, quien culpa a su hijo de la muerte de su amado y ha llegado a crear un alter ego, su Tifón particular y representación cinematográfica del monstruo llamado Babadook.

Esta reinterpretación del mito se analizará de manera más concreta en los siguientes apartados.

3.4. El hogar como *locus corruptus*: espacios afectivos como metáfora psicológica del trauma materno-filial

El espacio en el *New Horror* tiene una dimensión emocional, tal y como hemos visto anteriormente, además de sus filiaciones con el gótico. La casa puede ser entendida como una topografía de prisión que es percibida de manera distinta según una perspectiva infantil o adulta (donde pueden desembocar en una perspectiva claustrofóbica del espacio, del propio hogar). La ambivalencia del hogar gótico y la prisión se debe al choque de las perspectivas del espacio del niño y del adulto. El niño adopta cualquier edificio gótico, por muy reducido que sea, como hogar (figura 11).



Figura 11. Concepciones del hogar como *locus corruptus*

Donde el adulto siente opresión, el niño siente asombro. Siempre que el espacio gótico se representa como un espacio espantoso, esta representación emana de la perspectiva de un niño, de acuerdo con Georgieva (2013, p. 175):

The ambivalence of the gothic home and prison is due to the clash of the child's and the adult's perspectives of space. The child adopts any gothic edifice, no matter how confined, for its home. Where the adult feels oppression, the child feels awe. Whenever gothic space is depicted as awful space, this depiction emanates from a child's perspective.

En consecuencia, las películas analizadas en este capítulo comparten su filiación con algunos subgéneros propuestos por Vander Kaay y Fernández-Vander Kaay (2016, p. 59). En primer lugar, con el subgénero “Crazy family horror”, cuya premisa inicial es que en todas las familias existen, han existido o existirán problemas de diferente índole o se esconden secretos que difícilmente son fáciles de confesar aunque lidiamos con ello, de acuerdo con Vander Kaay y Fernández-Vander Kaay (2016, p. 59): “Each member of the family is united in their awareness of the dysfunction; we may not get along, but we are all doing it together”. En este subgénero la casa familiar, más allá de resultar un lugar idílico, puede ser concebido como un espacio donde tienen lugar atrocidades inimaginables y la casa es, en suma, el elemento más simbólico de las narrativas (*ídem* anterior):

A staple of the subgenre is the family house, the place that would seem idyllic from the outside but secretly harbors some of the most frightening atrocities you could possibly imagine. The house itself is often the most symbolic element of the stories, representing the friendly public persona that humanity puts on their darkness so that a simple glance would never tell the whole story.

Además, en segundo lugar, se relacionan con otros subgéneros como el horror de viejas casas encantadas o “Spooky old house horror” (Vander Kaay y Fernández-Vander Kaay 2016, p. 171) según el cual en la casa siempre hay un personaje que lidia con algún problema emocionalmente fuerte, por ejemplo, la muerte de un ser querido, algún tipo de problema psicológico o enfermedad mental, un posible estado de depresivo que le crea

desventaja con respecto a otros personajes: “They’re emotionally weaker than others, and therefore more susceptible to the disturbances in the house. And when something bad genuinely happens to them in the house, everyone else thinks it’s all in their head” (podemos verlo plenamente en *Babadook*). Además, en la casa se esconde lo más valioso para las personas que viven en ella. Incluso, es el espacio donde se puede esconder un perturbador secreto que sale a la luz como resultado de la construcción de lo que los nuevos propietarios de la casa están haciendo o bien por la influencia de un espíritu (fotografía 4), cuya premisa está principalmente presente en *El Orfanato* y en *Mamá*: (*ídem anterior*):

Houses are private places where people keep everything they value. And when then die, some of those things are left behind. It might be jewelry or a will, or something much worse; a secret about the family history or evidence of a wrongdoing.



Fotografía 4. Hogares: El orfanato (*El Orfanato*); la casa del bosque (*Mamá*) y la casa (*Babadook*)

En tercer lugar, tanto en *El Orfanato*, en *Mamá* como en *Babadook* podemos encontrar características propias del subgénero del “Basement Horror”, es decir el “Horror del Sótano” según la clasificación de Vander Kaay y Fernández-Vander Kaay (2016, p. 27) ya que este espacio también suele estar ocupado por objetos que tienen poco valor para nuestra vida diaria (en el siguiente apartado estableceremos una comparativa al respecto) en tanto que sirven de recordatorios del pasado o de un presente que no incide directamente en nuestra vida cotidiana y que quedan olvidados, tales como miembros abandonados de la familia:

Forsaken members of the family, grown children who should have long since found their way in the world, exist quietly beneath us, the faint flow of their nighttime television watching the only reminder of their disturbing presence.

Estos objetos que quedan guardados en el sótano y que no nos atrevemos a tirar o a desprendernos de ellos puede constituir una “zona cero” para los habitantes de la casa (*ídem anterior*): “There is still something there that prevents you from giving in and saying

goodbye. The basement, with its valueless objects that we are still unable to let go, is the ground zero for the hoarder”.

3.4.1. La casa como prisión emocional de Amelia y pesadilla infantil de Samuel¹³

¿En qué sentido podemos entender que el propio hogar constituya un “locus corruptus”? La casa familiar, es decir, el lugar llamado “hogar” se convierte en la propia prisión de uno de los dos miembros integrantes del mismo: en la prisión de la madre y en la pesadilla infantil del hijo que evoluciona de la abstracción de los cuentos infantiles a un plano de realidad. La idea de prisión incluye en sí misma un sentido de hermetismo con el exterior y, también, la idea arraigada en la literatura (y en el cine) de que la locura femenina (en este caso, la locura materna de Amelia), es decir, de que las mujeres con este tipo de características mentales (entre las cuales se incluyen síntomas psicopatológicos que cuentan con episodios de alucinaciones, conductas agresivas...) deben permanecer encerradas y apartadas del exterior, de la sociedad ya sea en sanatorios, hospitales psiquiátricos que, en este caso, escenifica la propia casa.

Planteamos en este apartado la concepción de la familia como un locus corruptus en tanto que un tema propio de las narrativas y/o estéticas neogóticas en las cuales las dinámicas de la familia pueden ser entendidas como las dinámicas de la sociedad. La familia puede ser concebida como una institución social y, en este sentido, el gótico contemporáneo retoma la familia como tema central del gótico, tal y como plantea Bruhm (2002, p. 259):

Contemporary Gothic does not break with this tradition (...) The central concerns of the classical Gothic are not that different from those of the contemporary Gothic: the dynamics of family, the limits of rationality and passion, the definition of statehood and citizenship, the cultural effects of technology.

Consideramos que las dinámicas familiares pueden ser representación de las dinámicas de la sociedad y, además, la función y la construcción de cada miembro de la familia tiene una gran conexión con el contexto social, cultural e histórico. Así pues, cabe tener en cuenta que Hollywood ha estado promoviendo un tipo de esquema o retrato familiar que se ha concebido como un ideal, como un ejemplo que la audiencia ha deseado imitar. En este sentido, nos estamos refiriendo a que Hollywood ha estado promocionando la familia nuclear basada en un sistema cultural y social patriarcal. En éste cada miembro de la familia tiene una función totalmente asentada: el padre como la autoridad que trabaja fuera de casa y que es la encargada de proporcionar comida y seguridad a la familia; la madre como el ángel de la casa, quien cuida de los hijos y es ama de casa y el hijo/hija que es educada en estos valores patriarcales de género. Sin embargo, ¿qué sucede cuando nuestra propia casa se convierte en un lugar peligroso o amenazante?, ¿Qué sucede cuando algún miembro de la familia se convierte en extraño o con un comportamiento uncanny (*unheimlich*)?

Tanto nuestra casa como espacio físico como nuestros seres queridos pueden convertirse en nuestras peores pesadillas. La familia asociada a nuestra imagen de hogar puede

¹³ El desarrollo de este capítulo de tesis cuenta con el estudio previo realizado de un artículo académico “El terror maternal contemporáneo desde la psicopatía del personaje infantil en *Babadook* (2014)” publicado en el número 11/2019 de la revista internacional y bajo peer-review *CONCORDIA DISCORS* vs. *DISCORDIA CONCORS: Researches into Comparative Literature, Contrastive Linguistics, Translation and Cross-Cultural Strategies*.

convertirse en un *locus corruptus* ya sea por dinámicas familiares extrañas o comportamientos y actitudes extrañas/*uncanny* como porque nuestra casa se convierta en un lugar oscuro, monstruoso o peligroso en el que vivir. Así, si se puede establecer una analogía entre la familia y el hogar, la familia podría entenderse como un *locus corruptus* la cual cuenta con relaciones familiares o el hogar concebido como *uncanny*. La transgresión en la representación de la familia, es decir, el hecho de representar la familia como no nuclear sino como una institución que puede y tiende a resquebrajarse, podría entenderse como una transgresión del *status quo*, pero también de nuestro imaginario colectivo relativos a los valores relacionados con la familia y el hogar.

Entonces, en primer lugar, la familia nuclear concibe el hogar como un lugar seguro y el modelo de familia cumple con la estructura que marca el *status quo* normativo y, por otra parte, la familia como *locus corruptus* concibe el hogar como un lugar *uncanny*, como la transgresión del concepto de familia nuclear, con dinámicas distintas y atentan a las estructuras marcadas por el *status quo*. De acuerdo con Murphy (2009, p. 136) la familia puede ser un centro poderoso de creación del terror, de acuerdo con una de nuestras tesis iniciales:

The notion that the family *itself* can be a powerful locus of horror [...] was maintained in the work of the mid-twentieth-century authors such [...] found further expression in films such as *Psycho* (1960), *The Night of the Living Dead* (1968) and *The Texas Chainsaw Massacre* (1974).

Resulta revelador que Murphy (2009, p. 136) destaca que las relaciones entre padres e hijos constituyen un punto narrativo inicial desde el cual pueden formarse narrativas de terror que se enmarcan en el *suburban gothic*: “The notion of familial ‘togetherness’ comes to take on a much darker perspective than originally intended”.

Estamos de acuerdo con su postura y consideramos que precisamente la ruptura de la familia nuclear representa un lugar desde el cual ésta, como institución social bien asentada, se empieza a resquebrajar y permite que se establezcan carencias, puntos frágiles, debilidades o vulnerabilidades desde los cuales se pueden formar focos de terror narrativamente hablando. La herencia de la idea de la casa como un lugar donde pueden ocurrir hechos violentos o desastrosos se puede rastrear desde la novela gótica del siglo XIX y que podemos adscribir al subgénero del “*suburban gothic*” en tanto que se basa en la idea de que el horror se centra en casa.

En el tratamiento de la casa encantada en tanto que *leit motiv* propio de la literatura y del género de terror adquiere su forma de representarse en el *suburban gothic* puesto que se parte de la existencia de una inteligencia o presencia sobrenatural maligna puede habitar en la casa de enfrente o en la casa de nuestro propio vecino, haciendo referencia explícita a la novela *The House Next Door* (1978) de Anne Rivers Siddons. El término “*Suburban Gothic*” hace referencia a un subgénero de una tradición del gótico americano que dramatiza las ansiedades emergentes de la expansión urbana descontrolada de los EEUU, así como los escenarios suburbanos y las preocupaciones de sus protagonistas.

El Gótico suburbano, en tanto que subgénero, se caracteriza por jugar con las ligeras sospechas de un vecindario común, de una casa o de una familia que tiene algo que esconder y, además, no importa lo calmado o tranquilo que un lugar o espacio puedan parecer pues siempre tiene lugar un dramático (y generalmente siniestro) incidente. Otro de los rasgos del subgénero es, precisamente, el peligro que entraña tanto la familia, amigos o incluso vecinos y que se crea en ese entorno interno y no tanto como agentes

externos que irrumpen como presencias monstruosas. En ese sentido, la creación del horror se genera invariablemente desde casa, desde miembros de la familia o desde el entorno más cercano pues se aferra a la fascinación por la conexión existente en el espacio como en la psicología que reincorpora aspectos de la historia de las casas encantadas en el siglo XXI. El Gótico Suburbano hace referencia a actitudes contradictorias que se fundamentan en oposiciones binarias entre el sueño suburbano (*The Suburban Dream*) y la pesadilla suburbana (*The Suburban Nightmare*). Las características apuntadas por Murphy (2009, p. 3) y que encajan en términos generales con nuestro objeto de estudio, aunque aquellas que nos interesa destacar junto con los matices que señalamos son, principalmente, las siguientes:

En primer lugar, la casa resulta un lugar encantado, una casa encantada con un pasado familiar común: alberga metafóricamente la pérdida de un ser querido que viene a representarse desde el hallazgo de un objeto como resulta el libro de Míster Babadook. En segundo lugar, la casa se concibe como personaje funciona se plantea como la representación simbólica de los propios monstruos de la madre (principalmente) y de la conducta disruptiva del hijo. Se concibe, por tanto, como una base claustrofóbica y disfuncional a nivel familiar: la pérdida del marido y la pérdida del padre que provocan la necesidad de salir del laberinto mental de madre e hijo. En tercer lugar, la casa la cual cuenta una clara estética victoriana que la dotan de una atemporalidad, se convierte en reflejo simbólico del estado mental: la madre hace hincapié en cerrar, en la búsqueda del hermetismo, la prohibición del acceso a las pocas personas de confianza como a su vecina mayor. Es decir, resulta una casa sin aparente vida más allá de los propios monstruos de quienes habitan en ella: la hermana de Amelia teme hacer visitas pues considera que es un lugar desagradable, especialmente por el comportamiento de Samuel con su prima. De ese modo, *Babadook* cumple con otras características señaladas por Murphy (2009, p. 3) en tanto que la casa se concibe como un escenario de aprisionamiento y de infelicidad (fotografía 5) donde predominan la importancia del sótano en tanto que las amenazas vienen desde dentro y no desde el exterior.



Fotografía 5. Casa victoriana de Amelia y Samuel

El hermetismo de la familia y de la casa viene dado por la distancia que madre e hijo tienen con respecto a la pérdida del contacto físico/presencial con sus seres queridos: tía y sobrina ya no entran a la casa porque les parece deprimente y porque ya no soportan ni

toleran la conducta de Samuel. Además, también sufren la pérdida de contacto con su vecina anciana, la única persona de todo su entorno que parece realmente preocuparse por ellos y que lo manifiesta de forma expresa. Asistimos también a una pérdida de contacto casi total, una evasión del mundo cuando Amelia corta los cables del teléfono para que Samuel no pueda ni llamar a su tía ni a su vecina.

Existe, a su vez, una evolución en la consideración de la casa: de suponer un lugar de protección y seguridad, a ser un lugar del cual querer huir pues está atormentando la vida de ambos. Amelia, antes de medicar a Samuel y ser poseída por Babadook lo expresa “Debemos salir de esta casa, ese es el problema”. Amelia y Samuel saben, entonces, que existe un peligro inminente en la casa y que por las noches los monstruos emergen y campan a su libre albedrío (la nocturnidad se concibe como condición paradigmática para acabar representando la pesadilla infantil de Samuel desde un miedo colectivo que forma parte del acervo cultural). La noche en el hogar supone un riesgo, ellos corren peligro en casa pues ésta deja de ser un lugar de protección y de seguridad de las amenazas del exterior para representar un locus corruptus, es decir, un lugar donde emerge el peligro, un foco generador del horror y de amenazas para la propia familia.

Así pues, la casa ocupa un lugar crucial en el género de terror y de la película *Babadook* (2014), concebida como un melodrama gótico femenino. La casa, ya de por sí decorada en un estilo victoriano y, visualmente, con una tonalidad grisácea-azulada que nos traslada a una atemporalidad que es capaz de atrapar y transmitir el deterioro de Amelia, se convierte en un personaje relevante y puede concebirse como un mapa desde el cual se pueden rastrear sus sentimientos, sus miedos y ansiedades (y en ellas, incluido el trauma reprimido que emerge en la habitación infantil de Samuel pero que se alberga y esconde en el sótano hasta que es capaz de enfrentarse a él, a Mister Babadook como metáfora de su depresión postraumática que ocupa la figura de su marido Óskar). A tal respecto, Balanzategui comenta (2017, p. 27): “The film maintains a thoroughly Gothic aesthetic to depict this tale of repressed guilt and tension between a grieving single mother and her troubled young son”.

Tal y como Jacobs (2007, p. 39) señala, la habitación escondida puede ser metáfora de una experiencia reprimida, es decir, un espacio donde la heroína gótica (en nuestro caso, Amelia) visualiza sus secretos y son capaces de representarse a modo de catarsis, cuando la habitación se abre. El sótano es el espacio donde emergen, entonces, todas las situaciones más violentas o desagradables para Amelia tanto con su hijo Samuel, como con el encuentro con su marido fallecido como con el *Babadook*. El sótano se concibe, pues, como el lugar donde pueden manifestarse esos miedos uncanny que no puede evitar, evadir o ignorar, pues debe enfrentarse a ellos necesariamente. De acuerdo con Quigley (2016, p. 68):

Her most violent confrontations — with Samuel, with her dead husband, and with the Babadook — take place there, and ultimately the basement becomes ‘home’ to the uncanny manifestation of those fears and anxieties that she must confront in order to save herself and Samuel.

Nos gustaría señalar la presencia del sótano como un lugar simbólico en el que se hacen diferentes revelaciones de aquello que está escondido o reprimido, aquel oscuro secreto que debe salir a la luz. Este es el caso que el uso del sótano al que se accede mediante una puerta secreta donde Simón (*El Orfanato*) queda atrapado por su propia madre, Laura y que encontrará, ya hacia el final de la película, en su descubrimiento de la verdad. En el caso de Amelia (*Babadook*), es el lugar donde tienen lugar las “visiones” con su difunto

marido y el lugar donde se “exorciza” su propio “Babadook” y donde se expulsa lo abyecto, es decir, la depresión postraumática. A nivel visual, y en relación con el motivo visual de la maternidad no-normativa y abyecta, Amelia encuentra trozos de cristales en la sopa en el minuto 24 y, además, como representación de su estado psicológico alterado, se saca un diente en el minuto 70. Las variaciones de su alteración psicológica también se transmiten, como recurso fílmico, en las alteraciones del tono de voz de Amelia en el minuto 58, como susurros distorsionados que alertan a Amelia con el mensaje “Babadook ya está aquí” y en la alteración del tono de voz en el minuto 70, cuando se hace más grave, después de que en el minuto 49 el monstruo Babadook se introduce a través de su boca y en el minuto 50 aparece el Babadook dentro de la televisión, como una alucinación de la protagonista, es decir, para mostrar la alteración psicológica del personaje. Como motivo visual, en el minuto 60 se hace uso de las imágenes que se ven en el noticiario de la televisión como un espejo de aquello que puede ocurrir a modo de premonición, es decir, la noticia proyectada afirma que una mujer ha asesinado a su hijo menor y Amelia aparece como si fuera la protagonista de la noticia en una ventana, el montaje da veracidad a su estado mental alterado.

A su vez, a nivel visual y de puesta en escena la depresión de Amelia se manifiesta con planos picados del personaje encima de su cama, dando la sensación de estar flotando o sobrevolando sobre la misma en el minuto 1, con la misma escena en el minuto 36. Esta elevación del personaje nos indica que Amelia está en un plano diferente al de la realidad tangible y, por tanto, en un estado alterado psicológicamente. Si bien anteriormente hemos comentado la aparición de elementos abyectos a nivel visual como elección estética de manifestar una maternidad no-normativa y un estado psicológico alterado, cabe tener en cuenta que en el minuto 68 aparece un primer plano de la pupila dilatada de Amelia y al inicio de sus espasmos, aunque no será hasta el minuto 70 cuando, acompañado de las variaciones en su tono de voz, se opte estéticamente por recrear un montaje propio de la puesta en escena de los exorcismos. Concretamente, el cuerpo de Amelia se eleva hacia arriba, es decir, su cuerpo está poseído y, por ello, ella adopta una personalidad ajena y monstruosa de Babadook que se manifiesta en el cambio del tono de voz, en la risa maléfica, en los ojos desencajados y en un comportamiento extraños y perverso, alejado a la personalidad reconocible del personaje. En el minuto 77, furiosa y con los ojos desencajados porque Samuel la ha atado para salvarla, se asiste a que el cuerpo de Amelia es agitado y columpiado en la cama hasta que en el minuto 82 el grito ahuyenta al propio monstruo, que acabará por estar domesticado en el sótano en el minuto 96.

Ilustramos a modo comparativo el sótano con su valor simbólico (fotografía 6) en ambas películas:



Fotografía 6. El sótano como lugar de los secretos escondidos y el descubrimiento de la verdad en *El Orfanato* (2007) y *Mamá* (2013)

En este sentido, Murphy (2009, p. 105) señala que el hogar y la casa familiar puede ser concebido como sustituto del castillo gótico y como centro de la creación del horror en el gótico americano, tal y como señala:

In the American gothic, the family home replaced the castle as the central locus of horror. The intense, at times overtly claustrophobic, focus upon the family (or pseudo-family) that informs so much of the Suburban Gothic is rooted, as are so many other American obsessions and neuroses, in the nation's Puritan past.

No obstante, consideramos que en el caso de la película *Babadook* (2014) el espacio familiar, es decir, el hogar, también se puede concebir como el epicentro desde el cual emergen las amenazas, los peligros y la creación del terror. El terror emerge desde casa y mezcla, en nuestro objeto de estudio, dos formas distintas de representarse: lo sobrenatural en tanto que se concibe la aparición de un monstruo, Babadook, que parece ser metáfora del marido/padre, Óskar en tanto que en el sótano es donde su fantasma aparece para intentar persuadir a su mujer, Amelia para que acceda a que le lleve a Samuel, es decir, le pide que mate a su hijo. Es por ello que lo sobrenatural de Babadook, que bien podríamos ligar tanto estéticamente como narrativamente a la figura del Bogeyman (y a la cultura popular de los cuentos para no dormir, para evitar pesadillas infantiles que se erigen como universales) se combina con una razón que atenta contra el estado mental, anímico y emocional de Amelia (principalmente) y de Samuel (secundariamente) que tiende hacia una psicopatología provocada por una depresión postraumática por la pérdida de su marido que no ha sido superada y que ha sido enriquecida por el estado de conducta disruptiva de Samuel.

Por su parte, Balanzategui (2017, p. 23) destaca que *Babadook* cumple con una serie de elementos concretos propios del horror gótico australiano, en el que nosotros destacamos

la atmósfera claustrofóbica que rodea *Babadook* con respecto a la relevancia del espacio familiar; la centralidad de la casa como foco de terror constituye uno de los rasgos propios del terror gótico australiano y la creación del horror a partir de lo ordinario de la cotidianeidad que se convierte en claustrofóbico.

Al final de la película asistimos a un enfrentamiento, un retorno de lo reprimido. ¿En qué sentido? En este caso de estudio, lo reprimido es la no superación de un duelo emocional por parte de Amelia. El hecho de no haberse enfrentado antes y haber intentado seguir su vida sin experimentar el sentimiento de pérdida ha hecho que ese sentimiento se haga más fuerte. En ese sentido, cuando más niega que ese sentimiento se alberga escondido y reprimido en su interior, más grande se hace. El monstruo de la depresión se alimenta de su negación hacia la aceptación de su propio sentimiento. La casa maldita constituye una de las estrategias narrativas recurrentes en el género de terror. En ella pueden tener lugar sucesos paranormales, hechos violentos, asesinatos o situaciones dramáticas.

No obstante, la casa puede ser empleada simbólica y metafóricamente como el cuerpo femenino, el cuerpo maternal desde tesis ya descritas en las teorías de Freud (1971 [1917], p. 163). El cuerpo femenino es el encargado de engendrar y de albergar en sí otra vida, otro ser en potencia, otra experiencia primaria intrauterina que supone nuestro refugio frente a los peligros del mundo y del mundanal ruido. Las casas encantadas, entonces, según Hormigos Vaquero (2010, p. 87): “Representa una metáfora de recorridos intrauterinos o donde tiene lugar la escena primaria”.

La casa puede convertirse, pues, en la propia prisión de la depresión materna donde Samuel está indefenso. Del mismo modo que Hormigos Vaquero (2010, p. 88) analiza en las películas *Suspense (The Innocents)*, Jack Clayton, 1961) y *The Others* (Alejandro Amenábar, 2001): “Las protagonistas femeninas adultas simbolizan la figura de la madre castradora que convierte la casa en una prisión y abraza en el interior a sus hijos hasta asfixiarlos.”

En ese sentido, de acuerdo con Hormigos Vaquero (2010, p. 88), los espacios son ocupados por las madres, alejando por causas diversas las figuras masculinas y dejando a los hijos desamparados y a su suerte: “Las mansiones son verdaderos reinos diádicos de los que se ha expulsado a la figura paterna y donde los niños se hayan indefensos ante el peligro que supone la figura de la madre que todo lo ocupa”.

3.4.2. Lo sobrenatural como vía para lo patológico

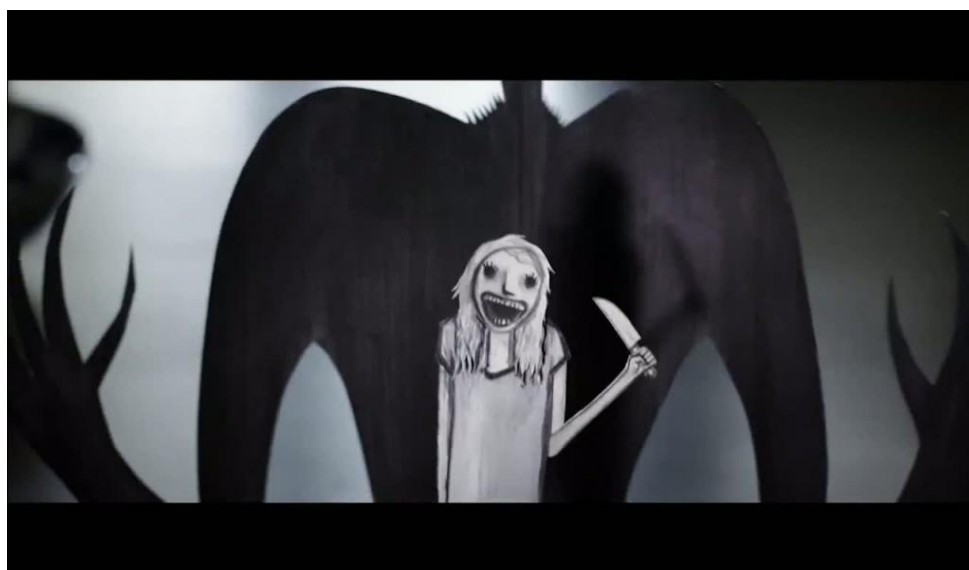
¿En qué sentido podemos hablar de que existe un terror que se basa en el personaje de la madre?, ¿Existe un terror centrado en lo femenino?, ¿Puede relacionarse con el concepto de “mala madre”? El personaje femenino ha tenido a lo largo de la historia de la literatura y del cine una cierta tendencia hacia la locura, la histeria o la enajenación mental (con especial hincapié en el siglo XIX), más allá de la búsqueda de explicaciones o razones psicológicas o psiquiátricas. Los comportamientos ajenos a los cánones heteropatriarcales han sido sancionados a lo largo de la historia con consecuencias tales como el internamiento en lugares o instituciones sociales tales como psiquiátricos o sanatorios.

Es por ello que el hecho de que la pérdida de la razón radique en la figura de la madre, especialmente (como podríamos ver en otras películas como *The Others* o en *El Orfanato*) y su actitud, la depresión postraumática por la pérdida de un ser querido impliquen un

cambio en las dinámicas familiares y los vínculos materno-filiales. El cine de terror contemporáneo centra parte de su atención precisamente en la exploración de deseos maternos y de conflictos que se centran en los vínculos materno-filiales. De acuerdo con Arnold (2016, p. 70): “The [horror] genre is increasingly being used to explore maternal desires and conflicts rather than infantile ones”.

En ese sentido, los personajes de las madres que no se enmarcan dentro de las dinámicas familiares nucleares y que, por tanto, no cumplen con el status quo son aquellas que son capaces de representar la insatisfacción o el quebrantamiento de las estructuras psicosociales y de ser identificadas, incluso, con el término de “mala madre”, según el vasto estudio de la figura maternal en el melodrama y terror de Arnold (2016, p. 69): “The Bad Mother can point to dissatisfaction and disillusionment with the psychosocial structures of the family”.

Consideramos que la maternidad tormentosa es uno de los temas clave de la película, junto con los vínculos materno-filiales que se establecen, las consecuencias de un duelo emocional que pueden desembocar en una conducta disruptiva y antisocial (Samuel) y en una depresión postraumática (Amelia), así como el estigma de la “mala madre”, la maternidad que desemboca en locura y el estigma, también, de la salud mental. A tal respecto, Quigley (2016, p. 57) incide en que *Babadook* es capaz de explorar la ambivalencia que puede representar la maternidad desde elementos propios del melodrama y del gótico femenino (fotografía 7): “The Babadook repurposes the horror film to produce a moving exploration of maternal ambivalence, mobilising elements of the maternal melodrama and female gothic in the process”.



Fotografía 7. Ilustración premonitoria y metafórica de Amelia en el libro de Mister Babadook

Si bien la idea de maternidad ha sido idealizada en sus representaciones del cine de Hollywood, Arnold (2016) distingue entre la buena y la mala madre. La buena madre haría referencia al discurso normativo que asocia la figura de la madre con el sacrificio propio, la falta de independencia y el cuidado en un sentido amplio (en la alimentación, incluido).

Por su parte, Renner (2015, p. 27) plantea que el amor maternal implica un sacrificio culturalmente asentado, pese a que ello implique eludir otras facetas de la mujer en tanto

que persona con inquietudes también profesionales y personales. A diferencia, la mala madre es un constructo polifacético y contradictorio, alejado de la normatividad y que no cumple con la expectativa tradicional del sacrificio absoluto por los hijos. La sociedad demanda un tipo de maternidad según los códigos heteropatriarcales y la subversión de estos supone una transgresión que se puede hacer explícita en nuevas representaciones de la figura de la madre en el cine de terror contemporáneo.

Se considera que la ficción y, concretamente, el género de terror puede ser una forma o vía para materializar de manera metafórica aspectos psicológicos e incluso dificultades que entrañan enfermedades mentales en un plano de realidad. En ese sentido, la ficción se erige no tanto como espejo sino como transmisora de realidades que forman parte intrínseca de nuestra naturaleza humana pero también de un aspecto temático que puede haber estado estigmatizado. La ficción del horror se puede permitir licencias para abrir un abanico temático que nos ofrezca explorar realidades sociales, discursos socioculturales o incluso rasgos de la personalidad humana a través de los personajes en pantalla, aunque sea desde una vía metafórica.

Sin embargo, ¿cómo se representa la depresión de Amelia en *Babadook*? Jacobsen (2016) aporta claves desde una lectura de la psicología clínica, que apoyamos desde nuestro trabajo:

En primer lugar, se lleva a cabo una ruptura de las rutinas establecidas en casa y con respecto a las dinámicas asentadas a nivel familiar, las cuales proporcionan un sentido de comodidad, familiaridad y seguridad, de acuerdo con Jacobsen (2016, p.1). “In *The Babadook*, as in all good horror films, the comfort and familiarity of daily rituals are perverted and hijacked by an increasing sense of dread and violation”. Samuel mira todas las noches debajo de la cama para asegurarse de que no hay monstruos. Esta rutina puede proporcionarle una sensación de seguridad para Samuel. No obstante, una noche Samuel desea que su madre le lea un libro que ha aparecido en su habitación “*Mister Babadook*”.

En segundo lugar, el monstruo adopta la forma de un miedo universal y una pesadilla común que, más allá de la abstracción universal en forma de miedo, adquiere una materialización a partir de los traumas individuales de los dos miembros integrantes de la familia: la madre, el hijo, *Mister Babadook* (la cual engloba en su entidad un sentido de posesión de la madre de su propia depresión postraumática por la pérdida de su marido, así como la proyección fantasmal de su marido). Así pues, según Jacobsen (2016, p. 1) *Babadook* es un monstruo prototípico: “*The Babadook* is a prototypical monster – shadowy and indistinct, half-human, half-animal with a black hat and cape as ghoulish props”.

En tercer lugar, el libro, de color rojo intenso en un primer plano en el minuto 12, ya anticipa sus consecuencias negativas en sus vidas a modo de premonición: es la anticipación narrativa a aquello que va a suceder y que funciona, por tanto, como una promesa auto cumplida o de crónica del trauma anunciado en la que se van a profundizar en los miedos de la madre y del hijo. Así pues, según Jacobsen (2016, p. 1):

The book warns of the curse of the *Babadook* – how it will beg to be let in, and when it has got in, it will reveal its true terror to you. The final pages warn ‘You’re going to wish you were dead’. Needless to say, the book deeply disturbs both mother and son, so heralding the beginning of the *Babadook*’s psychological and physical assault on the family over coming nights.

En cuarto lugar, la depresión de Amelia viene condicionada por los síntomas propios de una depresión postraumática, un proceso de duelo por la muerte de su marido y la responsabilidad y obligación de hacerse cargo de su hijo pese a sus cuestionables capacidades mentales para llevarlo a cabo, dado su estado mental. Esta depresión influye en sus habilidades como madre y en un momento difícil para llevar a cabo su responsabilidad: el estado de paranoia va aumentando y, de manera paralela esto también se ve en el estado de la casa. La casa la atrapa, ella no deja ayudarse ni delega responsabilidades en posibles ayudas y, metafóricamente, la casa la va engullendo hasta llegar a un punto en que la maternidad es asfixiante, así como lo es la casa. La casa es metáfora de su estado mental y a medida que ella se va escondiendo en la casa es la medida en que se van profundizando en sus miedos individuales y en su talón de Aquiles: la pérdida de su marido, una gestión y procesamiento emocional de duelo que la han conducido a un peor estado mental y a una mala gestión en el desarrollo de la personalidad de su hijo de siete años, Samuel. De acuerdo con las aportaciones de Jacobsen (2016, p. 1): “The haunting of Amelia by the Babadook is always set within the wider context of her being haunted by the death of her husband, and the impact of this on her ability to effectively parent her child”.

En ese sentido, la impronta parental es esencial en el correcto y adecuado desarrollo mental y psicológico de los hijos. La creación de la personalidad efectiva depende, pues, en gran parte, del estado de los padres y, en nuestro caso de estudio, de la madre.

La muerte del marido (padre) coincide con el nacimiento de su hijo Samuel. Una muerte va acompañada de un nacimiento y este hecho es algo muy destacable pues puede entenderse como un proceso de sustitución emocional. No obstante, la muerte de su marido se ha hecho latente y se ha perpetuado su depresión todos estos años, haciendo que el duelo por su muerte se convierta en la causa para un estado mental en el que la responsabilidad de criar a su hijo Samuel sea demasiado alta para lo que Amelia puede llevar a cabo.

Samuel siente la ausencia de su madre y carece tanto del padre que nunca conoció como emocionalmente de su madre, quien no puede responder a sus demandas como hijo. Según Jacobsen (2016, p. 2):

When in the terrible grip of the Babadook, she shouts and rails at her son, saying cruel and rejecting things to him. These scenes are difficult to watch, in that they confirm the deepest fears both of Sam, that he is ultimately unwanted and unloved by his mother, and of Amelia, that she is a bad and inadequate parent.

La experiencia traumática y de duelo emocional de Amelia repercuten en una sensación de desamparo maternal por parte de Samuel a lo largo de toda su vida. Pese a que su madre esté físicamente presente, su ausencia emocional es la que afecta negativamente a Samuel. Ella no puede proporcionarle el equilibrio emocional que él necesita para su desarrollo.

Un síntoma de depresión de Amelia también se puede plasma porque no acepta la ayuda del exterior con respecto a la crianza de su hijo, sino que, pese a tener esa posibilidad operativa de delegar alguna de sus responsabilidades a Mrs. Roach, se recluye en su casa a cal y canto.

No acepta que nadie pueda ayudarles ni entre en su espacio personal. Según Jacobsen (2016, p. 2):

Amelia's refusal to grant Mrs. Roach admission to the house, even after this heartfelt offer of support, symbolises her inability at that time to let anyone into her internal world, to be able to recognise that she is not, as feared, all alone in her struggle. However, Sam and Mrs Roach's declarations of unconditional love and support for her are in fact the turning point for Amelia, in that they allow her to gather her own resources to go into battle with the Babadook.

Así pues, se establece un vínculo metafórico entra la depresión maternal y la aparición y construcción del personaje de Míster Babadook. La depresión de Amelia se caracteriza también por no tener posibilidad de mejora, por no ver soluciones a su realidad. A nivel visual, la apariencia y el modo de vestir de Amelia se enmarcan en la maternidad no-normativa en tanto que resultan desaliñados desde el principio y, de forma progresiva a medida que avanza la depresión postraumática, se vuelven muy descuidadas, con ropas rotas, viejas y desgastadas en tonos blancos. Si bien en el traje de cuidadora por su profesión como enfermera cumple con el cometido en la línea de la abnegación propia de Laura en *El Orfanato*, en Amelia la vestimenta de enfermera se utiliza para proporcionar un mayor contraste entre su rol de madre como cuidadora y su rol real de "mala madre", en una línea diferente a la estética punk de Annabelle en *Mamá*.

La apariencia de Amelia con un vestido de color blanco, en contraste con la sombra que proyecta en el vestidor de su habitación les otorgan una dimensión cercana a las vestimentas decimonónicas en los psiquiátricos. En su caso, el vestido blanco desgastado y desaliñado entronca con la apatía y desidia que le provocan su estado depresivo y, aunque su proyección no sea fantasmal (como ocurre en el caso de otras maternidades no-normativas que utilizan una vestimenta blanca o de una tonalidad clara), sí resulta una proyección monstruosa de *Babadook*.

Más allá de ello, la depresión de Amelia está caracterizada por la presencia monstruosa de Babadook. A medida que su depresión va creciendo y se hace más fuerte, entonces la presencia de Babadook se hace más fuerte, hasta el momento de quedarse totalmente atrapada en su propia cárcel mental, haciendo de sus monstruos, los monstruos de una madre, una de las razones por las cuales Samuel acaba desquiciándose también y acaba afectando a sus problemas de socialización. Ella alimenta su propio monstruo interior, su depresión materializada en el monstruo de Babadook y arrastra psicológica y emocionalmente a su hijo en este proceso.

Quigley (2016, p. 61) también sostiene que el duelo reprimido por la muerte de su marido puede metaforizarse en Míster Babadook y puede servir como marco de comprensión por el resentimiento que tiene contra su propio hijo Samuel: "Amelia's repressed grief and anger at the loss of her husband is the source of her 'monstrous' rage and resentment towards Samuel"

Cuanto más niega Amelia que existe un problema en su estado mental, más fuerte se hace ese estado mental negativo (en este caso, diríamos que depresivo) pues si no se acepta, se afronta y se gestiona, más fuerte se hace y más difícil resulta superarlo. Para vencer los miedos debemos enfrentarnos a ellos para mirarlos fijamente a los ojos e intentar diseccionarlos con la mirada. Es por ello por lo que una de las frases que apoyan esta idea es aquella que Babadook repite "Mientras más me niegues, más fuerte me hago".

3.4.3. La maternidad tormentosa en *El Orfanato* (2007) y *Mamá* (2013)

En este apartado analizamos como casos de estudio de *El Orfanato* (2007) y *Mamá* (2013). En ellas se sigue la estructura del cuento fantástico. De acuerdo con Pastor (2011, p. 423) existe la convención de que cada irrupción del mundo mágico va precedida de un suceso ocurrido en el mundo real. En el caso de *Mamá*, las hermanas viven aisladas, de forma extrema, de la sociedad, entroncando con la imagen del *enfant sauvage* en la que el desamparo no solamente se da por parte de las figuras paternas sino por una estructura social de la que no participan las protagonistas. La única fuente de afecto es la compañía de ese ser sobrenatural al cual imitan y que (por aprendizaje vicario, diríamos) asocian con su figura maternal. Si bien en el cine de Bayona (concretamente en *El Orfanato* y *A Monster Calls*) sus protagonistas masculinos infantiles carecen de la figura paterna, aunque con viven y desarrollan habilidades resilientes debido a un fuerte vínculo con la madre y tenemos, por tanto, la figura de la madre presente y del padre ausente; en el caso de *Mamá*, la carencia afectiva y el estado de orfandad es doble.

Por una parte, introduciremos elementos de la película del *El Laberinto del Fauno* en relación con la construcción de la maternidad tormentosa. En el film, la protagonista debe superar una serie de pruebas de cuyo éxito dependerá su transición a un estado de desarrollo y de madurez personal propio de la adolescencia y el abandono de la infancia. En *A Monster Calls* de Bayona, se puede apreciar con el avance de la enfermedad de la madre, aunque esta película será analizada en los próximos capítulos por la importancia de su contenido onírico y sobrenatural. Por tanto, en *Mamá*, las protagonistas infantiles sufrirán en algún momento de las películas la ausencia doble de las figuras tanto de la madre como del padre, dejándolas en un estado de orfandad total (si bien sí existen figuras de apoyo en los tíos en *Mamá* como única vía de escape hacia un futuro que se dibuja incierto) y alcanzando, tras el trauma de carecer de padres (*Mamá*), la muerte de ambas protagonistas infantiles.

Desvelar la función de los personajes infantiles resulta esencial para poder explorar y analizar las problemáticas subyacentes a nivel de constantes temáticas de la memoria individual y familiar que genera máscaras de monstruosidad asociadas a la infancia, en la línea de pensamiento de López-Quñones (2009, p. 74). En ese sentido, en este bloque los niños son epicentros narrativos, es decir, sujetos expuestos a una situación dolorosa por el contexto familiar en el que los traumas del pasado y la memoria sirven de catalizadores del sufrimiento del presente a través de la identidad infantil. En *El Orfanato* pasamos de un trauma individual de Simón y su enfermedad con la consecuente creación de amigos imaginarios que, en realidad, son fantasmas infantiles del pasado y compañeros de juego de su propia madre cuando creció en *El Orfanato* del Buen Pastor al trauma colectivo por el descubrimiento del dolor por el asesinato de los niños a manos de Benina. Estos niños huérfanos que no habían tenido la suerte de ser adoptados, quedaron en el olvido y murieron sin que su muerte representara un dolor por su pérdida pues carecían de seres queridos a su alrededor y pasaron de ser niños casi invisibles para la sociedad a fantasmas en busca de justicia a través de la figura de Simón utilizando el juego como nexo en común entre la infancia viva (Simón) y la infancia muerta (los 5 compañeros y Tomás, el hijo de Benina quien murió ahogado en las grutas tras un accidente con éstos).

Debemos tener en cuenta que en este proceso también asistimos a la caída de la(s) máscara(s): la descomposición de la identidad infantil fantasmal-monstruosa donde los niños abandonados en el orfanato, como consecuencia de la guerra, se sitúan a merced de otros adultos de los cuales no reciben un trato justo sino vejatorio pues acaban siendo

envenenados. De acuerdo con González Dinamarca (2015, p. 102): “Los adultos cubren y esconden a los niños monstruosos, para intentar mantener el orden en el mundo exterior, pues son incapaces de hacerse cargo de ellos”.

La monstruosidad infantil que se plasma exactamente en el rostro de ambos no es más que la visibilización de las culpas adultas en su apariencia física. Es decir, su apariencia monstruosa es causa y consecuencia de la representación de la crueldad y la maldad adulta quien desea ocultar la culpa de sus acciones en la representación monstruosa de los personajes infantiles fantasmales. No obstante, la crueldad se hace latente no sólo con la violencia adulta sutilmente, sino también en su actitud de indiferencia y menosprecio a la vida de los niños allí presentes y abandonados, sin que nadie los eche de menos, sujetos al desamparo y la desprotección. Es, entonces, cuando la representación de la monstruosidad infantil acaba siendo depositaria de la culpa de las acciones adulta. La monstruosidad de los personajes de Santi y de Tomás es la muestra de la culpa adulta que, de forma paradójica por las características de su apariencia, parece ocupar un rol generador de lo sobrenatural, lo fantástico y lo temible cuando, en realidad, son víctimas de los adultos (que supuestamente ocuparían un rol parental). En el caso de Simón, su madre Laura podría considerarse como bondadosa y a la vez negligente en tanto que desatiende en algunos momentos a su hijo Simón enfermo para intentar atender supuestamente a los hijos de los demás. Estos personajes infantiles están sujetos a un doble desamparo: un desamparo emocional en tanto que viven una situación de orfandad ocasionada por la guerra en la que carecen de sus padres y un desamparo material en tanto que el orfanato sería supuestamente su lugar y espacio de protección, algo parecido al dibujo de un soñado hogar y lugar de seguridad y protección que acaba siendo su propia tumba por culpa de los adultos que no son capaces o no desean cuidarles y protegerles.

3.4.4. Transiciones fantasmales: la maternidad arraigada y sempiterna las transiciones fantasmales entre vida y muerte

Como hemos visto al inicio del presente capítulo, puede existir una asociación simbólica entre la casa como personaje que es capaz de encarnar a la madre y/o a la familia y, en términos generales, la memoria individual y familiar. Estamos frente a un concepto de maternidad arraigada en tanto que el amor de una madre transgrede toda norma y todo límite espaciotemporal y permite las transiciones que se establecen entre la vida y la muerte. En este conjunto de películas seleccionadas de este apartado se hace hincapié en la constante narrativa y temática de la huella en la memoria individual de los personajes protagonistas infantiles de las heridas, cicatrices y memoria familiar. En ese sentido, parece claro que la familia y los padres constituyen los primeros referentes de las vidas de sus hijos. Sin embargo, tan importante resulta la marca emocional por la presencia como la marca o herida que puede resultar la ausencia o la carencia afectiva.

Tal como hemos comentado, Simón (*El Orfanato*, 2007) se concibe como un personaje catalizador de traumas del pasado. En este sentido, debemos tener siempre presente la idea de que la casa alberga monstruos de los que no podemos huir y que podemos analizar en los vínculos paternos-fantasmales amenazantes presentes en *Mamá* (2013) y que, secundariamente, también estarían presente en *Marrowbone* (2017). Esta última se centra en que cuatro hermanos, tras la muerte de su madre, se esconden en una vieja cabaña inglesa por miedo a que las autoridades quieran separarles.

Parece resultar indudable que la casa actúa como personaje en estas representaciones, es la que alberga los fantasmas de los padres que no han dejado huir a sus hijos. Los padres fantasmales acaban siendo los que, quedándose al lado de sus hijos, acaban atormentando su existencia. Esta idea se ve ejemplificada especialmente en *Mamá* y en *Marrowbone* según las cuales, en ambas, la madre es incapaz de dejar ir a sus hijas tras su muerte. Su presencia inquietante irrumpe como en el caso de Charlie, el fantasma amenazante del padre de los cuatro hermanos del cual supuestamente huyeron por resultar una violenta amenaza para su vida y la de su madre, quien acabó muriendo. En ese sentido, los hijos acaban siendo víctimas de sus propios padres, quienes no les dejan vivir sus vidas, de acuerdo con Olney (2014, p. 379): “Children clearly figure as victims, innocent casualties of their parent’s wickedness, insanity or inattention”.

Así pues, la casa que funciona como un personaje más en la estructura narrativa de las películas seleccionadas y que representaría el espacio de seguridad, protección, la fortaleza donde esconderse de los peligros y los terrores del exterior se acaba convirtiendo en un lugar hostil donde el hogar acaba siendo la propia tumba. En ese sentido, en los distintos espacios de lo fantástico en todas las películas analizadas subyace tanto la memoria histórica y emocional como la memoria individual y familiar. El orfanato (*El Orfanato*); la casa abandonada de Marrowbone que les sirve como guarida a los hermanos, quienes huyen de Inglaterra (*Marrowbone*) o la readaptación a un segundo hogar con otros referentes tíos y abuela que sustituyen a las figuras parentales (en *Mamá* y en *A Monster Calls*).

En *Mamá* subyace el concepto de que el amor maternal transgrede toda norma y todo límite entre los diferentes mundos entre los vivos, los muertos y los entes fantasmales y espectrales con los que se comparten espacios de vida (o de lo que fue). Victoria y Lilly son dos hermanas que viven en una cabaña abandonada y casi en ruinas después de escaparse y desaparecer de la urbanización donde vivían con su enajenado padre el cual asesinó a su madre y tuvo la intención también de arrebatarles la vida a ellas mismas. Sin embargo, un espantoso espectro no permitió que ocurriera y se encargó de “cuidarlas” durante cinco años y a lo largo de su traumática infancia.

De este modo, el espectro asume (a priori) el rol de madre y se convierte en la única fuente de afecto a la que aferrarse y el (único) modelo de comportamiento para las niñas durante sus primeros años de vida. Por imitación, éstas adoptan conductas propias que nos acercan al mito del niño salvaje (*l’enfant sauvage*), alejado de la civilización y de las normas sociales y con una compleja educación. Ambas niñas se situarían bajo la categoría de “ferals” (Renner, 2016). Si bien su patrón no es el de la raza animal, las niñas imitan aquello que ven, sienten y presienten a partir del espectro al que ambas llaman “Mamá” dentro en un entorno opresor y aislado del cual salen a la luz cuando su tío Lucas y su novia Annabel las hallan después de años de intensa búsqueda y las acogen para intentar ofrecerles una vida con ellos, quienes pueden proporcionarles amor y un hogar donde crecer y ser educados.

Las hermanas podrían concebirse como víctimas de lo sucedido, de la pérdida de sus padres, pero a la vez generadoras de una sensación de extrañez, misterio que entrañan, por ejemplo, los dibujos que pintan por las paredes con figuras aparentemente humanas deformadas e incluso de miedo que provocan en Annabelle, la novia de su tío Lucas al jugar con el fantasma moviéndose de forma violenta por la habitación y riendo de forma perversa. Esa subjetividad extraña conecta con el concepto freudiano de lo que

interpretaríamos como lo familiar conocido *uncanny*, además de ser evidencia de una mayor predisposición infantil que funciona en su representación fílmica como nexo con seres sobrenaturales. Después de un accidente provocado por las fuerzas del fantasma que se manifiestan a través de las mariposas que aparecen en la pared, Lucas permanece en el hospital y entonces es ella quien, en una aparente lucha por ocupar un rol materno, se enfrenta sin buscarlo con el fantasma que las niñas llaman “Mamá”. Prueba de ello son las declaraciones que Victoria, la niña mayor, le hace a Annabelle quien rechaza que le haga caricias o muestras de afecto por miedo a las negativas reacciones del fantasma (“she gets jealous”, minuto 52). En una terapia psiquiátrica se desvela que el fantasma vive en las paredes las cuales es capaz de permear y existen indicios reales que permitirán descubrir la verdadera identidad y origen del fantasma.

Por una parte, el tío Lucas experimentará un ataque en el hospital a través del cual tendrá como visión que se plasmará en el monitor de constantes vitales una mujer, una madre que le pedirá que salve a su hija. Por otra parte, Annabelle entra en un estado de ensoñación en el cual regresa al pasado donde es capaz de adoptar una posición observadora en la que se ve una mujer cuyo impactante y enfermo rostro se refleja en un espejo para revelarnos su identidad ahora fantasmal y su historia: el robo de un bebé y la acción de arrojarlo por un acantilado junto con el bebé quien deducimos que sobrevivió. Estas visiones son interpretadas como ataques que, a su vez, se han visto materializados no solo a nivel emocional sino también físico otorgan mayor precisión argumental junto con los descubrimientos que realiza el investigador además de las grabaciones de la terapia a Victoria, fotos de la cabaña abandonada, los dibujos y los juegos infantiles hasta que, al final del *film* hallan la verdad dirigiéndose ambos, Annabelle y Lucas al bosque de Clifton Forge donde se encuentra el fantasma “Mamá” quien desea proteger hasta el último momento a la que ella considera sus hijas. No obstante, desea arrebatárselas la vida llevándolas al precipicio que causó su muerte, pero, en un final poético, consigue llevarse consigo a la más pequeña, Lilly (fotografía 8) y quedándose Lucas y Annabelle con Victoria en una separación con su hermana de la que no se había separado nunca hasta ese momento. La separación entre la madre y su hijo está también presente en *El Orfanato* (y lo estará en *A Monster Calls* y *Before I Wake*, como analizaremos en los próximos capítulos).



Fotografía 8. Separación simbólica de Lilly y Victoria: “Mamá” se lleva a Lilly y Victoria se queda con Annabelle y su tío Lucas (Mamá)

El fantasma de “Mamá” consigue contentarse con Lilly tirándose de nuevo por el precipicio y cerrando el ciclo que empezó con su propia muerte, causando y llevando a la muerte a la que ocuparía el rol de su propia hija, y separándola de su hermana Victoria quien se resistió a morir y se agarró a la vida mundana y conocida con su tío Lucas y Annabelle. Sin duda, Mamá nos deja también como mensaje (o, si se nos permite, en cierto modo, una “moraleja”) que los lazos maternos van más allá de cualquier límite conocido.

En el caso de *Marrowbone* (2017) la unión familiar entre los hermanos parece ser un vínculo de sangre que les permitirá sobrevivir bajo su lema “Nada, nadie, nunca nos separará”. Éstos residen en una alejada casa abandonada de la América rural de 1969 tras huir de Inglaterra intentando dejar atrás una vida marcada por un padre violento y criminal y con la esperanza de tener una nueva oportunidad de vida donde nadie los conozca. La madre, Rose se enferma y muere inesperadamente dejando a sus hijos solos, desamparados y sin recursos. Los hijos deciden enterrar a su madre en el jardín y mantener en secreto su trágica pérdida con el fin de evitar que les separen y les obliguen a volver a Inglaterra. Su nueva y desoladora situación estará marcada por una presencia que reside en la casa y que Sam, el hermano más pequeño es capaz de percibir y de alertar. Los hermanos han tenido que hacer frente a una entidad monstruosa que se esboza como un conocido y acechante “fantasma” del pasado que es su propio padre y se esconde entre las paredes y cuyo reflejo se evita con la ausencia de los cristales de los espejos.

La casa se configura como un cuidado personaje cuya decadencia gradual conecta con la inminente destrucción metafórica, es decir, en traslación con el progreso argumental de los personajes y, concretamente, con las batallas interiores del hermano mayor de los Marrowbone, Jack. En la casa ha habido y existen las huellas de la muerte, la enfermedad de su madre y las acciones pasadas traumáticas y, en suma, la decrepitud humana, residen en ella. No obstante, en este mismo escenario cohabitan el amor incondicional de los hermanos y su deseo por estar siempre juntos pese al acecho de lo innombrable. Es, por ello, que en la casa los hermanos tienen su propia fortaleza simbólica, un lugar dotado de capacidad de recuerdo o rememoración feliz de la infancia, de arraigo a una experiencia de vida que reside en el recuerdo y representa un lugar de protección, un límite que separa la peligrosidad de la realidad y aparta el paso del tiempo, deteniéndolo en una utópica atemporalidad feliz que se desvanece durante el transcurso del film.

El juego del umbral en el film convierte experiencias traumáticas pero ordinarias en extraordinarias desde el momento en que la madre Rose marca la separación de espacios al entrar en la casa, haciendo hincapié en que a partir de ese momento en que los hijos crucen la línea, todo va a cambiar. Los padres son los fantasmas de sus propios hijos, quienes deben aprender a lidiar en vida con lo sobrenatural haciendo del uso de la estructura del *fairy tale* contemporáneo una estrategia de resiliencia en clave fantástica.

3.5. El juego simbólico y metafórico como estrategia de resiliencia emocional entre madres e hijos en el *New Horror*

Las conexiones entre diferentes coordenadas espaciotemporales se hacen posible a través del juego infantil que se concibe como una estrategia de resiliencia emocional porque

permite gestionar y sobrellevar el duelo y la pérdida de la madre (*Mamá*); del padre (*Babadook*) o del hijo (*El Orfanato*) mediante el contacto sobrenatural y fantasmal.

3.5.1. La maternidad no es un juego: Laura (*El Orfanato*, 2007); fantasma Mamá (*Mamá*, 2013) y Amelia (*Babadook*, 2014)

Debemos tener presente que en las películas *El Orfanato* (Juan Antonio Bayona, 2007); *Mamá* (A. Muschietti y productor G. Del Toro, 2013) y *Babadook* (Jennifer Kent, 2014) hay una serie de puntos en común en cuanto a sus líneas narrativas: la primera de ellas y que será el punto de inflexión para las diferentes maternidades y la relación con sus hijos es, precisamente, la pérdida de un ser querido, la vivencia/experiencia de un duelo emocional traumático y la orfandad (ya sea de forma literal y/o simbólica). La pérdida de un ser querido da origen a abrir puertas hacia lo sobrenatural a través de los hijos y/o las madres.

En *El Orfanato* asistimos al contacto del niño Simón con los fantasmas, los compañeros de juegos de su madre, Laura en tanto que Simón está enfermo y tiene una mayor capacidad para ver, estando en el umbral de la muerte, además de que los niños se entienden, en todas las películas como mediadores de lo sobrenatural. En *Mamá* y *Babadook* esta pérdida traumática va ligada a un desarrollo no normativo de los hijos y a la presencia de posibles secuelas psicológicas/mentales que implican, también, crecer y experimentar un desarrollo madurativo más temprano por tener que enfrentarse a situaciones adversas o traumáticas (tanto Victoria y Lilly como Samuel, a los que nos referiremos posteriormente). Para llevar a cabo ese enfrentamiento se desarrollan encuentros sobrenaturales diversos entre los hijos y/o madres con fantasmas o monstruos del más allá cuyo cometido no ha sido resuelto en vida y/o para que su presente pueda sanarse y seguir adelante.

En *El Orfanato*, Laura pierde a su hijo Simón en el mismo orfanato donde se crio y donde anteriormente había muerto Tomás, hijo de Benigna quien murió tras el juego macabro con los compañeros de la institución quienes practicaban acoso escolar contra él. Asistimos al duelo de dos madres que no se dan por vencidas: en el caso de Benigna, asesina a los responsables de la muerte de su hijo y en el caso de Laura, se suicida al comprender que su hijo está muerto y es la única forma de poder seguir siendo ser su madre y de cuidar de sus compañeros del orfanato eternamente. El encuentro sobrenatural se manifiesta a través del juego simbólico, del descubrimiento de pistas, tal y como hemos comentado anteriormente.

En *Mamá* también asistimos a dos pérdidas: Victoria y Lilly pierden a su madre, quien es asesinada por su propio padre, Jeffrey mientras que el fantasma de “mamá” mata al padre. Anteriormente, el espíritu de mamá había perdido a su bebé al suicidarse (y al provocarle la muerte para estar siempre juntos), por lo cual el fantasma busca sustitutos emocionales, es decir, “hijas” para poder otorgar todo su amor maternal (y encuentra a Victoria y a Lilly en la casa abandonada del bosque a partir de la cual se convierte en su único referente maternal y adulto hasta que su padre fallece y su tío y su pareja se encargan de ellas). El encuentro sobrenatural se manifiesta por las visiones de Annabelle, es decir, el fantasma de “mamá” contacta con ella a través del sueño donde le cuenta lo ocurrido y, además, por las visiones en el estado de coma inducido del tío Lucas, la pareja de Annabelle donde

su hermano fallecido (Jeffrey Dessange, el padre de las niñas) le advierte de que cuide de sus hijas del fantasma de “Mamá”.

En el caso de *Babadook* asistimos, nuevamente, a dos pérdidas: Amelia pierde a su marido en un accidente dirección al hospital donde iba a dar a luz a Samuel. Entonces, se ve sometida a una maternidad impuesta porque asimila el nacimiento de Samuel con la muerte de su marido y, además, es una maternidad que no quería vivir sola y sujeta al fantasma de su marido que la manipula, en visiones, para que lo lleve con él (es decir, para que le mate). A su vez, Samuel pierde a su padre antes de nacer y, simbólicamente, a su madre por la depresión que la va consumiendo lentamente hasta que consigue aprender a aceptar su trauma y atacar al Babadook (en tanto que materialización de su propia depresión). El encuentro sobrenatural se da mediante el juego de Samuel de ser mago, con su contacto con lo fantástico. Aunque, especialmente, se produce por la irrupción del libro de “Mister Babadook” a las vidas de Amelia y Samuel. A partir de ese momento, los miedos y traumas de Amelia se materializan en el ser sobrenatural de Babadook que convive en casa y, además, Amelia también tiene visiones con su difunto marido el cual desea que mate a Samuel para que vaya con él (es decir, la induce a matarle).

En el caso de la madre fantasma de Mamá (*Mamá*) y de la madre monstruosa, Amelia (*Babadook*) van ligadas a cuatro características diferentes: a la configuración de discursos alternativos de maternidad (fotografía 9) que implican la búsqueda de sustitutos emocionales a sus pérdidas de seres queridos y que juegan en una ambigüedad de “mala madre” según las clasificaciones teórico-prácticas vistas anteriormente, a la ruptura de la familia nuclear (donde los niños son víctimas de sus propias madres y padres, principalmente ausentes; los padres negligentes y sus carencias afectivas, además del desarrollo de problemas psicológicos o mentales); a la exploración de la casa o del hogar como un “locus corruptus”, es decir, como un lugar desde donde emergen los miedos y traumas más personales (con espacios simbólicos distintos como el sótano, los armarios o las paredes) y sus formas de conexión con lo sobrenatural a través del juego simbólico, los elementos del *fairy tale*, entre otras narrativas.



Fotografía 9. Los armarios como espacios desde donde pueden emerger los fantasmas de “Mamá” (*Mamá*) y el monstruo Babadook (*Babadook*)

Las maternidades presentes en las tres películas implican la búsqueda de sustitutos emocionales que puedan reemplazar el vacío existencial y/o traumático de los hijos/marido, fuente y origen desde la cual emergen los miedos o traumas que les acercan a vivencias y experiencias cercanas a la muerte y a encontrar vías de conexión con lo sobrenatural y el pasado. En todos los casos, las maternidades se conciben como sobrenaturales o enfermas/patológicas: en el caso de *El Orfanato*, tanto Simón como Laura tienen un contacto muy cercano con la muerte; en el caso de *Mamá*, la figura de la madre fantasma se relaciona con la narrativa gótica de la madre fantasma (Arnold, 2013, p. 76), es decir, se representa y reaparece la madre tras su muerte. En el caso de *Babadook*, Amelia vive un estado de depresión que es transmitida a su propio hijo, quien empieza a desarrollar problemas sociales en la escuela.

3.5.2. El juego de la búsqueda sempiterna de los hijos perdidos en *El Orfanato* (2007) y *Mamá* (2013): madres biológicas versus madres adoptivas

En *El Orfanato* encontramos el motivo del niño perdido en el personaje de Simón. Se descubre un lugar propicio para conectar el pasado con el presente, tal y como Lee (2017, p. 55) señala: “The frantic search for the lost child uncovers horror stories from the past and opens a space that connects the living and the death”. Laura, como madre de Simón hacen todo lo posible por encontrarle y así, reestablecer el estado previo, el statu quo de la familia. No obstante, para conseguir su cometido, Laura se somete a un proceso y evolución de fuerte intensidad emocional:

En primer lugar, asistimos a una “buena” madre, sacrificada, abnegada con su hijo (adoptado) y cuyas acciones se enmarcan en esa categoría dicotomía propia de la lógica

patriarcal según la cual ella se comporta según las expectativas que la sociedad le atribuye como madre y, pese a ello, acaba perdiendo a su hijo, de acuerdo con Lee (2017, p. 55): “All of Laura’s actions in *The El Orfanato* are channeled to cater to the social expectations of proper motherhood, as she faints, cries, and suffers endlessly at the lost of her child”.

En segundo lugar, gradualmente Laura se convierte en una madre obsesiva, inestable, irracional e histérica porque la investigación policial no aporta las respuestas que ella necesita y, además, a diferencia de su marido Carlos, ella no acepta la hipótesis de que su hijo Simón pueda estar muerto; contrariamente, tiene sospechas y creencias que la condicionan, tales como que existen fuerzas sobrenaturales en su casa (*ídem* anterior): “As a Simon’s disappearance remains a mystery despite police investigations and various attempts at logical explanations, Laura becomes gradually obsessed with the existence of extraordinary forces in her old house”. Considera que su hijo está vivo, pese a todas las pistas lógicas o policiales. Esta creencia marca un nexo de conexión con el más allá y con lo sobrenatural: es una vía “analgésica” para no afrontar la realidad, es decir, la muerte de su propio hijo. Esta obsesión la lleva a convertirse en una madre monstruosa en el sentido de que pierde el razonamiento lógico de sobrellevar su propio duelo, lo cual la empuja a llevar a cabo conductas obsesivas y, en cierto modo, irracionales.

Si bien Laura adopta como modelo de maternidad el aprendido por Benigna, quien vive en el orfanato y que dio a luz a Tomás, un niño con una malformación en la cara por el cual fue víctima de acoso escolar por sus propios compañeros del orfanato, ésta mató a los compañeros de su hijo por matar a Tomás con un juego que resultó ser trágico para él e incurrir, así en el infanticidio (lo cual nos llevaría a la figura de la “mala madre” o “madre arcaica”, salvaje y relacionada con la muerte, con un nexo de conexión con el espíritu maligno de “Mamá”, tal como hemos visto anteriormente). Ambas madres, Benigna (madre biológica) y Laura (madre no biológica, madre adoptiva) no pueden cumplir con su cometido como madres de cuidar y salvar a sus hijos, sino que son las verdaderas responsables del fracaso y destrucción de su propia familia y, por ello, necesitan buscar una forma de redención. De acuerdo con Lee (2017, p. 57): “The enactment of maternity by both women implies a form of monstrosity. The fear of reproduction is best pictured through Benigna’s body, for she gives a monstrous child that need to be isolated”.

En tercer y último lugar, podemos entender que Laura se convierte, en un intento de cumplir con el “mito maternal” (pese a no ser madre biológica sino adoptiva), en una “mala madre” supuestamente culpable de la tragedia y la desgracia de su propia familia, destruyendo aquello que más quería y, por ello, debe buscar una redención (figura 13). No puede compartir ese dolor con su marido por la pérdida de su hijo porque él es demasiado escéptico y no creería ninguna de sus motivaciones obsesivas con respecto a su hijo. Esto provoca un distanciamiento en la pareja y matrimonio. Como vemos, el resquebrajamiento y la desestructuración familiar como temática recurrente en el *New Horror* se hace presente también en ambas películas. Laura se convierte en una “mala madre” en tanto que entiende que es la culpable de la tragedia por la desgracia de su familia, es decir, por inducir a la muerte de su hijo y su “fracaso” como mujer y madre: el de no poder cuidar a su hijo y mantener a su familia unida, a la destrucción de su “familia nuclear”.

Es por ello por lo que siente que debe redimirse para reestablecer el orden social y muere para estar con su hijo y cuidar, también, del resto de sus compañeros de infancia que murieron años atrás en el orfanato, lo cual podría entenderse como redención por su culpabilidad maternal al haber perdido a su hijo. La maternidad de Laura se concibe, por tanto, como ambivalente, como sacrificada (en tanto que su rol está determinado exclusivamente por su función con respecto a su hijo) y destructiva a la vez. Tal y como señala Lee (2017, p. 56), Bayona utiliza una imagen dual de la maternidad como cuidadora de los hijos (lo cual entroncaría con el concepto de “buena madre”) y destructiva (encajaría con el concepto de “mala madre”):

Bayona's film plays with a dual image of motherhood that is caring and destructive at the same time. Both Benigna and Laura act simultaneously as vehicles of nurturance and death, in a way that is compulsive to the level of erasing their own being, which is determined solely by their relationship to their children. Their existence is reduced to their functionality as mothers and their value is determined in relation to their children.

Puede rastrearse una evolución en la maternidad de Laura (figura 12). Si bien Laura empieza siendo una “buena madre” y se sacrifica, de acuerdo con la lógica patriarcal le marca y, pese a eso, se ve sometida a la pérdida de su hijo. Por ello, se convierte en una madre obsesiva e histérica: considera que su hijo está vivo, pese a todas a las pistas lógicas o policiales. Esta creencia marca un nexo de conexión con el más allá y con lo sobrenatural: es una vía “analgésica” para no afrontar la realidad, es decir, la muerte de su propio hijo. Esta obsesión la lleva a convertirse en una madre monstruosa. Tras ese proceso se convierte en una “mala madre”, en tanto que entiende que es la culpable de la tragedia por la desgracia de su familia, es decir, por inducir a la muerte de su hijo y su “fracaso” como mujer y madre: el de no poder cuidar a su hijo y mantener a su familia unida, a la destrucción de su “familia nuclear”. Es por ello por lo que siente que debe redimirse para reestablecer el orden social y muere para estar con su hijo y cuidar, también, del resto de sus compañeros de infancia que murieron años atrás en el orfanato.

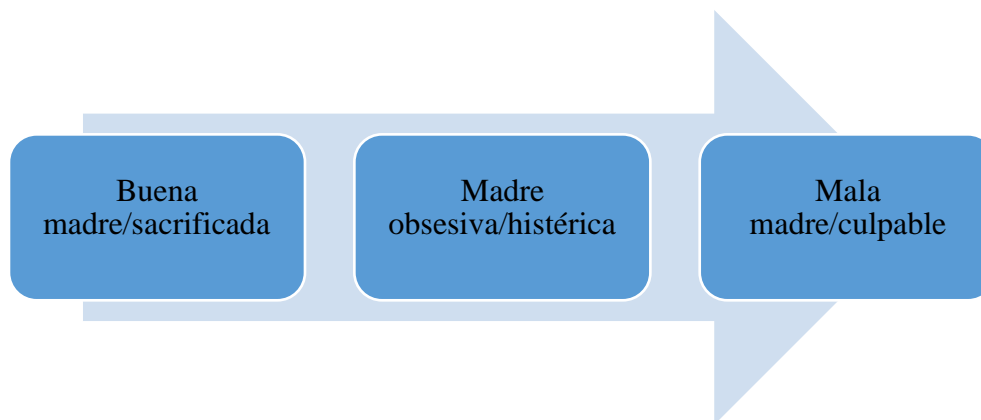


Figura 12: Evolución del personaje materno de Laura (*El Orfanato*)

En *Mamá* (2013), existe también una diferencia entre una maternidad biológica del espíritu de Mamá porque es, una vez que las niñas acuden a la casa, el fantasma maternal es destructiva y mata al padre de Victoria y de Lilly, Jeffrey Desange. Desde ese momento, convierte su misión en criarlas y protegerlas de cualquier peligro en la casa abandonada como su único referente maternal. De acuerdo con Clark (2014, p. 71), el

espíritu de “Mamá” representa la madre arcaica y arraigada a la tierra y a la naturaleza, el caos y lo abyecto que es visto de forma diferente para los adultos que así la conciben (fotografía 9), al contrario que para Victoria y Lilly, para quienes es su referente maternal sobrenatural.



Fotografía 9. Madre destructiva/arcaica, fantasma de “Mamá” (primera imagen) versus madre adoptiva, Annabelle (*Mamá*)

Por otra parte, en el caso de Annabelle, la pareja de Lucas, el tío biológico de las niñas, pese a no desear en ese momento tener hijos, tal y como se plasma en la escena de presentación del personaje, acepta esa “maternidad impuesta” por las circunstancias en que eran la única familia posible para las niñas y es la que se ocupa de cuidarlas en el día a día en un proceso de aprendizaje para ser una “buena madre”, aceptando la situación que le viene dada pero que no ha decidido, además de acceder al estudio de las niñas por parte del Dr. Dreyfuss. No obstante, es ella quien tiene que enfrentarse al fantasma de “Mamá” (por celos y rivalidad) y, por el accidente de su pareja (supuestamente empujado por las escaleras por parte del espíritu de “Mamá”) y su estancia en el hospital, ella debe enfrentarse como una “madre soltera”, aunque el espíritu le cuenta a Annabelle a través de un sueño su historia donde perdió a su hijo, en un intento fallido de suicidarse ambos (es decir, de suicidarse ella y matar a su hijo). En la escena final, las dos madres: una madre biológica materializada en el espíritu de “Mamá” (que no es realmente la madre biológica, quien fue asesinada por su marido, Jeffrey Desange) y la madre adoptiva, no biológica, Annabelle llegan a un pacto simbólico: Annabelle le da los restos de su bebé a “Mamá”, después de su investigación y ésta acepta que se quede con Victoria y, a cambio, se lleve a Lilly. De ese modo, Annabelle podrá restaurar su figura materna y construir su “familia nuclear”.

Así pues, Lilly, la hermana pequeña prefiere quedarse con su referente materno pre-simbólico, el fantasma de mamá mientras que Victoria, mayor y más consciente de su entrada en el mundo simbólico, rechaza a su referente materno fantasmal para quedarse y

contentarse con ser criada por sus tíos. En ese sentido, el fantasma de “Mamá” se concibe como la “madre terrible”, es decir, como una deuda simbólica con la naturaleza y con el mundo animal primitivo que conlleva que el héroe intente erradicar esa asociación, según Arnold (2013, p. 73):

The hero, in order to become socialised, to be fully included in the Symbolic world, should eradicate his association with the feminine either through domination or through victory by killing her, both forms of “matricide” /the suppression of the maternal principle).

En la siguiente figura 13 podemos ver las diferencias entre las madres biológicas y las adoptivas en ambas películas.

	<i>El Orfanato</i> (2007)	<i>Mamá</i> (2013)
Madres biológicas (“malas madres”, madres arcaicas y destructivas)	Benigna	Fantasma “Mamá”
Madres no biológicas (adoptivas). Intentan cumplir con el constructo de “buena madre”	Laura	Annabelle

Figura 13: Diferenciación entre madres biológicas y no biológicas en *El Orfanato* (2007) y *Mamá* (2013)

En conclusión, las madres biológicas, tanto Benigna (*El Orfanato*) como el espíritu de Mamá (*Mamá*) se inscriben dentro del concepto de “mala madre” o “madre arcaica”, destructivas (infanticidio de los compañeros y asesinos de su hijo Tomás en el caso de Benigna y asesinato al padre de Victoria y Lilly en el caso de *Mamá*). Aunque clasificamos el fantasma de “mamá” como mala madre por ser destructiva, podemos crear empatía hacia ella en tanto que pretender proteger a lo que ella considera sus hijas. Es por ello por lo que el fantasma siente celos y rivalidad de Annabelle, porque va a ocupar el lugar maternal que ella estaba ocupando y, en consecuencia, se le aparece como primer contacto a través de los sueños.

De acuerdo con Lee (2017, p. 59), la monstruosidad reside en su incapacidad reproductivas como mujeres:

Destructive monstrosity is inherent to the reproductive ability of the female body, which may be kept latent if she does not exercise biological procreation. Therefore, terrifying horror is generated from Benigna and Mama, mothers who have reproduced sexually, as opposed to Laura and Annabel, surrogate mothers who attempt to live up to societal expectations. Their reproductive act resulted in a monstrous being or engendered a curse, creating unfortunate effects of blurring the border between two worlds that were not meant to meet.

Por su parte, las madres no biológicas: Laura (*El Orfanato*) como Annabelle (*Mamá*), pese a vivir según las expectativas que socialmente se depositan en ellas según la cultura patriarcal, fallan en el caso de Laura y se consiguen en el caso de Annabelle. Son definidas por su predisposición y habilidad para comunicarse con el más allá, que no es vista como una virtud sino, a diferencia, como un síntoma o falta de racionalidad o lógica, según Lee (2017, p. 60): “Women’s ability to communicate with the ghostly is understood not as a skill but as a symptom of lacking rational or logical power”.

Laura (*El Orfanato*) se convierte en una madre monstruosa cuando acaba atrapa a Simón y acaba provocándole su muerte, de acuerdo con Lee (2017, p. 60). En el caso de Annabelle (*Mamá*) el sueño donde el fantasma de Mamá le cuenta su historia puede ser entendida como resultado de su inesperada faceta como madre y sus responsabilidades parentales. Ambas, Laura y Annabelle, en su intento de ser buenas madres acaban actuando con un amor es excesivo, al actuar con demasiada asertividad o autonomía ya que pueden entenderse como contraproducente o, incluso, conseguir el efecto contrario al esperado (fotografía 10): el de la destrucción o daño de sus hijos (no biológicos), en el caso de Laura por el daño y la muerte adoptiva de forma accidental hasta el punto de matarse a sí misma para unirse a su hijo Simón en el otro mundo y seguir siendo su madre adoptiva de los otros niños y en el caso de Annabelle por el distanciamiento emocional con Victoria y Lilly al principio.



Fotografía 10. En las primeras dos imágenes vemos el reencuentro de las figuras maternas de Laura (*El Orfanato*), el fantasma de “Mamá” (*Mamá*) con sus hijos muertos en brazos. En la tercera imagen vemos cómo Amalía abraza a su hijo, protegiéndolo del daño que le puede provocar Babadook (*Babadook*)

En cualquier caso, toda maternidad está sujeta a tela de juicio, de acuerdo con Lee (2017, p. 63) se vuelve monstruosa si las madres no aceptan que su cuidado maternal es temporal, es decir, hasta que sus hijos sean autónomos y no necesiten de sus cuidados en un grado exagerado: “Mother’s love becomes monstrous if she cannot accept that maternal care must be temporary and her nurturance is no longer needed”.

De ese modo, el amor maternal puede ser entendido como patológico, perjudicial, perturbador y destructivo si se proporciona en medidas exageradas e innecesarias cuando ya no resulta una necesidad en tanto que los niños deben aprender a ser seres autónomos e independientes, de cada vez más a medida que su edad avanza. Si las figuras maternas

no permiten el desarrollo infantil y desean mantenerlos junto a ellas a toda costa, la maternidad se vuelve patológica por “dar demasiado” y, en cualquier caso, siguiendo a Lee (2017, p. 63):

She always fails either doing too much or doing too little (...) the mother as an individual, be it biological or not, is a simply accessory for the father-ruled nuclear family, which is changing in a cunningly monstrous way that avoids improving the social status of women.

En ese sentido, los niños enfermos, es decir, aquellos que están más cerca del umbral de la muerte como en el caso de Simón (*El Orfanato*) como en el caso de Lilly (*Mamá*) son los que tienen una mayor predisposición para tener contacto con el más allá y con lo sobrenatural y lo fantasmal. Asimismo, las mujeres y madres en ambas películas son más vulnerables a este tipo de contacto (fotografía 11) y sus cuerpos son vías de comunicación del dolor y sufrimiento del pasado “Women who play the mother figure are more vulnerable to paranormal activity in both films, and their bodies serve to communicate the pain caused by a wrong from the past” (Lee, 2017, p. 60).



Fotografía 11. Laura (*El Orfanato*) jugando al “1, 2, 3 toca la pared” con su hijo fallecido, Simón y el resto de sus excompañeros de infancia, fantasmas junto a Tomás, hijo fallecido de Benigna

Como hemos comentado anteriormente, en el género gótico se cuestiona la realidad del sueño, lo objetivo/real con lo subjetivo/imaginado. La heroína gótica es tildada de locura, paranoia, inestabilidad mental o fantasías de persecución y, además, esta mala madre (gótica) también se caracteriza por poner en cuestionamiento la identidad de su propio hijo y viceversa, siguiendo a Arnold (2013, p. 92):

The Bad Mother gothic ghost stories is a misrecognition of the child by the mother, and vice versa (...) the mother begins to question the identity of her own children. She becomes suspicious of them or confuses them with a supernatural other.

Estos errores de reconocimiento vienen dados por lo que Freud afirma como el retorno de lo reprimido, la aparición de identidades maternas “uncanny” donde aquello reprimido vuelve a la luz. La madre es “uncanny” porque representa, simultáneamente, vida y muerte. Tal y como Arnold (2013, p. 92) afirma: “We might read the spectral return of the mother as horrific in the sense that she both threatens the very identity of the subject and because her life-giving force is doubled with her evocation of death.

La “mala madre” continúa siendo, entonces, un lugar fantasmal o encantado en tanto que ésta rechaza irse tras su muerte o intenta seguir dominando de manera agobiante (y tóxica) la vida de sus hijos, impidiendo que éstos sigan su vida sin su presencia. Este tipo de representaciones, habitualmente seguidas de la ausencia de una figura paterna, legitiman la autoridad patriarcal y deslegitiman la autoridad maternal, tal y como señala Arnold (2013, p. 92): “The Bad Mother continues to “haunt” for afar. She refuses to let go even in death or insists on holding the child back through her overwhelming dominance of the child”.

Tal y como planteado a nivel teórico anteriormente, la impronta maternal y su influencia repercute en problemas de conducta de los hijos (fotografía 12) que van desde la posesión a la psicosis dada porque las madres no les han permitido ser independientes, posicionando a la madre con un efecto patológico para sus hijos, por no dejarlos desarrollar su propia madurez, es decir, el fracaso de la separación de la madre o el fracaso del niño por su represión del deseo materno (*ídem* anterior): “The mother has a specific role: that of a pathological effect in the child. This “maternal effect”, often the mother’s denial of the child’s maturity, has as its consequence the horrific event”.



Fotografía 12. La importancia de la impronta maternal y el juego. Victoria y Lilly (Mamá) como niñas salvajes por imitación del fantasma de “Mamá” (primera imagen); Lilly y Victoria pintando las paredes como forma de jugar y de comunicarse en sociedad (segunda imagen) y Lilly jugando con el fantasma materno de “Mamá” (tercera imagen)

3.5.3. El juego metafórico de Samuel y Amelia (*Babadook*, 2014): una puerta a lo sobrenatural para tratar lo patológico

Tal y como veíamos anteriormente en el análisis de *El Orfanato*, el juego puede entenderse como un modo a partir del cual se puede tener contacto con lo sobrenatural. En el estudio de Zuk (2018, p. 192) se plantea que Amelia, la madre de Samuel consigue sobrevivir porque él la enseña a jugar a un juego peligroso, oscuro y profundo: “Amelia survives, perhaps because Sam teaches her what play scholar Sutton-Smith calls wild, deep and dark play. Sam is obsessed with monsters and magic”. Lo fantástico, mágico y sobrenatural son herramientas de resiliencia infantil que permiten afrontar problemas psicológicos de forma simbólica y/o metafórica a modo de terapia, como es el caso del duelo emocional, el bullying y la conflictiva situación que Samuel debe afrontar con su madre. Tal y como señala Zuk (2018, p. 193) parafraseando a la directora Jennifer Kent: es necesario enfrentarse a los propios miedos, sea cual sea el precio:

For me, *The Babadook* is a film about a woman waking up from a long, metaphorical sleep and finding that she has the power to protect herself and her son. I think we all have to face our own darkness, whatever that entails. Beyond genre and beyond being scary, that’s the most important thing in the film - facing our shadow side.

El monstruo del Babadook es, por tanto, la materialización del propio trauma de Amelia, la representación de su depresión postraumática por el duelo emocional tras la muerte de

su marido. De acuerdo con Zuk (2018, pp. 193-194): el Horror se utiliza como un juego de lucha mental en el cual el juego tiene diferentes usos: el primer uso es el pacto del espectador, es decir, la aceptación de las reglas ficcionales que se plantean. El segundo es del juego en forma metaficcional, por ejemplo, cuando Samuel juega a ser mago y el tercer uso es el meta-juego entendido como un modo alternativo de ver o entender la realidad como Ofelia en *El laberinto del Fauno*. Si bien, habitualmente, los padres son quienes usan este meta-juego para acercarse, explorar o profundizar en las emociones, problemas o traumas de sus hijos, en el caso de Samuel es éste quien, contrariamente, enseña y ayuda a su madre Amelia cómo canalizar sus emociones mediante el uso del objeto del cuento de Mister Babadook.

A Amelia no le gusta que Samuel juegue tan “salvajemente” a monstruos o que sea un poco brusco, en contraposición a las princesas a las que juega su prima Ruby en cada de su tía Claire. Este modo de actuar le provoca ansiedad y tics nerviosos que se incrementan en una fecha tan señalada y simbólica como el cumpleaños de Samuel, el cual coincide el mismo día en que murió su marido Óscar. Una muerte que fue seguida de un nacimiento que se entiende como el origen del trauma de Amelia, en concordancia con Zuk (2018, p. 195) y su juego monstruoso va ligado a una respuesta para llamar la atención de su madre en crisis (*idem* anterior): “His monster play is clearly a child responding to a mother in crisis”. Mientras que Samuel desea celebrar su cumpleaños, Amelia quiere olvidarlo, aunque haya hechos traumáticos que, para sanarse, deben aceptarse y afrontarse como es la depresión y el duelo, ya que cuanto más se niega la monstruosidad (la depresión y el trauma), más fuerte y grande se hace.

Es también interesante tener presente que, en la fiesta de cumpleaños de Ruby, la sobrina de Amelia, ésta se siente completamente diferente al resto de madres amigas de su hermana Claire porque se preocupan por cuestiones banales e insignificantes para ella, que no tienen sentido como, por ejemplo, no tener tiempo para ir al gimnasio. Por una parte, Amelia se siente una madre distinta a las otras madres porque se comporta de manera diferente con Samuel, no le realiza fiestas de cumpleaños pomposas ni le dedica el tiempo necesario; por otra parte, Samuel tampoco sigue un mismo comportamiento, en comparación a los otros niños, no tiene amigos y, aquellos que contactan con él es para someterlo a acoso.

Así pues, el juego infantil de Samuel ha sido subestimado por los adultos porque se escapa de su capacidad de control, en algunos casos. Los niños usan el juego simbólico para conectar con su propio mundo de introversión problemático y entorno, es decir, con sus emociones, problemas y traumas a través del juego ya que éste se entiende como una vía y una forma de entender el mundo que a veces, no se presenta de forma lineal sino caótica, desordenada y a veces, indescriptible, tal y como señala Zuk (2018, p. 197): “Monster play, phantasmagorical play - is explorative, creative, painful, and destructive. It leaves bruises and smashed windows and allow players to fall from swings. It is self-work, and it is on its own terms, unscripted”.

De acuerdo con Zuk (2018, p.197) el juego para Samuel, en un primer momento, es lúdico, pero sigue un proceso in crescendo hacia lo salvaje, lo profundo y lo oscuro. En primer lugar, es salvaje (porque no puede ser controlado por adultos, ni profesores ni profesionales ni referentes maternos); es profundo (porque el juego ahonda en el trauma tanto de Samuel como de Amelia, en la exploración de nuestros miedos y ansiedades a

los que podemos enfrentarnos de forma simbólica) y es oscuro (porque los jugadores parten de una zona de peligro para adentrarse en una zona de trauma en la que pueden resultar heridos). En el *New Horror* el juego (meta-juego) es una puerta abierta a los traumas “It is well-known in horror that play will open a door to traumas” (Zuk, 2018, p. 198).

En *El Orfanato* el juego entre madre e hijo permite el descubrimiento de Simón de que es un hijo adoptado y de que está enfermo y el descubrimiento a través del cuerpo muerto de su hijo en el sótano. En *Babadook* el juego entre madre e hijo permite: explorar y ahondar en el “trauma” (materializado en la entidad sobrenatural de “Babadook”) de Amelia a través el encuentro sobrenatural con su marido muerto en el sótano: “The possession can be read fantastically or literally, the last as a mother turning abusive” (Zuk, 2018: 198). Es decir, a través del juego Amelia debe aprender a enfrentarse a sus propios monstruos y no a esconderlos o evitarlos, es decir, que no puede pretender olvidar el trauma que vivió y debe enfrentarse a sus propios miedos, aunque sean metaforizados con la figura de Mister Babadook con Samuel (fotografía 13). Además, permite el descubrimiento de Samuel de los patrones de conducta inadecuados de su madre para saber identificar y averiguar cuándo está siendo poseída por el Babadook y, por tanto, actuando de un modo distinto a cómo es ella realmente y Samuel ayuda, en última instancia, a controlar la ansiedad y depresión de su madre.



Fotografía 13. La importancia del juego simbólico en Samuel: estrategias de resiliencia, la magia (primera ilustración); la literatura con el libro de “Mister Babadook”, afición compartida con su madre (segunda ilustración) y la construcción de un arma para poder defenderse a él y a su madre del monstruo sobrenatural-patológico (tercera ilustración)

En ambas películas, la casa es el lugar donde se desarrollan los juegos y acaba siendo, también un “locus corruptus”, cumpliendo con una de las líneas temáticas más recurrentes del *New Horror*. Si bien en *El Orfanato*, era necesario creer para poder ver; en *Babadook* hay que creer para poder jugar. El juego/meta-juego se entiende como una terapia para afrontar la gestión emocional, el trauma por el duelo o la depresión postraumática. El juego para afrontar los propios monstruos y los fantasmas adultos tiene, por tanto, una dimensión terapéutica y de beneficio psicológico para afrontar los miedos. De acuerdo con Zuk (2018, p. 200): “These fictions are not made for child audiences, but adult audiences, the use of children’s phantasmagorical play is to teach adult audiences to play with fear”.

En ese sentido, Amelia se ha enfrentado a su miedo también de cómo ser madre en un momento de su vida en que ha perdido a su marido y la maternidad es una obligación que no estaba a priori a aceptar vivirla sola. Es por ello que debe enfrentarse al constructo cultural de ser una madre soltera que debe lidiar con las “buenas madres” amigas de su hermana Claire y, en un intento de ser una buena madre, se convierte en una mala madre, en tanto que su forma de actuación y de comportamiento no se entiende como aceptable socialmente. Tal y como señala Zuk (2018, p. 200):

The answer is not to try harder to be a good mother. The answer is to see a different way to be a mother. If you want to write you own script, you must be able to step back and see that script from a distance (...) Amelia must learn not to avoid what is unpleasant, but face it, so she can see new ways of being a mother.

Amelia debe enfrentarse a sus propios miedos para ser una “buena madre”, en la noción que hemos comentado, es decir, para cumplir con el cuidado y protección de Samuel. Hasta que no lo haga, no encontrará una posición patriarcal clara entre una “buena” o “mala” madre. En este sentido, el discurso de maternidad que se aprecia desde el personaje de Amelia es ambiguo, no encaja dentro de las características de “buena madre” ni de “mala madre”, sino que los combina y acaba rompiendo con esta visión patriarcalmente binaria. Su maternidad, por tanto, responde a un constructo sociocultural en la que Amelia entiende que no necesita “cumplir” con la abnegación y el sacrificio para ser una buena madre si esto es a costa de sus necesidades y deseos personales, sino que necesita aceptar sus propios problemas psicológicos, afrontarlos y, en un balance entre el juego metafórico del monstruo Babadook y la realidad, consigue aprender a gestionar sus emociones, a eliminar y erradicar su Babadook (su trauma y depresión) y, por ello, se ve capaz de definir su propio discurso de maternidad. Como señala Zuk (2018, p. 202), de nosotros mismos depende que el constructo de maternidad pueda encontrar alternativas, más allá de la dicotomía establecida según la lógica patriarcal: “We must accept fear and pain as part of life. *How* we re-author the mother script is up to us. On horror’s dark stage, we are invited to play a make-believe game, where we can face our own Babadooks”.

De este modo, podemos afirmar que el horror se crea desde lo cotidiano en *Babadook* y es por ello por lo que existe una medicalización de las conductas disruptivas de Amelia a Samuel puesto que la madre desea medicarle con sedantes suaves para evadir los problemas provocados por el insomnio, de acuerdo con Packer y Pennington (2014: xiii). Existe una mezcla que interviene en la lectura simbólica del proceso de duelo y de conductas disruptivas en la construcción de personajes que se basan en indicios de lo

paranormal y síntomas de lo psicopatológico desde una causa común: la pérdida de un ser querido y el proceso de duelo de Amelia.

Así pues, el personaje de Amelia puede concebirse como una representación de monstruosidad femenina desde la figura de madre. Se metaforiza simbólicamente en un monstruo como Míster Babadook desde la posesión paranormal de éste. El monstruo representa la metáfora de su depresión postraumática a través de la proyección de su difunto marido y de la máscara inicial de un monstruo infantil como Babadook, que, como hemos comentado anteriormente, bien podría representar un personaje infantil propio de la literatura universal y del acervo cultural como el Coco o Bogeyman. Míster Babadook posee al personaje de Amelia, su depresión la posee y la conduce a desarrollar conductas ajenas a su propia personalidad: es su enfermedad quien actúa en su nombre y en su cuerpo y no es ella misma quien las controla.

Lo abyecto se manifiesta en Amelia como figura maternal en la presencia de cristales en la boca y cucarachas en la casa y en el coche que son fruto de sus alucinaciones. Estos cristales en la boca que tiene que escupir son indicios de su propia depresión. En esta lectura de corte psicoanalista, el vómito podría representar la expulsión de la depresión postraumática por una parte y, por otra parte, la expulsión de la fuerza sobrenatural, es decir, el poder de la proyección su marido que la tienen anclada en un pasado cuyo duelo emocional ocupa toda su mente y consume toda su energía desde la máscara del personaje de Míster Babadook.

Según las aportaciones de Quigley (2016, p. 74), el enfrentamiento de Amelia con el personaje de Míster Babadook implica también la aceptación tanto de la pérdida de su marido como el rescate de su faceta de madre, aquella que había intentando mantener reprimida en favor del bienestar de Samuel (por el cual se ha estado sacrificando sola desde la muerte de su marido en el cual la muerte de su marido propició un cambio de orden; el nacimiento de su hijo Samuel) y su reconocimiento como madre (fotografía 14).



Fotografía 14. Amelia tras la posesión de Míster Babadook

El trauma se expulsa porque se enfrenta finalmente a él, gracias a la intervención y la astucia de Samuel, quien consigue atar a su madre de pies y de manos al bajar al sótano. Es entonces cuando ella adquiere la capacidad de controlar la situación. De acuerdo con Quigley (2016, p. 75), la evolución del personaje de Amelia como madre se liga simultáneamente al reconocimiento, aceptación y expulsión de lo abyecto:

Amelia's process of repression, return and, finally, recognition can be read as analogous to the process of generic incorporation at work in the film, whereby the 'horror' of maternal ambivalence, barely concealed beneath a veneer of maternal self-sacrifice, erupts in 'monstrous' form and is finally assimilated into the body of the text.

Es decir, Amelia está sujeta a una evolución hacia la monstruosidad, suscitada a partir del accidente traumático y a la aparición del libro. Amelia alimenta en un plano real a Babadook, la materialización metafórica de su propia depresión, según Jacobsen (2016, p. 2):

The Babadook cannot be simply ignored or shut up for ever, though – further care and attention is needed. In the closing scenes, we see Amelia presenting food to the Babadook in the basement, in a surprisingly tender way. In an interesting role reversal, the Babadook appears to be the one who is scared and roars back at Amelia. She recognises its fear and pain, and responds not by retreating, but instead approaching the monster with soothing words and gestures in an effort to comfort it.

En consecuencia, asistimos a una serie de conductas derivadas de la depresión postraumática: conductas extrañas derivadas de la posesión sobrenatural de Babadook, tales como vestirse en la ducha con la mirada ida, o cortar los cables para eliminar cualquier vía de comunicación con el exterior; apatía que viene acompañada de la negación de la pérdida de su marido y de la falta de apoyo y de comprensión por parte de su familia (su hermana) y por el entorno social (una sociedad que considera a las mujeres viudas, como colectivos marginales), a excepción de su vecina anciana, quien es muy amable con Samuel y con la que mantienen un trato cordial. El sentimiento ambivalente con respecto a su hijo Samuel al que no presta la atención suficiente, tampoco resultan demasiado esperanzadores y las alucinaciones, presentadas en un plano picado (fotografía 14) la llevan a cometer un intento fallido de denuncia a la policía por un supuesto acoso o conspiración de acoso en su casa por falta de pruebas tras quemar el libro.



Fotografía 14. Alucinaciones de Amelia por la presencia de Mister Babadook en su casa

El desarrollo del personaje de Amelia, pues, se podría sintetizar a través del siguiente esquema (figura 14):

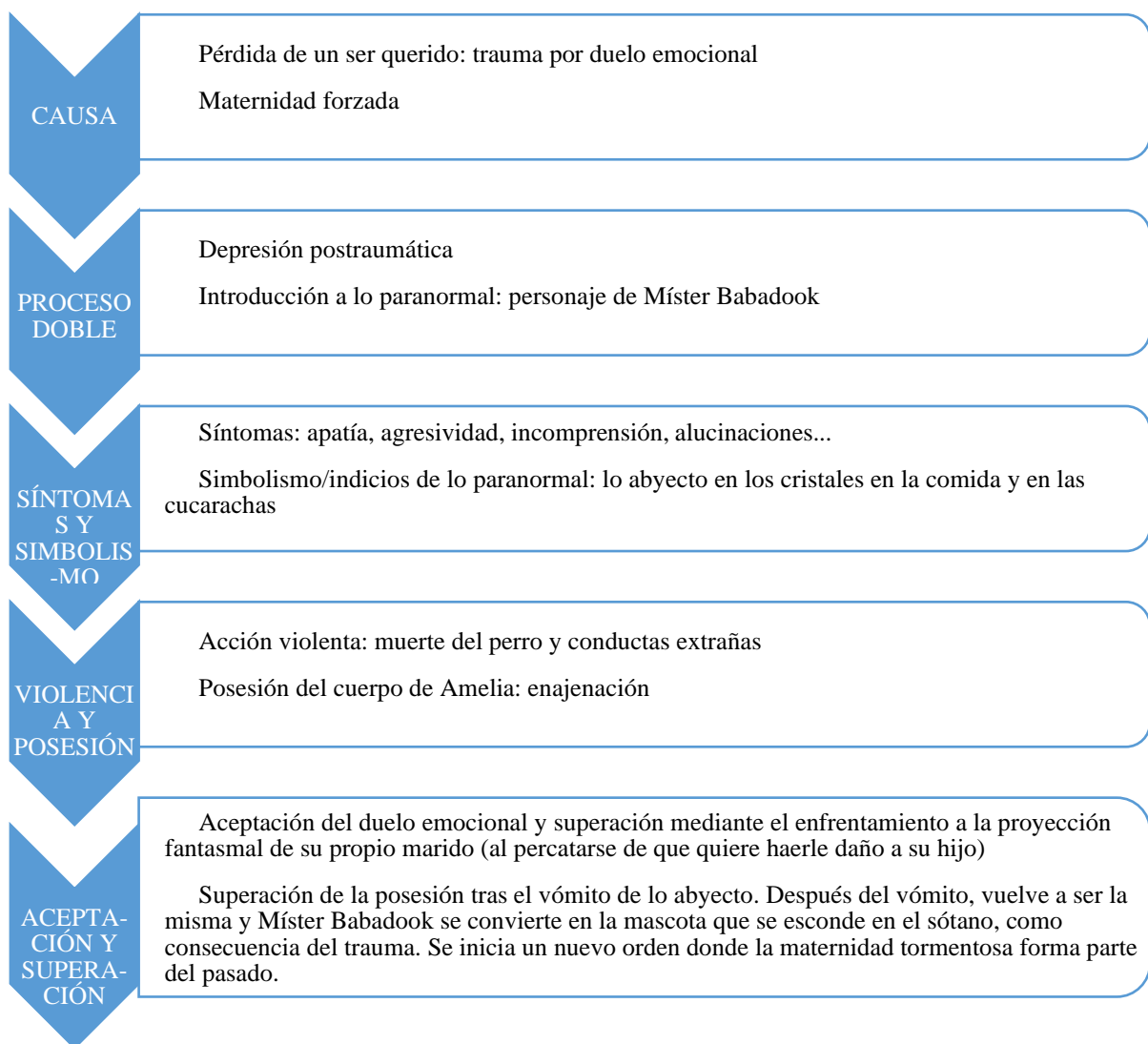


Figura 14. Desarrollo del personaje de Amelia

Por su parte, en la construcción del personaje de Samuel también existe una mezcla que interviene en la lectura simbólica del proceso de duelo y de conductas disruptivas a partir de una causa común: la orfandad real de su padre y la orfandad simbólica de la madre cuando se encuentra en un estado de enajenación mental.

En el caso de Samuel, lo paranormal aparece desde la herencia de miedos universales de Bogeyman y se concreta en su trauma individuales a partir del libro de Míster Babadook. Asistimos al miedo universal infantil del miedo a los monstruos que implica un ritual entre madre e hijo que se repite todas las noches: mirar debajo de la cama para asegurarse de que no hay ningún monstruo que vaya a atacarle por las noches. Si bien este miedo común en esa etapa infantil no parece tener mayor repercusión, en la película se utiliza como prelude para introducir lo paranormal en casa desde el miedo universal a los traumas individuales de Samuel (fotografía 15).

El trauma familiar y su resquebrajamiento como línea del *New Horror* se hace presente en *Babadook*. A tal respecto, en un estado inicial, Amelia se siente escéptica de pensar que ese monstruo infantil es real mientras Samuel parece tener la certeza de que Míster Babadook es real, pese a que su madre lo confunde con un amigo imaginario. No obstante,

Amelia niega la condición sobrenatural y paranormal de Míster Babadook pese a estar sujeta a acciones que están fuera de su control. Amelia dota de sentido de verdad y de realidad las alucinaciones que sufre en cuanto ve las cucarachas salir de un agujero negro de la cocina ante la visita sorpresa de los Servicios Sociales a su casa; cuando va a la Policía a intentar poner una denuncia que no efectúa (al ver la supuesta presencia de Babadook en uno de los percheros de los agentes de policía) y en diferentes lugares de la casa tanto en el salón, en la habitación como en el sótano. Además, la alucinación de Míster Babadook es tan fuerte que no solamente tiene poder en su casa, sino que también fuera de ella, dentro del coche familiar en la que ella cree que Míster Babadook les persigue y es cuando Samuel sufre un ataque de ansiedad por el cual su propia madre le pregunta “¿Por qué no puedes ser normal?”. La explicación que Amelia le ofrece al doctor es que el amigo imaginario de Samuel es muy fuerte y le afecta como si fuera real.

Entonces, Samuel siente miedo tanto por el monstruo como por su madre cuando es poseída y convertida en el agente monstruoso que es capaz incluso de atacarle. Samuel sabe discernir los momentos en que su madre es quien actúa o bien es Babadook quien actúa utilizando su cuerpo poseído, es decir, Samuel ha aprendido a observar el comportamiento de su madre y a mantenerse al tanto de cualquier alteración hasta el punto de distinguir su estado. La alta sensibilidad y la inteligencia de Samuel le permiten, por una parte, inventar un arma para protegerla ya no de un monstruo que intenta atacarle por las noches sino del monstruo de sí misma, la depresión postraumática por la no superación del duelo emocional de su marido que utiliza la proyección del marido para intentar convencerla de la muerte de Samuel y el uso de la máscara de Míster Babadook como representación del trauma (y, también, de lo abyecto). La protección de Samuel de su madre viene acompañada también de una trampa para atraparla, atarla y que se pueda exortizar, es decir, que pueda conseguir que, al bajar al sótano, caiga y no utilice su propia fuerza para atacarle sino para quedarse inmovilizada e intentar que la posesión de su cuerpo, es decir, que Míster Babadook salga de su cuerpo.

Así pues, Samuel debe enfrentarse a una situación de orfandad real por la pérdida de su padre en el momento de su nacimiento. Sucede un cambio de orden: un fallecimiento y un nacimiento que coinciden en el mismo lapso temporal. La orfandad de Samuel por parte de su padre viene también acompañada, en cierto modo, de una orfandad simbólica de su madre en tanto que existe una carencia afectiva. La madre le rechaza puesto que evita y le niega muestras de afecto tales como recibir besos o abrazos por una parte y por otra parte no recibe tampoco muestras de afecto, debe crecer con una carencia afectiva importante. Además, esta carencia afectiva viene acompañada de conductas en cierto modo negligentes por parte de la madre: pese a que su madre le defiende delante del director del centro escolar por llevar una ballesta de juguete construida por él mismo y porque reconoce que el resto de compañeros y los mismos profesores y equipo directivo por ser le rechazan y consideran que es diferente y no le comprenden, Amelia decide retirarlo del centro escolar, solicitar ayuda médica para adquirir sedantes (pese a la conducta reacia de la mayoría de las madres, según lo que el pediatra la comenta) y que se quede en casa.

A nivel social Samuel no tiene amigos, sus compañeros de clase le rechazan por ser diferente y su prima supone su única amiga, pero también acaba rechazándole y desplazándole por creer en un supuesto amigo imaginario llamado Míster Babadook. En ese sentido, la falta de escolarización temporal, la falta de muestras de afecto y sentirse desatendido porque su madre, su único referente capaz de encargarse de él, no le prepara

tampoco comida, dejándole en una situación precaria de no escolarización y de un grado inicial de desnutrición viene acompañada de medicación contra su voluntad, la intervención de Servicios Sociales quien presencia un estado de desorden de la casa, de estado febril de Samuel y de no escolarización.

Además, Samuel también debe aprender a enfrentarse a actitudes o conductas por parte de su madre, tales como gritos (como cuando, en un viaje en coche le grita por qué no puede ser normal, aumentado el nivel de ansiedad de Samuel, quien se siente totalmente desamparado a nivel familiar y a nivel social o cuando le grita por bajar al sótano para ver objetos de su padre); insultos (“Eres una mierda”, cuando le pide comida y ella está en la cama sin prepararle el desayuno y sin llevarlo a la escuela) y conductas violentas (cuando Amelia asesina al perro, quien se percata de su posesión por Míster Babadook pues asistimos a un proceso en el que el perro es cariñoso y afectivo con ella hasta el punto contrario en el que evita cualquier tipo de contacto físico y su reticencia a acercarse y el segundo episodio ya anunciado en el libro, el momento en el que Amelia coge un cuchillo e idea asesinar a su propio hijo).

Todas estas conductas conducen a Samuel a crear un temor por su propia madre y a establecer una promesa incumplida: Samuel incide desde el inicio de la película a que protegerá a su madre (hijo protector), que no quiere que le pase nada malo (y por ello construye una ballesta con trozos de madera para intentar atacar a Míster Babadook, en el caso en que éste les ataque y en defensa de su integridad y de la madre, aunque sea en un plano simbólico de un monstruo sobrenatural/imaginado) y en que tampoco quiere que se muera (según el cual podemos presenciar también un miedo latente en Samuel en perder también de manera real su referente maternal, después de haber perdido, mas bien, de no haber tenido la oportunidad de conocer a su propio padre). No obstante, esa promesa incluye una condición: Samuel le pide a cambio que su madre también le proteja a él, pues es importante recalcarlo en el sentido de que él siente la necesidad de salvarse a sí mismo y porque concibe que, de algún modo, su propia madre puede suponer una amenaza para él. Pese al temor a su propia madre el amor como hijo es más fuerte que el miedo que le puede tener.

En ese sentido, Samuel sabe que las conductas agresivas o extrañas de la madre son ajenas a su propia voluntad, no son actitudes que él reconozca como propias de su madre, es decir, son distintas a las habituales y todo ello son indicios suficientes para que él pueda idear la estrategia de una trampa en el sótano en la que Amelia caería y podría atrapar al Babadook que habita en su interior a modo de posesión. De acuerdo con Jacobsen (2016, p. 2) Samuel experimenta una orfandad simbólica de su madre por su estado de depresión, aunque es consciente y capaz de discernir cuando es ella quien habla o si es Babadook:

Sam seems only too aware of the emotional unavailability of his mother during her darkest times, whilst also showing a wisdom beyond his years, in somehow being able to separate his mother from her affliction, saying ‘I know you don’t love me Mum – the Babadook won’t let you’.

Todo ello repercute en una serie de conductas disruptivas por parte de Samuel, las cuales lo acercan a un comportamiento monstruoso y psicopatológico (fotografía 16) que parte de la premisa de que la monstruosidad tiene cabida en la infancia puesto que los niños se conciben como seres imprevisibles por la falta de socialización, entroncando con la categoría de “Ferals” de Renner (2016). Tal y como señala Eagleton (2010, p. 2), incluso los niños pueden estar conspirando en nuestra contra en tanto que adultos: “They [los

niños] have the uncanniness of things which resemble us in some ways but not in others. It is not hard to fantasise that they are collectively conspiring against us”.



Fotografía 15. Episodio traumático de Samuel en el coche previo a la medicalización de su madre

Así pues, la forma de representarse es la siguiente: En primer lugar, lleva armas a clase, una ballesta de juguete creada para intentar proteger su integridad y la de su madre de cualquier acción, amenaza o peligro del supuesto monstruo infantil, Míster Babadook, más complejo que un amigo imaginario común. Es por ello que es expulsado de la escuela, pese a que Amelia defiende que su hijo necesitaría más comprensión por parte del colegio y de sus compañeros, quienes parecen querer expulsarlo temporalmente para evitar problemas mayores. En segundo lugar, presenta un intento de conducta autolesiva antes de recibir la medicación (sedantes), al alzarse encima de un columpio una tarde en el parque con su madre, su tía y su prima. En tercer lugar, habla constantemente de Míster Babadook como si fuese real y su tía entiende que se trata de una conducta patológica ya que la idea del amigo imaginario no es real. En cuarto lugar, presenta una notable conducta agresiva: en la fiesta de cumpleaños de su prima en la que él es el único niño rodeado de niñas vestidas de estereotipadas princesas, lanza a su prima de su casita del árbol porque se siente atacado. Ella le dice cruelmente que nadie le quiere, que su madre no le aguanta, que su tía no va a su casa porque no le soporta y que su padre falleció porque no quería cuidarle. A continuación, presentamos un esquema (figura 15) con el desarrollo de construcción del personaje de Samuel:

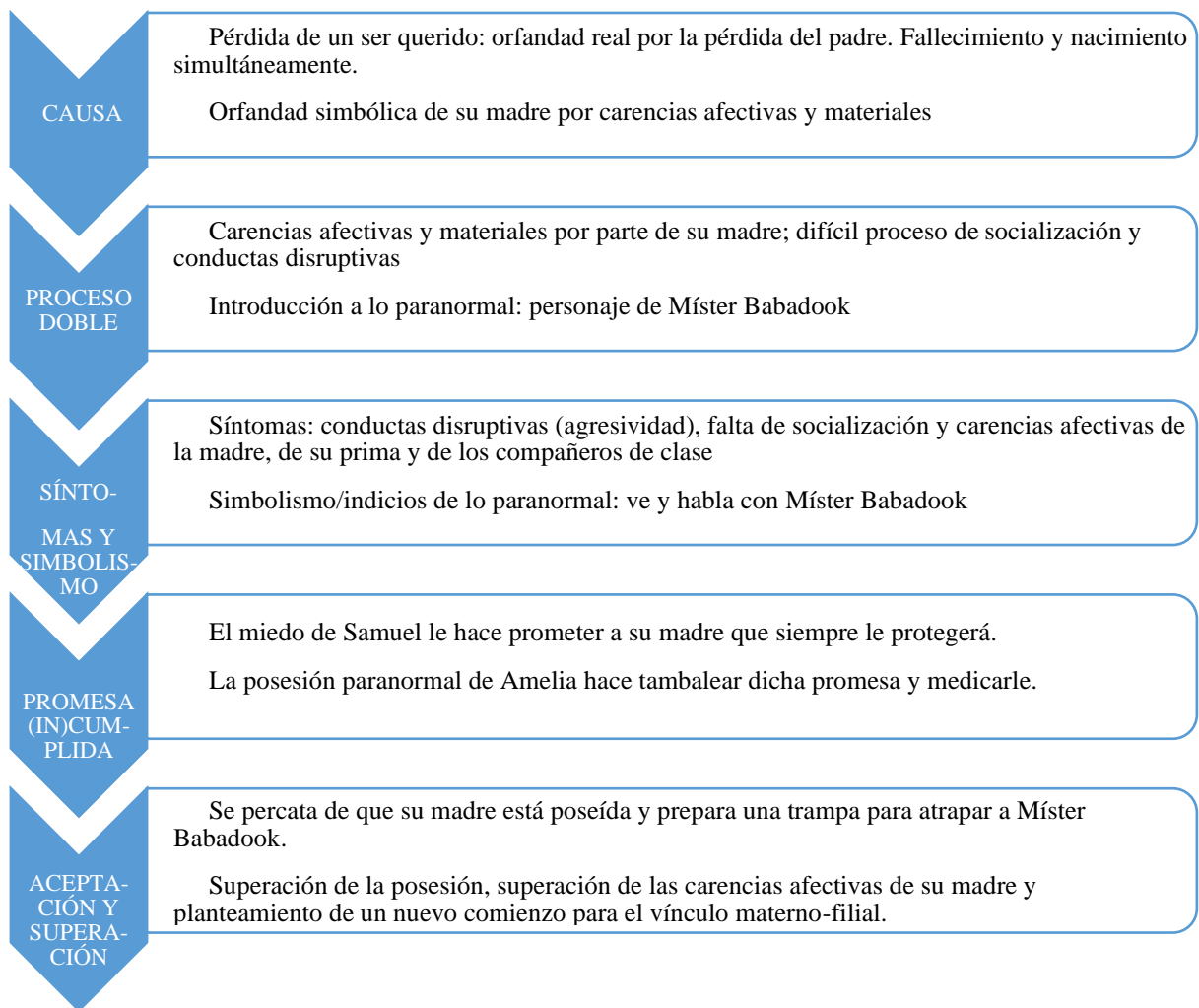


Figura 15. Desarrollo del personaje de Samuel

En consecuencia, la experiencia traumática genera monstruos psicológicos. El horror se puede concebir como una vía metafórica para plasmar el estado mental de los protagonistas cuya identidad se vertebra entre los ejes de lo paranormal y lo psicopatológico.

De nuevo, *Babadook* utiliza un miedo universal y la figura propia del acervo cultural del Coco o Bogyman para acabar encarnando traumas individuales donde la maternidad y los vínculos materno-filiales que constituyen el tema central sobre el que pivotan el tratamiento de la pérdida de un ser querido, el proceso de duelo emocional, la depresión causada por la misma en el caso de Amelia y, de forma simultánea, el proceso de superación de una orfandad real y simbólica en el caso de Samuel.

El horror emerge desde casa, desde el “locus corruptus” de una familia no nuclear que representa la fractura de la idealización tanto de la familia nuclear normativa como de la idealización de la concepción de maternidad o de “buena madre” centrada en el sacrificio para evidenciar y poner en tela de juicio que los monstruos mentales son poderosos y lo terrorífico puede partir de un objeto cotidiano, aparentemente inocente, desde un simple libro infantil que despierta emociones subyacentes en binomio de personajes que forman

parte del cine de terror contemporáneo: las relaciones entre madres e hijos, la ausencia de la figura del padre y los fantasmas del pasado – que bien podría servir como ejemplo dentro de la línea de *El Orfanato* (2007) o *Mamá* (2013)-.

A lo largo de este capítulo hemos visto cómo existen líneas narrativas y temáticas que se repiten en los análisis: la orfandad real o simbólica y la ausencia del padre que pueden convertirse en experiencias traumáticas que pueden ocasionar problemas emocionales o psicológicos en los personajes infantiles. Además, enfrentamiento de los personajes infantiles y maternos al trauma, la exploración de su propio dolor, la experimentación de la soledad por la carencia de un padre, madre o referente, así como la adopción de estrategias de resiliencia infantil para sobrellevar su situación que entroncan con un plano sobrenatural.

En los casos de estudio, se han podido ver las diferentes categorías de “buena” madre como aquella entregada y sacrificada por sus hijos, su marido y su hogar en contraposición a la “mala madre” o “bruja”, es decir, la madre “egoísta” por tener “deseos” independientes a su faceta como madre. En todas las películas hemos podido apreciar que el discurso de maternidad no atiende a ese binarismo y dicotomía, sino que en cada caso particular supone una maternidad ambigua y dependiente del contexto familiar y traumático en el que se genera.

En conclusión y como hemos visto, las diferentes representaciones infantiles de este capítulo son reflejo del derrumbamiento del “pilar de la sociedad”, utilizando los términos de Kord (2016, p. 51) que constituye la familia nuclear. La institución que fundamenta, entre otras cuestiones, el patriarcado se va resquebrajando a través de personajes infantiles, es decir, de hijos que son víctimas de sus padres y, en suma, de la Tríada IFH/M. La familia es un “locus corruptus” que causa el sufrimiento y el dolor de los hijos, directa o indirectamente.

4. Niños psicópatas. Niños criminales y/o recipientes de la inocencia rota o la infancia subvertida

4.1. Perversidad y códigos morales en la representación del *niño creepy* y criminal en el *New Horror*

Monsters are our children. They can be pushed to the farthest margins of geography and discourse, hidden away at the edges of the world and in the forbidden recesses of our mind, but they always return.

J.J. Cohen (1996, p. 20)

La humanidad se rige por códigos morales y éticos, generados como constructos sociales que tienden hacia la bondad o hacia la maldad. Si bien en otros capítulos entendíamos los niños como una “tabula rasa” (Pinker, 2012), lo cierto es que las personas pueden corromperse hasta llegar a cometer hechos atroces y sin aparente explicación lógica sino más bien a causas cercanas a problemas psicológicos o patologías mentales. Siguiendo esta línea de pensamiento, cabe preguntarse en qué consiste la perversidad, cómo viste la perversidad, es decir, de qué modos puede encubrirse la perversidad y si el ser humano se corrompe por sí mismo o es corrompido por su entorno. La perversidad encarnada en personajes infantiles puede transgredir nuestra noción normativa de la infancia como destabilizadora de nuestras propias creencias.

A su vez, esta transgresión se desarrolla especialmente en los productos audiovisuales post 11/S basados en personajes infantiles de perfil psicopático (DSM4, 2010) objeto del análisis del presente capítulo centrados en una violencia sistemática. En primer lugar, se verá el personaje de Rhoda en *The Bad Seed* (1956) y su *remake The Bad Seed* (2018) que servirán de precedente del personaje de Esther en *Orphan*, ambas psicópatas infantiles o de apariencia infantil con una herencia genética que marca su conducta. En segundo lugar, esta transgresión se verá en Brahm en *The Boy* (2016) y su secuela *Brahms: The Boy II* (2020) y en Milles en *The Prodigy* (2019), todos personajes masculinos infantiles utilizados como huéspedes de lo sobrenatural en tanto que son víctimas de almas atormentadas del pasado.

Para ello, tenemos en cuenta las teorías del monstruo de J.J. Cohen (1996); así como los estudios sobre la perversidad infantil de Eagleton (2010) y Pinker (2012). Además, recurriremos también a los trabajos de la figura del asesino en serie de Ní Fhlainn (2017) y la aplicación de la “Psychopathic Check-List Revised” o PCL-R (Haare, 2003) y el DSM4 (2010) a la representación de personajes de ficción llevada a cabo por de Garrido y Abarca (2015); Jiménez Serrano, 2015).

4.1.1. Perversidad innata o perversidad construida: ¿Qué desayunan los psicópatas?

Parece clara la existencia de una norma (o conjunto de normas) a las que toda persona debe someterse, aceptar y acatar tanto a nivel social, como histórico, cultural, e incluso moral entre las que se insertan, también, las distintas convenciones familiares intrínsecas en las que, históricamente, a través de la estructuración patriarcal de la sociedad, cada miembro que formaba parte de la familia nuclear sabía y debía respetar el rol que debía asumir como padre, madre o hijo. Las normas representan herramientas necesarias para la convivencia que también pueden ser manipuladas por el poder político. Así pues, todo aquello que está fuera de la norma, aquello que se varía, modifica, adapta o se transgrede

en beneficio propio, tiene, en términos generales, una consecuencia, efecto o repercusión que puede ser bien una medida punitiva para quien comete el acto que está fuera de la norma legal, bien la repercusión y efecto social e incluso mediático de consecuencias diversas.

De acuerdo con Balanzategui (2018, p. 10), la figura infantil ha sido una fijación del cine de terror precisamente por las posibilidades argumentales que ofrecen la transgresión de su imagen positiva tradicional que conduce a la presentación de su cara oculta, de la otredad: “As a result of this slippage between romanticized, innocent emptiness and the eruption of monstrosity via this very lack of knowledge and reason, the child has long been a fixation of horror cinema”.

De este modo, aquello que va a contracorriente, que se sitúa fuera de la norma nos remite a conceptos como lo desconocido, el otro, lo monstruoso en tanto que contrario a la naturaleza, a la norma, a lo regular incluidos los cánones de belleza y los códigos de comportamiento-así como el concepto de “Döppelganger” como el doble fantasmagórico de uno mismo, es decir, el desdoblamiento de la personalidad y/o la creación de la versión maligna de uno mismo, del gemelo malvado de gran tradición literaria que se popularizó con la novela de Stevenson con *El Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (1886). Todo ello conduce a la extrañeza que provoca ver un patrón de conducta distinto en aquello que consideramos como familiar y se convierte en “uncanny” o en lo extraño conocido.

No pretendemos abordar las innumerables representaciones que están fuera de la norma sino intentar explorar y profundizar en las representaciones no normativas de la infancia en la estética del *New Horror* contemporáneo, teniendo presente que lo desconocido, lo monstruoso, la otredad, el döppelganger o lo uncanny pueden posicionar las representaciones de la identidad infantil en condiciones de marginalidad social que cuentan con diferentes materializaciones tales como 1) la enfermedad mental o la psicopatología que puede leerse como “otredad social”; 2) los actos delictivos/criminales/violentos que carecen de “comprensión moral” por parte de la sociedad y que incentivan una cultura sistemática de la violencia¹⁴ y, en términos de Kristeva, lo “social abyecto”¹⁵ como sucede en los documentales *Killer Kids, 2011-2015*¹⁶ y en el programa televisivo FYI basados en casos reales a los que nos referiremos posteriormente; 3) las habilidades/poderes paranormales o sobrenaturales que pueden posicionar a los niños y adolescentes en una situación que se encuentra fuera de la norma, sujetos a la incompreensión, el escepticismo, el rechazo de los otros o incluso la exclusión

¹⁴ A tal respecto, debemos remitir en la masacre de Columbine en 1999 en la que dos adolescentes atacaron a sus compañeros y profesores del instituto de secundaria y, posteriormente, se suicidaron lo cual generó un debate sobre el control y la cultura de las armas, el acoso, la seguridad, la marginalidad social, el uso de antidepresivos en adolescentes y otros condicionantes en el desarrollo de su personalidad. Este hecho tuvo una repercusión mediática significativa en tanto que los perpetradores eran jóvenes adolescentes y blancos que actuaron bajo el lema de “Monster’s Next Door”, ajenos al concepto de amenaza externa prototípicamente estadounidense. Para más información remitimos al estudio de Tyrrell (2007).

¹⁵ Lo social abyecto puede entenderse como el marco conceptual de Kristeva (1982) y retomado por Tyler (2013) que intenta precisamente pensar la raza, la clase y el género juntos, así como las relaciones de inclusión y de exclusión de las mismas.

¹⁶ La ficha técnica del programa televisivo-documental se encuentra en https://www.imdb.com/title/tt2189874/?ref=fn_al_tt_1.

social (que bien pueden apreciarse en el programa documental contemporáneo *Children of the Paranormal/Psychic Kids*, 2008-2011¹⁷, en el programa televisivo A&E).

En la naturaleza propia de las normas sociales radica tener en consideración a los demás, es decir, respetar a las otras personas y seres vivos. El respeto por los demás se aprende desde la infancia y a lo largo de nuestro desarrollo cognitivo, físico y psicológico. La infancia, en ese sentido, parece un lugar fértil, difuso y, en ocasiones, complejo en el que tienen lugar la construcción de la identidad, las normas, juegos y las convenciones sociales. Sin embargo, ¿qué sucede cuando deshumanizamos a los demás?, ¿Qué sucede cuando un niño, quien todavía no ha asumido o aprendido completamente las convenciones sociales? ¿Puede esto, en algún caso, llegar a excusarlos y/o exculparlos por infringir o incumplir las normas del sistema o las convenciones sociales?

La deshumanización de una persona o un animal suele ser un indicador clave de falta de empatía con el otro que, ligado con el concepto de socialización nos posiciona en una fórmula en la que a mayor respeto por los demás dentro del juego de la socialización, mayor predisposición a la empatía con la otra persona y, en suma, mayor comprensión de su comportamiento o de los problemas que pueda tener. A menor socialización, menores experiencias e interrelaciones con los demás, menor empatía por los demás teniendo en cuenta un menor grado de exposición, de la experiencia y del conocimiento de aptitudes que le permiten vivir en sociedad.

La deshumanización de personas y el tratamiento amoral de otros seres vivos los posiciona, según la mirada y la mente del psicópata como objetos. Por tanto, la mente del psicópata se rige por normas que están fuera del juego social en favor de seguir su propio sistema de creencias y valores que no encajan dentro de la sociedad y que, en recurrentes ocasiones, van en contra del mismo. El psicópata, pues, no empatiza con sus víctimas en tanto que las posiciona y las trata en calidad de objeto (y de objeto de su propio deseo); no le afecta emocionalmente el dolor que le pueda ocasionar (sino la satisfacción que le proporciona ocasionar dolor o conducir a la muerte a alguien) y tampoco parece ser capaz de sentir remordimiento o culpa.

De ese modo, el psicópata crea un nuevo sistema de valores morales y de creencias donde su objeto de deseo o necesidad tengan cabida con un fin personal y egoísta, sin tener en cuenta el resto de personas. Así pues, en contrapartida, la sociedad para el psicópata no admite, permite, consiente o es capaz de ofrecerle sus objetos de deseos o de cumplir con sus necesidades.

4.1.2. Amor criminal: lazos afectivos fatales

La deshumanización se agrava o se hace más seria cuando se produce con un miembro de la familia o con personas cercanas puesto que, en ambos casos, se comparte un vínculo afectivo y emocional fuerte. Resulta sorprendente que alguien sea capaz de provocar daños a otra persona y, con más motivo, que esta persona que resulta dañada o asesinada sea un ser querido. El hecho de que la persona que es capaz de realizar ese tipo de acciones violentas, delictivas o criminales sea también de corta edad supone un choque con respecto a su apariencia, en principio, inocente.

¹⁷ Toda la información del programa se puede encontrar en https://www.imdb.com/title/tt1300017/?ref=fn_al_tt_2

Existe una relación con la apariencia inocente de la infancia y el choque de expectativas ante sus actos violentos o criminales de la misma. Precisamente, en el programa documental *Killer Kids* Los casos son buena muestra de la violencia ejercida por niños o adolescentes sobre sus padres, abuelos, hermanos, amigos con quienes comparten vínculos o lazos afectivos, pero, ¿por qué? Dentro de los distintos niveles y esfuerzos por intentar alcanzar un atisbo de comprensión por este tipo de actos inmorales, deleznable y criminales, la serie reitera la idea de que la principal causa de ello es que el entorno familiar y de amistades no proporciona el afecto ni la protección suficiente para cumplir sus expectativas o necesidades de tal manera que se genera un círculo vicioso en el que se interrelacionan el amor, el odio, la destrucción y el crimen

Si bien es cierto que nadie debería tomar la vida de nadie por nada dentro de un sistema moral que se preste como universal y cuyo discurso venga amparado por una norma legislativa y un poder judicial, deberíamos plantearnos si el sistema moral de las personas que lo cometen dista radicalmente del nuestro. Todo ello implica el cuestionamiento de si los psicópatas son seres morales y hasta qué punto el psicópata construye su propio esquema moral o distorsiona el existente.

Podría resultar una evidencia la diferencia entre los códigos morales entre un psicópata y una persona no psicópata así como el posible establecimiento del perfil del psicópata según el DSM4 (American Psychiatric Association, 2010), aplicado a las distintas representaciones fílmicas y televisivas de niños criminales o violentos dentro de la estética del *New Horror* en los que no pueden desligarse los elementos que lo influyen tales como el desarrollo infantil, el peso de la infancia en el posible desarrollo de una psicopatología, la impronta de la maternidad así como los distintos modelos de sistémicas familiares teniendo presente que las familias no solamente son el primer agente institucionalizador del *New Horror* y dentro de las coordenadas sociales así como un refugio de protección sino también un locus corruptus en tanto que espacio potenciador del desarrollo de comportamientos no normativos por parte de la infancia tanto como receptores como generadores del horror, del mal, de la perversidad y, en suma, de la locura o incluso de la psicopatología, tal como hemos comentado anteriormente.

A tal respecto, hemos constiuido una hoja de ruta según el modelo interaccionista de Magnusson (1983) y el modelo interaccionista de parámetros de Pelechano (1989) en Fierro (1996) en la que se contemplan las características relativas a la persona, no solamente las condiciones biológicas, cognitivo-emocionales, es decir, la dimensión biológica y la de los procesos psicológicos sino también los datos biográficos, el bagaje personal formado por experiencias presentes o pasadas que pueden resultar clave tanto en el desarrollo personal como afectivo de una persona y que pueden influir en su comportamiento en estadios próximos o futuros de la persona. Asimismo, al lado de las características relativas a la persona, debe tenerse en cuenta el contexto en el que pueden desarrollarse las acciones de una persona que están formada por varios elementos tales como el macroambiente y el microambiente. De acuerdo con el modelo de Magnusson (1983), de la combinación de las características propias de la persona y de la situación/contexto resulta su comportamiento,

No obstante, según Pelechano (1989) los parámetros de la persona, en tanto que constituida por elementos tales como los sistemas bioquímicos y biológicos junto con la dimensión y/o los procesos psicológicos y los datos biográficos, estarán influenciados por unos parámetros de estímulo que influirán en los parámetros de respuesta, es decir, en el

tipo de respuestas y su criterio, en la dimensión de la cantidad y la calidad de las respuestas, así como en el tipo de errores y el tipo de soluciones que se proporcionen.

En ese sentido, si tuviésemos la oportunidad de interrogar a algún criminal infantil, no podríamos obviar algunas preguntas que intentasen indagar en aquello que pueda estar detrás de su rostro o en lo más oculto de su mente y que serán planteadas en el corpus, concretamente, en Rhoda (*The Bad Seed*); en Esther (*Orphan*), en Brahms (*The Boy*) y en Milles (*The Prodigy*).

4.1.3. La fantasía del crimen/del homicidio de la naturaleza humana

Los planteamientos de Pinker (2012, p. 633) nos remiten a la posibilidad humana de fantasear con el asesinato ficticio de alguien que no resulta de nuestro agrado y esboza algunos supuestos “motivos” para llevar a cabo el homicidio imaginario de forma, generalmente, detalladas: “Una pelea por un amante, la respuesta a una amenaza, la venganza por una traición o una acción humillante, o algún conflicto familiar, proporcionalmente más a menudo con padrastros que con padres biológicos”.

Aunque, en algunos casos, las fantasías no suelen desembocar como una norma en un asesinato, sí que puede ser el resultado de un gran número de intentos o vacilaciones previas. Según Pinker (2012, p. 634):

El pequeño número de asesinatos premeditados que se llevan a cabo realmente debe de ser la cúspide de un iceberg colosal de deseos homicidas sumergidos en un mar de inhibiciones. Ya lo dijo el psiquiatra forense Robert Simon en el título de un libro (parafraseando a Freud, que a su vez parafraseaba a Platón): “Los hombres malos hacen lo que los hombres buenos sueñan”. Pues soñar o fantasear queda en un plano hipotético, de la construcción o reconstrucción fantasiosa o imaginaria de la realidad o de una acción de realidad que no se ejecuta ni se lleva a cabo. No se pena lo que – por norma general – no se hace o no se lleva a cabo (pese a que las tentativas o acciones potenciales puedan tener un claro efecto en la intencionalidad de los demás).

Aquello que no puede negarse es que la humanidad ha estado expuesta a situaciones claras de violencia y que forman parte de nuestra historia evolutiva que no podemos subestimar. Según Pinker (2012, p. 635): “Como pasa con el adulterio, la violencia quizá sea improbable, pero cuando se presenta la oportunidad, las potenciales consecuencias para la aptitud darwiniana son descomunales”.

A través de un estudio referido a la recepción de los relatos criminales señalado en Pinker (2012, p. 639) en el que se exponía a los entrevistados a que valorasen el discurso del perpetrador y de la víctima se percataron de que tanto perpetradores como víctimas relataron muchas mentiras, promesas incumplidas, normas y obligaciones infringidas, secretos traicionados, acciones injustas y conflictos por dinero. Les pidieron que contasen el relato o bien del perpetrador (mitad del grupo) o de la víctima (la otra mitad del grupo) a una tercera persona y todos ellos o bien hacían desaparecer algunos detalles significativos otros para mejorar la imagen, o bien, del perpetrador o bien de la víctima. Ambos falsearon información o maquillaron otra en su propio beneficio, invalidando el relato por la imparcialidad o la tergiversación de las historias. Lo más sorprendente es que no había nada en juego ni se les había pedido que empatizaran con el relato de víctima o perpetrador y esa discrepancia sobre el mismo suceso desde las dos diferentes ópticas

se basan en la “brecha de moralización” como “parte de un fenómeno más amplio llamado “sesgo en beneficio propio. Las personas intentan parecer buenas” (Pinker, 2012, p. 641).

Es necesario adoptar un punto de vista psicológico para poder contemplar con objetividad unos hechos que, contados desde el relato de los perpetradores, intenta persuadirnos a través de su propia moralidad, intentando justificarse para minimizar los hechos, para intentar persuadir sobre la certeza de nuestro relato a quien nos escucha y para, al mismo tiempo, intentar dotar al relato de una justificación moral.

Según Pinker (2012, p. 648), es preciso adoptar un punto de vista objetivo al intentar comprender la acción de causar daño que puede solaparse con la perspectiva del perpetrador del crimen, quien encuentra una causa, motivo o justificación para explicar lo ocurrido:

Ambos adoptan una postura imparcial, amoral, hacia el acto dañino. Ambos contextualizan los hechos ocurridos con una mirada atenta a lo complejo de la situación y a cómo esta contribuyó a que se cometiese el daño. Y ambos creen que, en última instancia, el daño es explicable. En cambio, el punto de vista del moralista es el de la víctima. El daño se enfoca con reverencia y sobrecogimiento. Sigue suscitando ira y tristeza mucho después de haberse producido. Y pese a toda esta endeble racionalización que nosotros los mortales llevamos a cabo, sigue siendo un misterio cósmico, una manifestación de la irreducible e inexplicable existencia del mal en el universo.

Este mito del mal es lo que Baumesteir denomina como “mal puro” puesto que, según recoge Pinker (2012, p. 649), “la mentalidad que adoptamos cuando nos ponemos gafas morales es el de la víctima” porque el mal consiste en causar daño gratuito e intencionado por mero gusto y esto se convierte en un mito en tanto que el mal es perpetrado por personas generalmente corrientes y por motivos que para ellos son justos y razonables.

No obstante, la existencia de este mito del mal puro no deberían ser un impedimento para la comprensión de la complejidad del mal pese a que puede haber la existencia de solapamiento o asociación entre la perspectiva o óptica del científico con la del perpetrador y la del moralizador con la óptica de la víctima tal como hemos comentado anteriormente y que, por ello, “Seguramente dará la impresión de que el científico “pone excusas”, “culpa a la víctima”, o intenta reivindicar la doctrina amoral de que “entenderlo todo es perdonarlo todo” (Pinker, 2012, p. 649).

4.2. Monstruosidad y moralidad: La inocencia y la criminalidad como ecuación de los personajes infantiles del *New Horror*

Los valores universales de bondad/maldad se detectan e identifican a través de su materialización en actos y su plasmación en el código penal, teniendo presente, la distinción que se realiza si el acto violento o perverso está perpetrado por menor de edad. En el segundo capítulo realizamos un recorrido cultural sobre la noción de infancia y sus características más predominantes desde un punto de vista normativo : la infancia asociada a la inocencia y a la bondad, desarrollada especialmente en el Romanticismo a la que se contraponen una noción de la infancia asociada a la perversidad, crueldad e incluso a la criminalidad, que constituiría una asociación no normativa cuya representación marginal se pretende visibilizar. En ese sentido, debemos tener presente los códigos morales asociados al concepto de infancia en tanto que, de acuerdo con

(Bloom 2013, p. 18): “We should take seriously, then, the idea that we possess an innate and universal morality. But we can’t know if this is true until we study the minds of babies”.

Es, en ese sentido, pertinente detenernos en la materialización de conductas perversas a partir de la representación identitaria infantil del *New Horror* que se reflejarán en actos perversos en los que la psicopatología y la salud mental de los presuntamente acusados tendrán un peso preponderante. Este es el caso de programas niños criminales o asesinos y con una psicopatología mental (*Killer Kids, Evil Kin o Evil Twins*). Estos documentales basados en hechos reales tienen relación con los actos violentos y criminales cometidos, a nivel ficcional con Rhoda (*The Bad Seed*); con Brahms (*The Boy*) y con Milles (*The Prodigy*) y, con inspiración en hechos reales, en el personaje de Esther (*Orphan*). En estas películas analizaremos si sus actos delictivos o criminales subyace una enfermedad mental o psicopatología, en tanto que puede existir una predisposición genética o bien una influencia social y del entorno que lo propicien.

Son, precisamente, estos actos criminales aquellos que más sorpresa, estupor e indignación pueden provocar pues son aquellos cuyos niveles de incompreensión es más alto. Resulta sorprendente cómo en la prensa y en los servicios informativos y sucesos de actualidad cuando se les pregunta a los vecinos sobre cómo era el agresor, responden con bastante asiduidad a que “era una persona normal” o “era un vecino como los demás”, “nunca se metía en problemas”, “eran una familia trabajadora”.

De esta manera e inconscientemente, se establece una relación entre lo anormal e incomprendido con la figura del monstruo. El monstruo, tal como teoriza J.J.Cohen (1996, p. 12), nos desafía a discutir y reconsiderar las reglas y valores de nuestra sociedad, así como las acciones que caracterizan la "normalidad" de tal manera que el monstruo no solo es una amenaza para los miembros individuales de la sociedad, sino también para las estructuras internas de la misma, sobre las que construimos nuestra identidad como seres humanos. Según Cohen, tenemos los monstruos que nos merecemos. El monstruo siempre parece aparecer en un momento de crisis y tiene una "liminalidad ontológica" que amenaza las reglas de la sociedad (Cohen 1996, p. 6)

Si bien en el segundo capítulo de la presente tesis utilizábamos el binarismo aplicado a los personajes infantiles de herencia gótica, no podemos obviar la afirmación de Cohen (1996, p. 6) al plantear que la consideración del monstruo es como un ser ontológicamente liminal, puede cuestionar el pensamiento binario e introducir una crisis. Esto nos muestra que el monstruo aparece en momentos de crisis, tanto personales como sociales, en tanto que nos cuestiona y desafía a reconsiderar nuestras propias reglas y de la sociedad. Como ya consideramos, también, en el capítulo teórico de la presente tesis, el monstruo es contexto-dependiente, es decir, es una encarnación de un momento cultural, histórico y político concreto y, por tanto, refleja un cambio constante acorde a las coordenadas también ideológicas en las que se inserta.

Siguiendo esta línea de pensamiento, Cohen (1996, p. 18) afirma que los aspectos no deseados de una cultura pueden transferirse al monstruo, antes de ser destruidos ritualmente en el curso de alguna narrativa oficial. Al exterminarlo, podemos liberarnos de pensamientos e ideas no deseados y, por lo tanto, puede funcionar como una especie de "exorcismo". Si estas narrativas se vuelven a contar y se promueven, pueden incluso funcionar como catecismos, es decir, parece haber un pequeño límite entre el chivo expiatorio y el monstruo, y esto significa que el monstruo puede verse como el otro

absoluto. Cuando ha mostrado su verdadero yo, necesita ser desterrado. El chivo expiatorio es siempre diferente, "otro" de alguna manera, y debido a esto, el monstruo moral también puede verse como una encarnación de la "otredad". Es una noción que es desafiante y, al mismo tiempo, nos ayuda a crear estructuras y límites. La alteridad siempre se crea, y una cultura puede leerse y analizarse a través de los "otros" monstruos que crea. Por lo tanto, también puede decir algo sobre lo que la sociedad acepta y no acepta con respecto al comportamiento de sus miembros. Cohen (1996, p. 12) señala que los monstruos nunca se crean *ex nihilo* y que son una combinación de elementos que se consideran desviados y "otros". Como "otro", el monstruo moral también ejemplifica el opuesto binario de "yo", tanto el "yo" individual como el "yo" que está vinculado a nuestra función en la sociedad, y cómo las características desafiantes de esto podrían cambiarse y desarrollarse. Como se verá en el análisis de las películas de este capítulo, el monstruo se caracterizará, precisamente, por su apariencia de "normalidad" dentro de la sociedad.

Así pues, la perversidad puede tener múltiples máscaras. Si se nos permite la analogía, la historia del cine nos ha mostrado las múltiples caras del Diablo como al arquetipo máximo de la maldad. La maldad por excelencia, asociada dentro de los mismos códigos de la moralidad religiosa (en sus diferentes materializaciones sagradas) se define por oposición a la bondad representada por una deidad o divinidad, un Dios (o varios). Esta maldad es capaz de adoptar múltiples apariencias que se asocian al Diablo y que apoyan precisamente la idea de que el Diablo tiene muchas caras, es capaz de adoptar los más bellos rostros, los cuerpos más inocentes o las caras más angelicales.

Más allá de la asociación de la perversidad con la figura del Diablo en oposición al Dios, los actos perversos posicionan, según los discursos sociales, a sus ejecutores entendidos como "monstruos" de la sociedad. "¿Cómo ha sido capaz de hacer eso? Es un monstruo", podríamos pensar. Es por ello que la monstruosidad deja de ser adscrita a la monstruosidad física para adoptar un plano de comprensión más profundo que es el de la monstruosidad psicológica de la propia humanidad. El showrunner Ryan Murphy ya sostenía en su serie televisiva *American Horror Story* que "All monsters are humans" (Sister Jude en *American Horror Story: Asylum*, 2012, 2.1). En efecto, la perversidad que puede ligarse con esta monstruosidad psicológica viene adoptada o ejecutada por la propia humanidad y, en ciertas ocasiones, estos monstruos humanos adoptan un tamaño muy reducido pues estamos ante la perversidad o criminalidad de pequeños o jóvenes monstruos humanos.

Según Eagleton (2010, p. 2) la maldad infantil:

They [los niños] have the uncanniness of things which resemble us in some ways but not in others. It is not hard to fantasise that they are collectively conspiring against us, in the manner of John Wyndham's fable the Miwich Cukoss.

Los niños están fuera del juego social de los adultos o incluso, de las leyes enmarcadas en el plano social (figura 1) y, por ello, pueden estar tipificados como "inocentes" o como "malvados" (Eagleton, 2010, p. 2). De este modo, el juego social propio del mundo adulto concibe los protagonistas infantiles como agentes externos al juego social de persona inocente o culpable.

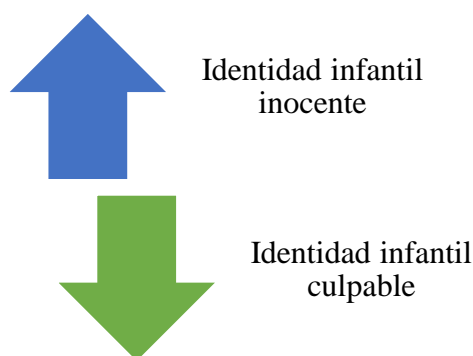


Figura 1. La infancia en el juego social de la inocencia y la culpabilidad

La perversidad se sitúa fuera de la norma. En la naturaleza de la norma misma radica la moralidad propia de un sistema legislativo y un conjunto de valores que condicionan las bases estructurales de una sociedad. La norma implica la comprensión y lógica de las acciones de la sociedad misma por lo que aquello que está fuera de la norma (y, si se nos permite, fuera de la legalidad) es aquello que carece de razón, lógica o comprensión, es decir, es aquello que no puede ser entendido. Por lo tanto, a mayor comprensión (o, más bien, a mayor consenso o acuerdo social sobre un mismo hecho), mayor efectividad en la recepción de una ley por el colectivo social de los ciudadanos.

Siguiendo esa línea de pensamiento, a menos comprensión (o, más bien, a menor consenso o acuerdo social sobre un mismo hecho), menor efectividad en la recepción de una ley por el colectivo social de los ciudadanos. La menor comprensión de un mismo hecho puede presuponer, una menor adscripción a la norma y, por ende, una mayor perversidad si damos por buena que la ley pretende garantizar los derechos y deberes de los ciudadanos, fundamentándose en los pilares también morales y estructurales de una sociedad. De acuerdo con Eagleton (2010, p. 2): “Calling the action evil meant that it was beyond comprehension. Evil is intelligible. It is just a thing in itself, like board a crowded commuter train wearing only a giant boa constrictor”

La perversidad o la maldad representa una tautología en sí misma en tanto que la perversidad se justifica a sí mismo, es su causa, su justificación (o la ausencia de justificación) y su definición a la vez. Cuando alguien ha cometido un acto perverso es porque, entre otras razones, “es perverso” y alguien “es perverso” en tanto que comete “actos perversos”. Por tanto, a mayor comprensión de las causas del acto, menor se percibe su grado de perversidad y a menor comprensión de las causas del acto, se concibe una mayor perversidad (figura 2).

Siguiendo a Eagleton (2010, p. 3): “The less sense it makes, the more evil it is. Evil has relations to anything beyond itself such as a cause. In fact, the word has come to mean, among other things, “without a cause”.

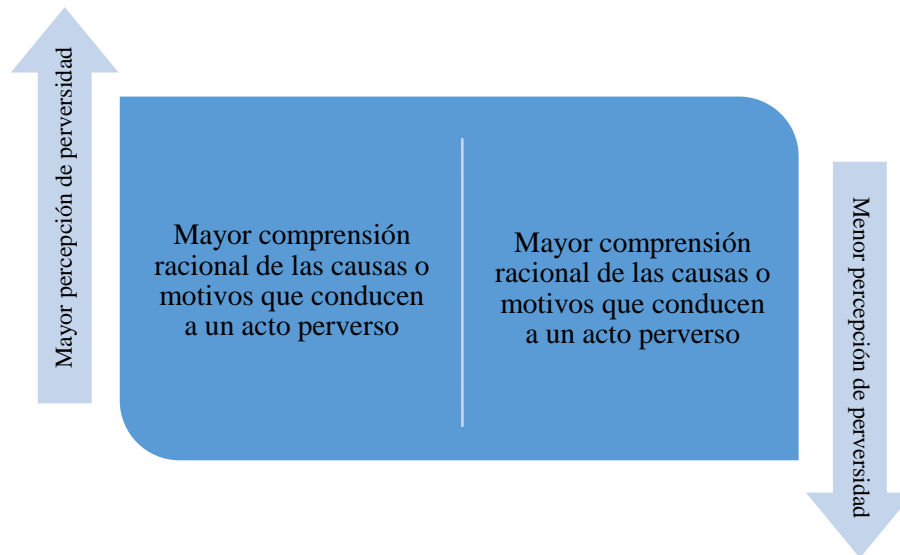


Figura 2. La percepción de la perversidad

No obstante, la perversidad puede no tener una causa determinada, de acuerdo con Eagleton (2010, p. 4):

Evil, on the other hand, is thought to be uncaused, or to be its own cause. This, as we shall see, is one of its several points of resemblance with good. Apart from evil, only God is said to be the cause of himself. There is a kind of tautology or circular argument implicit in policeman's view. People do evil things because they are evil. Some people are evil in the way that some things are coloured indigo. They commit their evil deeds not achieve some goal, but just because of the sort of people they are.

A tal respecto, resulta reveladora una de las frases del diálogo entre Mary Harron y Guinevere Turner de *American Psycho* (1991), basada en la novela de Bret Easton Ellis: "Is evil something you are? Or is it something you do?" Este nos sirve para plantear el discurso sobre la perversidad basado en una dicotomía, en primer lugar, entre la perversidad innata, ¿existe un ADN criminal?, ¿Existen personas más propensas biológicamente a llevar a cabo actos criminales o perversos, ajenos a la existencia de moralidad? y, en segundo lugar, la perversidad construida ¿pueden la sociedad, nuestro entorno y nuestras propias experiencias corrompernos hasta tal punto de conducirnos a cometer un crimen o un delito?, ¿se debe ello a una psicopatología diagnosticada o no diagnosticada?.

En definitiva, cabe preguntarse acerca de la naturaleza innata o construida de la perversidad y si, por tanto, los actos malvados o son resultado o consecuencia de una naturaleza biológica, con un supuesto ADN o código genético con propensión a la criminalidad o si responden a una corrupción de la persona por su entorno familiar o social.

Según Eagleton (2010, p. 5):

If some people really are borne evil, however, they are no more responsible for this condition than being born with cystic fibrosis (...) men and women who are evil sometimes said to be "possessed". But if they really are the helpless victims of demonic powers, they are to be pitied, not condemned.

Entonces, si uno nace “malo”, ¿cómo no se percata de la naturaleza perversa de sus actos? debiendo preguntarse si, en ese sentido, el perpetrador debe recibir un trato diferente al resto de personas con una naturaleza no-perversa. Exista un determinismo o tendencia a la maldad o no, aquello que debemos contemplar es que la intención y la propia responsabilidad pueden ser algunas de las bases de la moralidad, de acuerdo con Eagleton (2010, p. 10): “In fact, such self-responsibility is thought to be the very essence of morality”.

Así pues, el que actúa fuera o en contra de la norma está faltando al respeto y al compromiso social en el que se inserta, quiera o no. Quien sea el agente que lleva a cabo o comete ciertos crímenes penados o fuera de la sociedad misma, puede autodefinirse como un “monstruo” que, según Eagleton (2010, p. 12), en sus orígenes era aquel que era/actuaba de manera independiente a la sociedad “Monster in some ancient thought meant, among other things, a creature that was wholly independent of others”. Monstruos somos los humanos que actuamos fuera de las normas sociales, históricas, culturales y, en definitiva, del marco legal constituyente.

Cabría plantear, más allá de intentar esbozar un análisis sobre la naturaleza misma del código penal de naturaleza jurídica, si la presunción de inocencia contiene elementos propios de la historia de la filosofía entre las que encontraríamos las aportaciones de Rousseau “El hombre es bueno por naturaleza”, es decir, que en su estado natural el hombre es bueno y la sociedad es la responsable última de su corrupción y de sus malas actuaciones y Hobbes “El hombre es el lobo del/para el hombre” (*Leviatán*, 1651) que bebe de la locución latina “Homo homini lupus”, es decir, que el ser humano es egoísta por naturaleza y no duda en perjudicar a los demás para alcanzar sus objetivos sean cuales sean. En definitiva, “el fin justifica los medios” y, en ese sentido, puede incluso justificarse la propia violencia si eso implica alcanzar nuestro fin,

Si bien nuestra intención no radica en hacer un recorrido sobre el concepto de bondad o perversidad en la historia de la filosofía, sí nos interesa plantear algunas de las aportaciones de la misma como base para el cuestionamiento de las representaciones “buenas” o “perversas” de la infancia en el *New Horror*, tomando en consideración un punto de vista amplio e interdisciplinar en el que se abarquen conocimientos de la filosofía, el derecho penal, de la historia, la sociología y la narratología.

4.2.1. Perversidad y psicopatología en pantalla: monstruosidad(es) *uncanny*

El hecho de que exista un cierto porcentaje de criminales infantiles resulta un indicador de que estas conductas no son ajenas a la especie humana pese a que su porcentaje sea pequeño. Nos planteamos, entonces, si la perversidad puede ser representada bajo una máscara infantil (figura 3). De acuerdo con Eagleton (2010, p. 2) “They have the uncanniness of things which resemble us in some ways but not in others. It is not hard to fantasise that they are collectively conspiring against us”.



Figura 3. Combinación de personajes infantiles con lo gótico y lo *uncanny*-monstruoso

La inocencia, heredada del Romanticismo, es el perfecto camuflaje en forma de máscara para que el niño se aproveche de su propia imagen infantil, donde en ocasiones se puede esconder una ambigüedad moral, un niño asesino que se aprovecha de su apariencia para hacerse pasar por víctima, de acuerdo con Staats (2016, p. 7):

The child is represented by the overwhelmingly romantic notion of innocence – the perfect camouflage to blot out the monster that lurks within. Subsequently the moral ambiguity of the figure of the child is frequently defined in terms of the braided, rather than discrete, identities of killer and victim.

Este mismo autor (2016, p. 11) sostiene que la figura del niño monstruoso se representa en el cine y estética del *New Horror* mediante tres conceptos: la inocencia, la criminalidad y la ansiedad, las cuales sirven para complicar, más allá de clarificar o reforzar, la distinción moral entre la bondad y la maldad.

En ese sentido, la representación infantil se representaría como una ecuación matemática formada por inocencia + criminalidad = ansiedad en tanto que esa representación (figura 4) es percibida como una conexión con un imaginario cultural monstruoso o como una mediada comprensión entre las normas de lo bueno o de lo malo. Sin olvidar, como hemos comentado anteriormente, que la figura del niño monstruoso tiene relación con los discursos sociales en los que se inserta.

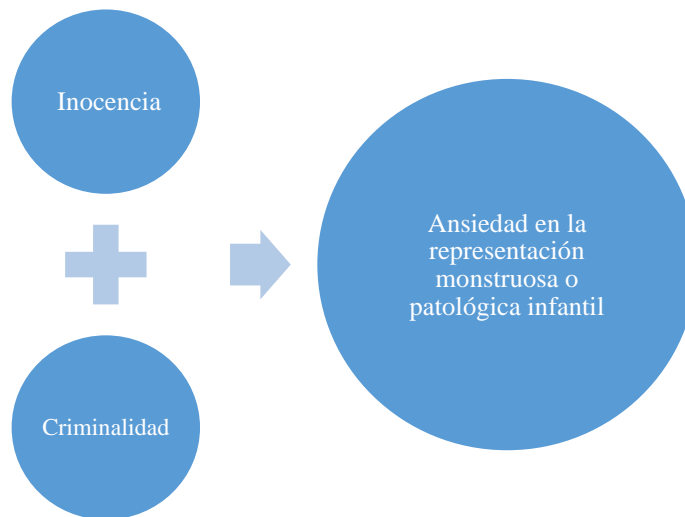


Figura 4. Ecuación de inocencia y criminalidad infantil

En el segundo capítulo establecimos el desarrollo del personaje infantil como antihéroe o villano gótico, a partir del estudio de Georgieva (2011, p. 380) según la cual el niño es el único personaje que se sitúa incesantemente en un combate con las fuerzas del mal.

Tal y como señala Greenberg (2004, p. 137 en Schneider, 2014), la transformación de los personajes en un proceso de extrañamiento puede derivar, entre otros factores, de los traumas provocados por adultos abusivos, los cuales, en ocasiones son sus propios padres o referentes paternos:

The monster's heimlich transformation restores the attractive side of its child or pubescent persona while maintaining a now unthreatening excessiveness (...) Heimlich transformation also heals the traumata wrought by abusive adults or peers upon the vulnerable monster-as-child/-adolescent.

De acuerdo con Balanzategui (2018, p. 19) la aproximación “uncanny” de los personajes infantiles radica en la exploración de los traumas de los adultos que los rodean, por ejemplo, los traumas de sus propios padres:

In the American films, the uncanny child's association with trauma tends to be distinctly personal in nature, as the child becomes a symbolic vessel for the adult protagonist's past traumas, a process that exposes the child's continued entwinement with Freudian-inflected narratives of identity development in American culture.

Así pues, los personajes del corpus seleccionado utilizan una apariencia infantil extraña o *uncanny* que les hace parecer inocentes y pasar desapercibidos según la perspectiva de la psicología evolutiva aplicada al género de terror (Clasen, 2017). Esa mayor afabilidad o atracción resta la posibilidad de que la persona o personaje representen una mayor amenaza. Esto se puede apreciar en el uso de una indumentaria muy concreta y de una actitud en un cierto modo infantil en el caso de Esther (*Orphan*) y el uso no sólo de una máscara figurada sino literal en el caso de Brahm (*The Boy*) que utiliza el cuerpo de un muñeco como recipiente de lo *uncanny*. Ambos utilizan la máscara infantil para perpetrar sus actos criminales.

Si bien es cierto que la identidad *uncanny* o monstruosa infantil puede ser causada por una negligencia parental de padres abusivos, autoritarios, bien con comportamientos irresponsables o bien con carencias afectivas que puedan haber influenciado o condicionado a una actitud perversa por un trauma infantil o por el recuerdo mismo de ese trauma desde la adolescencia o desde una óptica del relato adulto como en el caso del testimonio de Edmund Kemper reconstruido ficcionalmente en la serie *Mindhunter* (Netflix, 2017-2019)¹⁸, en el que se plantean los condicionantes y causas de sus comportamientos desviados.

4.2.2. Asesinos en serie o *Serial killer* como protagonista(s) en el *New Horror*

Los protagonistas que encarnan a asesinos seriales se han revalorizado como una forma de la imaginación popular americana/estadounidense e, incluso, en espejos de la propia identidad humana, de acuerdo con Ní Fhlainn (2017, p. 189): “Monsters have moved from the margins to the centre of our world, and it is through the collapse of these boundaries, previously separating them from us, that serial killers have become distorted mirrors of ourselves”. Representan, en ese sentido, antihéroes que (co)habitan en nuestra sociedad y en las distintas representaciones audiovisuales del *New Horror* transformándose en productos de consumo masivo (Schmid, 2005).

Los asesinos seriales encarnan, pues, la alteridad y la otredad cuyo tratamiento y visibilización cuenta como un resurgimiento o revival predominante en nuestros productos del *New Horror*. Más allá de personajes arquetípicos como el monstruo cuya diferenciación se basaba de forma más destacada, en su apariencia física, los vampiros, zombies, seres sobrenaturales o con poderes superiores, paranormales, el *New Horror* nos ofrece un escaparate narrativo, estético y temático donde los asesinos seriales, los sociópatas o los psicópatas ocupan un lugar predilecto en los géneros del horror psicológico o del thriller psicológico aparte de otros subgéneros como el gore o el (neo)slasher.

Podríamos apuntar que existe, entre otras características, un perfeccionamiento en cuanto a la indagación tanto temática como líneas recurrentes del *New Horror* en cuanto a la violencia, el sadomasoquismo, la idea de que el crimen puede entenderse como una obra de arte en sí misma, la controversia y polémica del tratamiento del sexo y de la identidad y lo que nosotros enfatizamos en cuanto a la enfermedad mental y a su estigmatización y tratamiento como discurso sociocultural que se transmite desde productos de consumo masivo como son series televisivas y cine contemporáneo.

No podríamos dejar de mencionar a tal respecto, la indagación de la psique humana a través del personaje marginal representante de la otredad contemporánea donde algunos de los personajes protagonistas antihéroes que pueden despertar, por su perversidad, la simpatía en la audiencia o, por el contrario, el rechazo máximo. Así, en las ficciones contemporáneas encontramos líneas recurrentes que indagan no solo en la otredad como tal sino especialmente en la psicología y psicopatología de personajes integrados en nuestra cotidianeidad, aquellos con patrones de conducta escondidos y ajenos a los

¹⁸ Toda la información de *Mindhunter* (Netflix, 2017-2019) se puede encontrar en https://www.imdb.com/title/tt5290382/?ref=fn_al_tt_1

patrones de la normalidad según las convenciones sociales y culturales. Así pues, su visibilización se ha naturalizado en nuestra sociedad contemporánea a través de la ficción audiovisual, tal y como sustenta Ní Fhlainn (2017, p. 189): “Serial killers regularly feature as a form of the Other that lies just beneath the facade of the normal in our world”.

Los productos audiovisuales ayudan, pues, a la visibilización de la perversidad y, a su vez, a la habituación de la audiencia con este tipo de antihéroes con una familiaridad que no se le hace ajena y que hace tambalear, también, estructuras sociales como puede ser la familia como institución social del *New Horror*. El personaje del asesino en serie y/o del personaje con algún tipo de psicopatología se inserta, en términos generales, en un entorno familiar que se resquebraja, donde se pone en cuestionamiento la desnuclearización familiar, algún trauma o problemática asociada a la familia y/o incluso a la etapa infantil, así como del entorno social más inmediato (amistades, vecinos, compañeros de clase o trabajo, etc.).

Los personajes de los asesinos en serie ponen de relieve, precisamente, cuestiones y límites morales propios de la sociedad contemporánea, proponiendo a la audiencia, también, que se posicione y reaccione ante ciertas conductas que juegan con sus creencias y posturas morales con las que puedan empatizar, rechazar o dudar siendo la indiferencia la reacción antitética que se buscaría alcanzar. En ese sentido, la función de estas representaciones ficcionales y personajes/protagonistas del *New Horror* contemporáneo es el de proponer un debate moral a la audiencia quien puede, incluso, entender estas representaciones como relatos o cuentos de advertencia social desde el género del horror.

La audiencia, en este sentido, adopta mayoritariamente el rol de víctima si simpatiza con las víctimas presentes en el plano ficcional con respecto al papel del agresor del asesino serial y/o del personaje con algún tipo de característica patológica que actúe como perpetrador y/o generador del mal. En ese sentido, estamos de acuerdo con las tesis de Ní Fhlainn (2017, p. 192): “Victims on-screen represents us, but are no us, and so we can survive” the limit experience of such encounters without ever being jeopardy”

4.3. Esquemas de ficción-realidad del niño criminal. Arquetipos y personajes infantiles icónicos desde la inocencia rota y la perversidad encubierta

En el presente capítulo analizamos la identidad infantil en su faceta más perversa que implica la violencia y la criminalidad. Siguiendo la clasificación de Renner (2016, p. 8), éstos encajarían dentro de la ya mencionada categoría de “Ferals” definida como aquellos personajes que son la representación de la parte más salvaje y cruda del ser humano que se deja llevar por sus instintos primarios y que, en el caso que nos ocupa, desemboca en personajes infantiles criminales. Esta categoría se relacionaría con la clasificación de *niños creepies*, realizada por Vander Kaay y Fernández-Vander Kaay (2016, p. 62) bajo el título de “Creepy Kid Horror” y también al subgénero: “Horror de asesinos en serie” (“Serial Killer Horror”), de Vander Kaay y Fernández-Vander Kaay (2016, p.150), a las que nos hemos referido en capítulos anteriores.

De igual manera, resulta operativa la categoría de “Changellings” referida a personas adultas que se sirven de la máscara infantil para actuar de forma monstruosa. En este

sentido, esa máscara resulta *uncanny* y peligrosa por resultarnos precisamente familiar. Esta definición se varía formalmente en las películas *The Boy* (2016) y *Brahms: The Boy II* (2020) en las que se utilizan muñecos como elementos esenciales para la generación del horror de tal manera que estas producciones se enmarcan en el subgénero de “Doll-puppet-ventriloquist-dummy horror”, según la clasificación de Vander Kaay y Fernández-Vander Kaay (2016, p. 74), a la que también nos remitimos.

En esta clasificación subyace la pregunta de si la violencia o la criminalidad de los personajes infantiles seleccionados en el corpus de este capítulo son innatas o construidas; y, en el caso de ser construidas, analizar cómo se utilizan las máscaras infantiles para cometer o perpetrar actos violentos, criminales o delictivos.

Los niños psicópatas forman parte de nuestro imaginario cultural y audiovisual desde la década de los '70 con *The Exorcist* (1973) y *The Omen* (1976) y especialmente de los finales de los '80 e inicios de los '90 con *The Boys Next Door* (1985), *Child of Rage* (1992), *The Good Son* (1993), *Daddy's Girl* (1996) o *Children Who Kill* (1996). De acuerdo con Renner (2018, p. 193): “Juvenile killers who murder without much motive and with even less remorse have also seized the cultural imagination at various times in our cultural history, especially from the mid-1980s to the end of the century”. La violencia llevada a cabo por niños o adolescentes ha conllevado una fascinación mediática que tiene, por supuesto, razones de ámbito social. Los psicópatas infantiles en sus representaciones audiovisuales entroncan con lo que socialmente se ha tachado como “Super-Predators”: “ultraviolent juvenile criminals who operated without remorse or conscience” (Renner, 2018, p. 195).

El término de “child psychopath” utilizado por Renner (2018, p. 196) hace referencia a personajes ficcionales que se popularizaron durante la década de los '80 y de los '90, sin remordimientos y, generalmente, blanco y de clase media-alta: “Films about child psychopaths during the 1980s and 1990s show a similar bias in that they focus almost exclusively on White, middle or upper-middle-class, suburban families”.

En este sentido, aquello que nos interesa destacar reside en que las películas centradas en este tipo de personajes infantiles como protagonistas se han visto relacionadas con estudios científicos donde se relaciona su tendencia a la violencia con su origen, su crianza y educación familiar (natural o adoptiva) y cuyo patrón general atiende a rasgos antisociales. Justamente, la adopción familiar se ha mostrado en muchos casos determinante en el desarrollo de desórdenes de personalidad o el desarrollo de psicopatologías en los niños, concretamente, el “Trastorno reactivo de vinculación o de apego” (Reactive Attachment Disorder) o “Trastorno negativista desafiante” (Oppositional Defiant Disorder)¹⁹. De acuerdo con Renner (2018, p. 199), estos trastornos

¹⁹ Siguiendo las aportaciones del DSM4 (APA, 2005), el “Trastorno reactivo de vinculación o de apego” (Reactive Attachment Disorder) hace referencia a la incapacidad persistente para iniciar o responder a la mayoría de las interacciones sociales de una manera apropiada para el desarrollo del niño, conocida como la forma “inhibida”, o manifestarse como una sociabilidad indiscriminada, como es el caso de una excesiva confianza con extraños y que es denominada como forma “desinhibida”. En el caso del “Trastorno negativista desafiante” (Oppositional Defiant Disorder), se centra en en patrones de conducta infantiles repetitivos en los que el niño, a menudo, discute con los adultos o con las personas con autoridad y desobedece de forma activa o se niega a cumplir con los pedidos o con las reglas de los adultos. Con

suelen tener una causa original en el abuso, el abandono, y/o el rechazo por sus cuidadores no biológicos, dadas las largas estancias de los niños en orfanatos o en instituciones sociales donde la soledad suele ser un elemento común:

Both formal research and the informal reports of adoptive parents revealed that a high number of these adoptees, particularly older children who had spent time in orphanages or other institutions, suffered from various attachment disorders (...) its cause was neglect and abuse.

Por tanto, planteamos si la adopción familiar puede implicar una mayor tendencia criminal de los niños o jóvenes adoptados, tal y como podemos ver en Esther (*Orphan*) o en Milles (*The Prodigy*). Casualmente, la premisa a partir de la cual parten estos dos personajes radica en sus especiales características biológicas: el hipopituitarismo en el primer caso que permite el uso de la máscara infantil para la perpetración de acciones criminales por parte de una adulta que se hace pasar por una niña; y la heterocromía en el segundo, a partir del cual, simbólicamente, podemos apreciar la dualidad bondad/maldad a partir de los dos colores de los ojos de Milles.

También planteamos si la adopción familiar implica una mayor tendencia criminal de los niños/jóvenes. En el caso de las representaciones infantiles del cine de los '80 y '90 se presenta esa misma imagen: el crecimiento de niños o jóvenes adoptados que han sido víctimas de abandono, rechazo o abuso que son aquellos que acaban convirtiéndose en abusadores o perpetradores, en un círculo de violencia interminable. En este caso, nos referimos a la violencia Filio-parental, es decir, la ejercida de parte de los hijos (ya sean biológicos o adoptivos) a sus padres (biológicos y/o adoptivos).

Tal y como sostienen Molla-Esparza, C. y Aroca-Montolío, C. (2017, pp. 16-17), ésta se desarrolla a partir de diferentes puntos. En primer lugar, se inicia detectando un síndrome con síntomas y dinámica propia diferentes a las halladas en otros tipos de violencia intrafamiliar. En segundo lugar, se produce una descripción de la topografía de las conductas violentas, básicamente físicas y verbales, ejercidas contra las víctimas (el padre y/o la madre). En tercer lugar, se analiza la frecuencia e intensidad de las agresiones físicas y su impacto en la conducta de los progenitores, como ocultación, culpabilidad y vergüenza.

Es necesario señalar el ciclo de violencia de conductas aprendidas de los hijos (ya sean biológicos o adoptivos) en tanto que, por aprendizaje vicario podrán imitarlas o reproducirlos. De acuerdo con Molla-Esparza, C. y Aroca-Montolío, C. (2017, p. 17):

La “observación” o el “sufrimiento” de malos tratos en el contexto familiar es un factor de riesgo para el menor, pudiéndole facilitar el aprendizaje de conductas pasivas o activas violentas (ser víctima o agresor) que podría ejercer o padecer en el presente o en el futuro.

Por ejemplo, la exposición de los hijos a la violencia en la pareja o relación marital podrían repercutir, de forma predictiva, en una conducta inapropiada de los hijos, tal como la falta de límites, supervisión, control, presencia física o psicológica del progenitor

frecuencia, molesta o altera a las personas de manera intencional con frecuencia y culpa a otras personas por sus errores o mal comportamiento.

y consecuente pérdida de autoridad parental. Aspectos todos ellos señalados por Molla-Esparza, C. y Aroca-Montolío, C. (2017, p.18):

La violencia filio-parental se ve confinada a dos momentos: de acción-reacción y de debilidad-poder, en los cuales la subordinación y cesión parental provoca en el hijo importantes exigencias desde su status de dominio que cree que le ha concedido su derrotado padre y/o madre, capitulación que (...) los progenitores no admitirán con facilidad porque se sienten humillados y denostados; por ello, ante la conducta dominadora y amenazante del hijo adoptan una conducta de disputa y aspereza que el menor no va a consentir, y aún menos que se le destrone, provocándole rabia y, como consecuencia, necesidad de venganza, agravando su conducta violenta, incrementándola en frecuencia e intensidad e incluso adoptando nuevos tipos de maltrato más contundentes y graves, que de nuevo lograrán apaciguar y hacer desistir a sus progenitores de sus intenciones, sin que estos sepan que gratifican o refuerzan el comportamiento del hijo o hija cuando disienten o cambian de posición como respuesta a su conducta violenta.

Esto podemos verlo en el siguiente gráfico (figura 5):

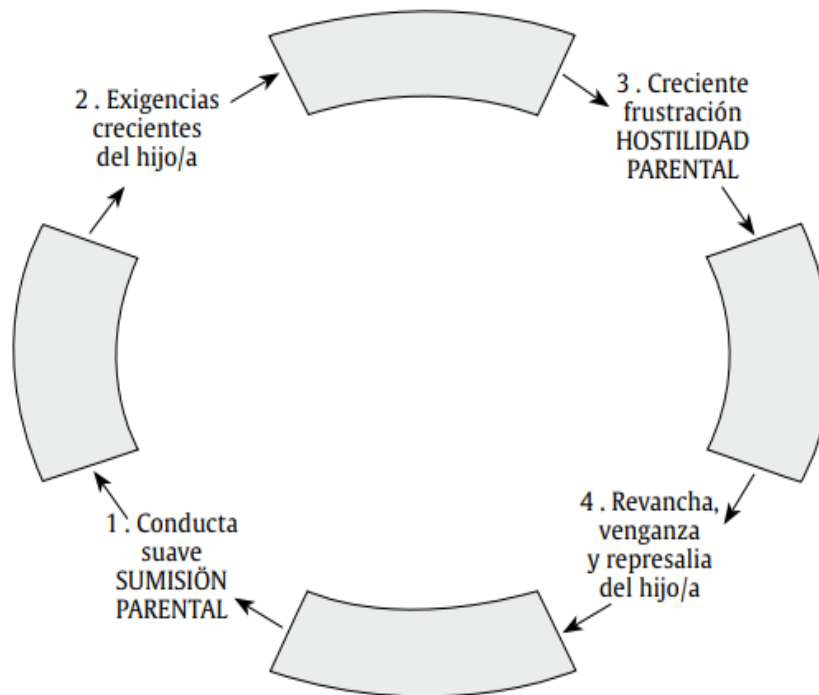


Figura 5. Representación del ciclo de la violencia filio-parental según Aroca (2010, p. 156)

Así pues, cuanto más extrema sea la conducta agresiva del menor, tanto más los progenitores pueden comprar su tranquilidad mediante concesiones como actuar de forma hostil, severa o coercitiva, pudiendo vivir en un clima familiar de constante violencia, de acuerdo con el gráfico (figura 6) siguiente presente en Molla-Esparza, C. y Aroca-Montolío, C. (2017, p. 19).

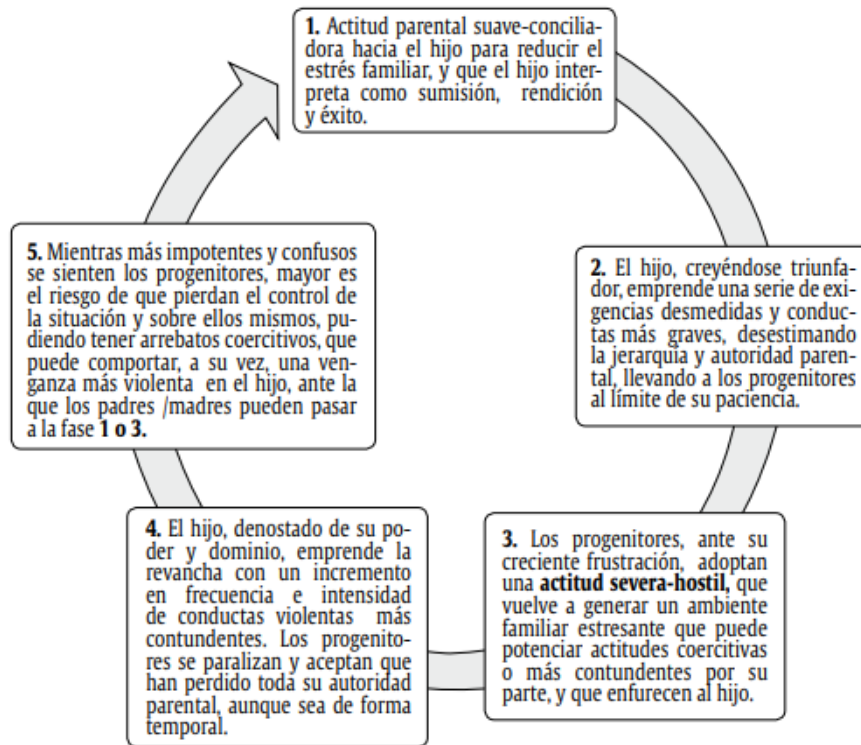


Figura 6. Conductas no normativas de la violencia paterno-filial (Aroca et al. 2014, p. 162)

En ese sentido, Renner (2018, p. 207) sostiene que la afluencia de representaciones infantiles filmicas que encajan dentro de su categoría de “niño psicópata” acaba por representar un pánico moral a nivel social y, por tanto, estos niños pueden ser considerados como “Super-Predators” como hemos señalado anteriormente:

Childy psychopath films supplied a whole set of characters who easily fit the superpredator profile long before it was named; all that was needed was for a dew experts to put their stamp of approval on the supposed epidemic of juvenile violence.

Este renacimiento de la figura de niño psicópata podemos verla en películas del nuevo milenio, tales como en *Joshua* (2007) o *We Need to Talk About Kevin* (2011)²⁰ y aquellas que forman parte de nuestro corpus *Orphan* (2013); *The Boy* (2016) y *Brahms: The Boy II* (2020); *The Bad Seed* (2018) o *The Prodigy* (2019).

Estas películas nos acercan personalidades que, pese a ser psicópatas en un gran número de casos, resultan también inquietantes, atractivas y morbosas a la audiencia y que hacen de los tradicionales antagonistas o villanos, protagonistas icónicos y aclamados

²⁰ En el caso de la película *Joshua* (George Ratliff, 2007) se centra en el matrimonio de Brad y Abby Cairn y el nacimiento de su segundo hijo, Lily. Joshua, su primer hijo, tiene una inteligencia excepcional y gran precocidad, aunque grandes celos de su nueva hermana que lo conducirán a una falta de autocontrol perversa. En el segundo caso, *We Need to Talk About Kevin* (Lyne Ramsay, 2011), Eva, la madre de Kevin recuerda la difícil infancia de Kevin y su evolución hasta que él cometiese un crimen.

criminales, como en el caso de Dexter, Hannibal o Walter White²¹. De acuerdo con Renner (2018, p. 209), estas representaciones infantiles encarnan la otredad ficcional, desde su concepto literario: “The child psychopath who has reappeared in recent years remains a creature of nature but is no longer seen as the offspring of the Other” y, también, responde al resquebrajamiento de la familia nuclear y el auge de teorías feministas.

En un sentido parecido se pronuncia Staats (2016, p. 9) para quien el niño (monstruoso) puede ser entendido como metáfora de la familia patriarcal fallida. El desarrollo infantil puede tomar diferentes vías, las cuales están supeditadas a las expectativas que marca la sociedad y el contexto histórico y social, es decir, las normas sociales por una parte y el posible instinto salvaje o crueldad infantil dentro de estas normas sociales, por otra parte. Así pues, ¿qué representa la crueldad infantil y cómo se representa al niño perverso o cruel, dentro de las estructuras sociales, tales como la institución de la familia nuclear y dentro de los patrones de conducta esperados por su edad?

La figura infantil es útil para la definición de monstruosidad porque suponen un emblema de nuestras aspiraciones, miedos, sueños y pesadillas, de acuerdo con Flegel y Parker (2018, p. 3): “For Renner, Bohlmann, and Moreland, and the essayists in their collections, the figure of the child and its centrality to debates of nature and nurture plays a crucial role in defining the nature of evil”.

Como ya indicamos en el segundo capítulo al que nos remitimos, retomamos en este apartado que la infancia desde una perspectiva del Romanticismo se entendía como un estado de perfección que con la edad adulta se corrompía. El niño constituía el centro de la sociedad decimonónica y de la época victoriana y, por tanto, los adultos debían por imperativo proteger y salvaguardar a los niños como colectivo vulnerable y como indicador de la salud social. Si bien la salud de la sociedad en el Romanticismo y el siglo XIX podía residir, precisamente, en proteger a sus miembros más vulnerables, en el siglo XX la salud de la sociedad residió en intentar educar a los niños dentro del orden social, alejándolos de viejos modos que implicasen el castigo corporal y/o la exclusión social.

La educación era la herramienta clave, así como lo serán posteriormente la evolución de la psicología y la medicina moderna en el avance del tratamiento tanto del desarrollo infantil y juvenil, como en el tratamiento más integrador de conductas problemáticas o disruptivas, dentro de la sociedad misma y no tanto fuera de ella en centros psiquiátricos. Así pues, las conductas disruptivas debían evitar caer en la marginación o en la indiferencia o el abandono social, pues la orfandad real, simbólica o social propician más es el desamparo y/o la exclusión social e incluso, el abandono del tratamiento estigmatizado de la salud mental, patológico e incluso cruel de acciones violentas, problemáticas e incluso criminales llevadas a cabo por niños o adolescentes.

A partir de esta premisa, en el desarrollo de este capítulo nos interesa subrayar el papel de la orfandad real en tanto que es tangible (familiar o social) y/o simbólica en tanto que

²¹ *Dexter* (serie televisiva creada por James Manos, 2006-2011), ficha técnica disponible en <https://www.imdb.com/title/tt0773262/>. En el caso de *Hannibal* (Ridley Scott, 2011), más información en https://www.imdb.com/title/tt0212985/?ref=fn_al_tt_2 o el personaje de Walter White de la serie televisiva *Breaking Bad* (creada por Vince Gilligan, 2008-2013), con ficha técnica https://www.imdb.com/title/tt0903747/?ref=fn_al_tt_1.

pertenece a la dimensión emocional que tiene y repercute en el niño (familiar/simbólica). La orfandad se puede entender como un factor clave en el desarrollo infantil-juvenil y caldo de cultivo para problemáticas familiares, de relaciones interpersonales o sociales. La sociedad y la familia como institución deben poder responder al correcto desarrollo infantil-juvenil y dejar de demonizar conductas que, en ocasiones, son un claro síntoma de las culpas adultas o de la ineficacia/carencia emocional adulta. Una demonización que, como hemos comentado anteriormente, responde en la ficción audiovisual analizada, al desajuste de estos personajes con respecto al patrón de conducta normativo y que puede adherirse al mito del “enfant sauvage”, estudiado en profundidad por Pinker (2002), el cual también se relaciona con la ya mencionada categoría de “Ferals” (Renner, 2016).

A partir de Rhoda Penmark (*The Bad Seed*) como precedente de niña psicópata que analizaremos más adelante, los padres son víctimas pasivas de sus propios hijos como una especie de maldición demoníaca de un pasado pre-civilizado, tal y como plantean Flegel y Parker (2018, p. 6): “The parents are trapped as passive victims of the child-centred approach that demands they protect and nurture what is theirs even as the child has been visited upon them as a demonic curse from a pre-civilized past”.

Es necesario tener presente que tanto la inocencia como la crueldad infantil pueden venir supeditadas a la capacidad de acción infantil y al poder infantil, es decir, a su capacidad de ser agresivos y situarse, jerárquicamente, por encima de otro (en una función de agresor o perpetrador) que le es, inmediatamente, inferior y se sitúa como víctima (posiblemente de un abuso o bullying) Tal y como señalan Flegel y Parker (2018, p.10): “Cruelty, that is, something we can participate in without recognizing or acknowledging that we are being cruel- it is something that can be entirely coincident with day-to-day, as opposed to othered from it as “evil” or a “monstrosity”.

Así pues, la crueldad (sea quien sea el agresor) implica la subordinación de uno frente al otro (de una víctima) que está, jerárquicamente, en una posición superior o de poder. Si entendemos la infancia como un constructo de sujetos no desarrollados, se disminuye el nivel de crueldad que moralmente se le atribuye al sujeto infantil/juvenil que lo ejerce (perpetrador). De ahí dependen las nociones de responsabilidad del acto cruel, es decir, la culpa o conciencia moral que implican un castigo o incluso penas judiciales.

Por ello, es muy necesario el balance entre inocencia y crueldad infantil en tanto que, de acuerdo con el orden lógico y de pensamiento de Flegel y Parker (2018, p.13) mencionado anteriormente, a más inocencia el niño resulta más vulnerable para la sociedad y a más crueldad, la sociedad se convierte en vulnerable y/o víctima del niño. La crueldad infantil no siempre encuentra su lugar dentro de las estructuras normativas sociales, de acuerdo con Flegel y Parker (2018, p.13):

The idea of child cruelty as both “natural” to the child, and as an aberration and affront to adult society that must be stamped out. Instead, they reveal the structure nature of cruelty and the role, it plays in determining success or failure, inclusion or exclusion in society.

Por todo ello, nuestro análisis se centra en los personajes infantiles psicópatas o con algunos problemas psicológicos que resultan en acciones violentas o incluso criminales. En ese sentido, tal y como señalan Casetti y di Chio (2007, p. 208):

El punto de vista encarna, por un lado, la “lógica” según la que se construye la imagen, y, por otro, la “clave” que hay que poseer para recorrerla. Todo ello identifica una instancia abstracta como base del juego: un autor y un espectador implícitos.

En ese sentido, y dependiendo del tipo de focalización interna o externa, se genera un tipo u otro de respuesta o reacción por parte del espectador del personaje psicópata en cuestión. Una focalización interna del personaje puede conducir a una mayor empatía por parte del espectador y una focalización externa puede conducir a una mayor distancia crítica por parte del espectador, siguiendo el planteamiento de Cobo Durán (2015, p. 134).

Si bien es cierto que la línea de pensamiento para anticiparse a las acciones propias de un personaje psicopático resulta una tarea de gran dificultad, resulta precisamente por eso complejo establecer arcos de transformación o evolución narrativa ya que, de acuerdo con Seger (2000, pp. 79-81): “Son el perfecto villano, no le temen a nada, no son confiables, son egoístas, vengativos y nunca se transforman o evolucionan hacia otras patologías”. Es decir, según este planteamiento, la focalización y punto de vista desde el personaje psicópata y su evolución narrativa pueden ser elementos que condicionan a la identificación o rechazo del espectador.

En este sentido, cabe plantearse precisamente si estos personajes psicopáticos que en nuestro trabajo son niños o adolescentes, se asimilan a un papel de villano clásico o si, incluso, podrían ser considerados como héroes. Este planteamiento es llevado a cabo en el estudio de Cobo Durán (2015, pp. 126-127) quien apunta que el maniqueísmo de entre personajes buenos y malos “tiene poco sentido en una televisión [o cine] cada vez más autoconsciente, reflexiva e intertextual”. Más allá de considerar a los personajes como villanos y/o héroes siguiendo, también, la perspectiva narratológica vista en capítulos anteriores de Georgieva (2013, pp. 168- 189), aplicada a personajes infantiles góticos del cine contemporáneo, por su parte, Cobo Durán (2015, p. 127) se plantea: “¿Qué ocurriría si en lugar de relacionar a los personajes psicópatas con villanos se vincularan a héroes?”.

Por su parte, Sánchez-Labela Martín (2015, pp. 142-144) retoma la tipología expuesta por Santaularia (2009) quien describe los perfiles más destacados en cine de los distintos tipos de *serial killers* en 9 categorías: asesinos travestidos o transexuales; vampiros, salvadores; homofóbicos; vengadores; artistas; hedonistas; asesinos con una infancia traumática; pedófilos y virtuales. En nuestro trabajo nos interesan los niños problemáticos, es decir, aquellos que se inscriben en la categoría “Asesinos con una infancia traumática” en tanto que se refiere a aquellos que llevan a cabo sus acciones violentas, criminales o psicópatas como herencia o consecuencia de una infancia conflictiva y difícil que, en ocasiones, beben de la realidad como ocurre en la película *Ted Bundy* (Mathew Bright, 2002), aunque tenemos ejemplos más recientes como la serie *Minhunter* (Netflix, 2017-2019) con una extensa galería de psicópatas de ficción que beben de la realidad como en el Edmund Kemper, el “asesino de las colegialas”.

4.3.1. Análisis de la representación de personajes de ficción desde el PCL-R (Haare, 2003) y el *Criminal Profiling* (Jiménez Serrano, 2015)

Garrido y Abarca (2015, p. 52) definen al psicópata como un ser que se distingue de los demás y es de un modo de ser “donde el prójimo se observa como un medio o instrumento para conseguir un fin, alguien “cosificado”, porque solo la empatía asociada a un

desarrollo moral maduro es lo que constituye en la persona el mecanismo inhibitor de la violencia” (Nickerson, 2014, p. 7).

Igualmente, Garrido y Abarca (2015, pp. 52-53) aplican al análisis de la representación de personajes de ficción el “Psychopathic Check-List Revised” o PCL-R (Haare, 2003), es decir, un listado de ítems y elementos que configuran el “patrón de oro” de un psicópata y que utilizan tanto psicólogos, como psiquiatras, forenses y policías de criminalística especializados. Es por ello que este capítulo vamos a utilizar estos rasgos como características (figuras 7 y 8) que podemos identificar y analizar en los personajes del corpus de películas seleccionadas.

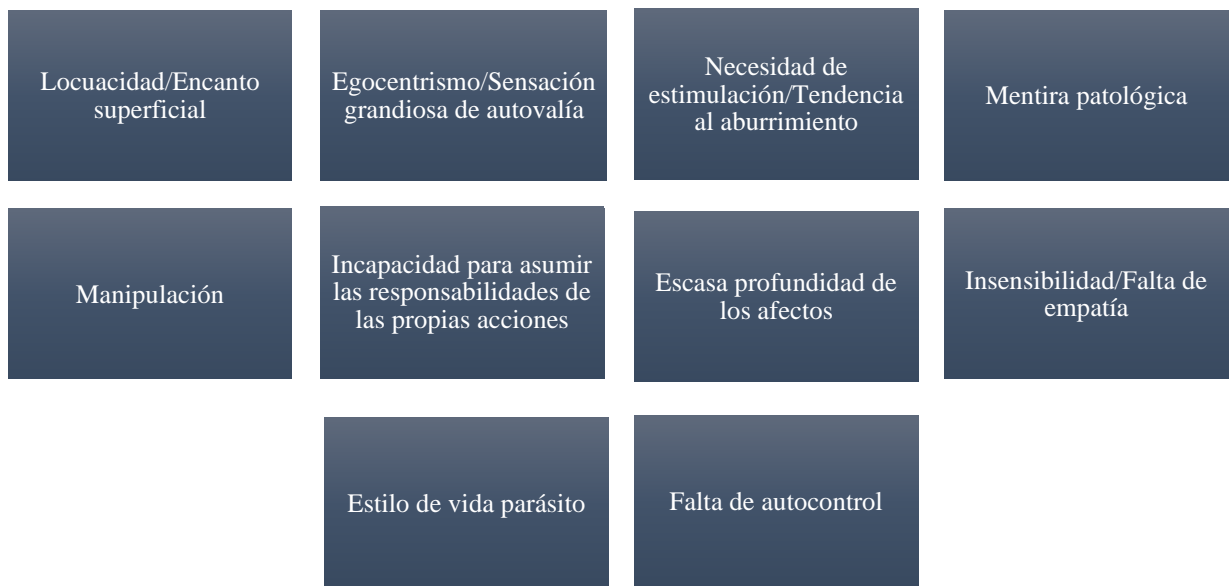


Figura 7. Esquema 1 de características de análisis de la representación de personajes de ficción (Garrido y Abarca, 2015: 52-53) basado en el manual psicológico “Psychopathic Check-List Revised” o PCL-R (Haare, 2003)

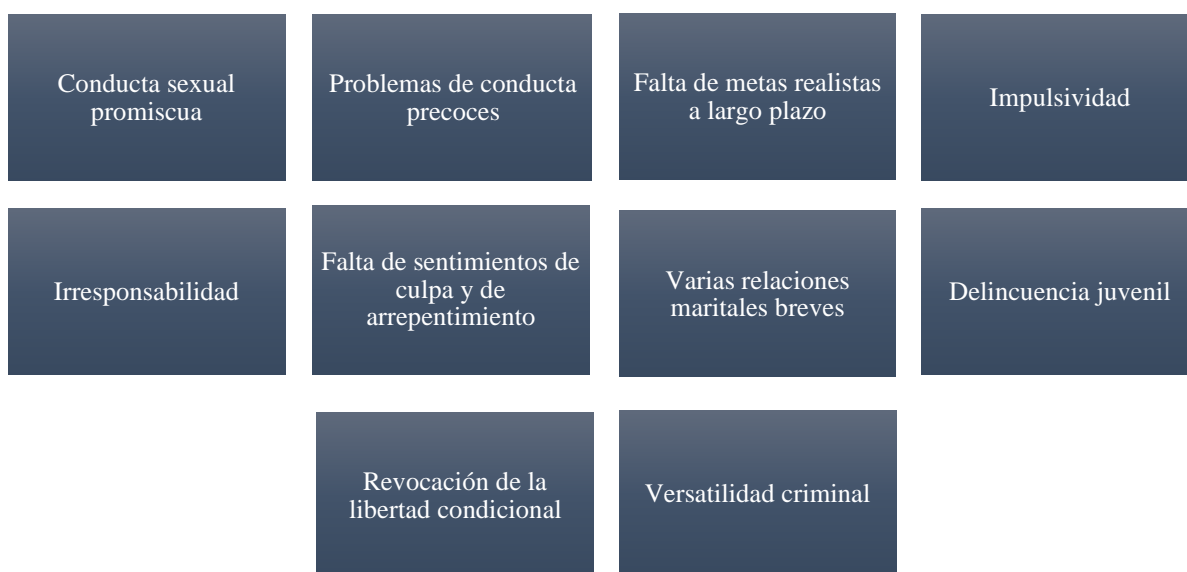


Figura 8. Esquema 2 de características de análisis de la representación de personajes de ficción (Garrido y Abarca, 2015: 52-53) basado en el manual psicológico “Psychopathic Check-List Revised” o PCL-R (Haare, 2003)

Pese a que la manipulación, la incapacidad de aceptar la responsabilidad de sus actos y el grandioso sentido del yo son rasgos característicos de los psicópatas, éstos pueden ser rasgos compartidos con delincuentes que no necesariamente padecen este trastorno. Es por ello que existe una serie de rasgos afectivos/interpersonales que, de acuerdo con Hertler (2014, pp. 173-174) son “su marca de fábrica” que se condensan en su “ausencia de conciencia” y de “escrúpulos”, es decir, la falta de sentimientos profundos y de la culpa; y la insensibilidad o falta de empatía.

De hecho, Garrido y Abarca (2015, pp. 60-61) aplican estas características a los personajes ficticiales de Dexter Morgan y de Hannibal Lecter ya mencionados e identifican una serie de semejanzas: ambos son huérfanos y han sufrido un trauma infantil “que les aboca supuestamente a la psicopatía”; ambos tienen una doble vida ya que son figuras respetables en el ámbito social (psiquiatra y forense) frente a su faceta de asesino en serie o de monstruo; los dos son asesinos seriales con un apodo (Lecter es el “Destripador de Chesapeake” y Dexter Morgan es el “Carnicero de la Bahía”); los dos matan a los que, según sus creencias morales y su sentido de justicia, merecen morir, es decir, haciendo del crimen un acto personal no azaroso; no dejan rastros y ambos se cubren con trajes de plástico para evitar la transferencia forense; y, por último, trabajan su faceta más “humana” a través de sus relaciones de amistad (en el caso de Lecter) y de relaciones amorosas y filiales (en el caso de Morgan).

Por otra parte, Jiménez Serrano (2015, p. 67) utiliza la técnica del “Criminal Profiling” para aplicarla al estudio y análisis de personajes de ficción. Ésta se trata de una “técnica de corte psicológico en la que, a partir del análisis del comportamiento que realiza el delincuente durante su crimen, trata de identificar características que lo describan para ayudar a los investigadores policiales en su detención”. En este comportamiento refleja cómo es él, es decir, qué rasgos físicos, psicológicos, psicopatológicos o sociales son los más probables que muestre y, a partir de ese perfil, detectar a personas que encajen en

este. Esta técnica tiene su auge en la década de los '80 para aplicarse a criminales, psicópatas y asesinos en serie de la talla de Ted Bundy, Charles Manson, John Wayne Gacy, Ed Kein o Edmund Kemper, muchos de ellos representados como personajes en la serie de *Mindhunter* (2017, Netflix).

Algunas de las premisas de esta metodología radican en la relación entre víctima-asesino, la cual suele ser algún tipo de relación más o menos cercana en tanto que, de acuerdo con Jiménez Serrano (2015, p. 69):

Esta cercanía entre víctima-asesino es lógica en cuanto a que el asesinato es un comportamiento criminal muy expresivo y emocional (...) las personas que suelen ser asesinadas por un motivo u otro son aquellas que pueden haber causado algún tipo de mal que motiva la ira, agresividad, odio, venganza...

No obstante, el asesino en serie no se rige por este patrón, sino que, por el contrario “suele escoger víctimas con las que no tiene ningún tipo de relación ni cercanía” (Jiménez Serrano, 2015, p. 70). Asimismo, el asesino en serie no se conforma con una única víctima sino que su característica principal es, precisamente, la serialidad y la repetición de crímenes que proporciona información sobre futuras víctimas y puede propiciar la detección del posible agresor. Esta característica, de acuerdo con el “Criminal Profiling” ayuda a establecer “una metáfora narrativa del asesinato, mediante el cual el asesino es visto como alguien que cuenta un relato con sus crímenes, en los que cada crimen, cada víctima, es un nuevo capítulo de la historia” (Jiménez Serrano, 2015, p. 71). La técnica se fundamenta en una ecuación: de las acciones criminales (A) se infieren diferentes características que permiten identificar al criminal (C).

Esta técnica del CP que pretende identificar las acciones para conocer las evidencias de su patrón de comportamiento y las características del autor, pues, tiene presente los siguientes elementos: la escena del crimen, el *modus operandi* (MO), la firma (motivación), el comportamiento geográfico y la victimología. En el siguiente esquema señalamos los elementos más relevantes a partir del estudio de Jiménez Serrano (2015, pp. 72-82).

En primer lugar, se analiza la escena del crimen, es decir, el espacio donde el criminal efectúa el crimen, dejando huellas, rastros o indicios que ofrecen datos e información, tales como la interacción entre la víctima y el victimario. En este espacio quedan las huellas de comportamiento que serán posteriormente analizadas. Los crímenes de los asesinos en serie suelen estar muy ritualizados, el protagonismo de la escena es muy acentuado y el lugar posibilita y condiciona a actuar de una forma u otra.

En segundo lugar, se investiga el *modus operandi* (MO) que el potencial criminal lleva a cabo, es decir, es la manera en la que un crimen se ha cometido, es decir, las acciones y conductas encaminadas a llevarlo a cabo, responde al “cómo”, al modo en que se efectuado el crimen, cómo es la identidad del autor y sus características físicas, psicológicas o experienciales y aporta información esencial en la creación del perfil criminal. Para ello, se tienen presente los siguientes aspectos:

- A. Información física: determinados comportamientos realizados en la escena que pueden aportar información respecto a determinadas características físicas, tales como la complexión o la apariencia, que pueden ser inferidas a partir de la interacción con la víctima.
- B. Información psicológica: algunas conductas que van a reflejar determinadas características psicológicas y/o emocionales, tales como el análisis de las heridas

producidas en la víctima que pueden indicar su nivel de ira, furia, sadismo, impulsividad, desequilibrio psicológico...

- C. Conocimientos/aptitudes/Experiencias: ciertos comportamientos desplegados por el criminal que pueden permitir inferir el grado de conocimiento que tiene en distintas áreas y su capacidad de aprendizaje. Es decir, se permite inferir si el criminal conoce la zona geográfica o si posee algún tipo de formación profesional específica por algún comportamiento especializado que realiza.

En tercer lugar, se explora también si existe algún tipo de “firma” del potencial criminal. Se trata de aquellas conductas que hablan de la motivación final para cometer el crimen, las cuales permiten inferir las necesidades psicológicas o emocionales que el criminal pretende cubrir con la realización del mismo. Responde, por tanto, al “por qué” del crimen, a la finalidad y, también, a las causas del mismo. En el caso de asesinos seriales, la firma suele representarse mediante un ritual o escenificaciones, es decir, actos de comunicación o descargas emocionales que, habitualmente, pueden rastrearse como elementos en común con los diferentes crímenes.

Además, se tiene en cuenta si existe un comportamiento geográfico rastreable y significativo. Se centra en decisiones que toma el delincuente a la hora de identificar y seleccionar a sus víctimas, tales como también elegir los lugares donde efectuar sus crímenes. Es necesario tener presente que los lugares escogidos por los criminales para llevar a cabo sus delitos no son azarosos. Suelen actuar cerca de donde viven porque les proporciona seguridad por el conocimiento del espacio y recurren a su experiencia geográfica para seleccionar los lugares donde actuar. Es decir, identifican a sus víctimas en los lugares donde llevan a cabo sus actividades rutinarias, lugares donde conocen y en los que se sienten seguros.

Si bien estos elementos previos se refieren al potencial criminal, también se analiza a la víctima, es decir, se configura la victimología. Se centra en el conocimiento del victimario incluso cuando entre víctima y victimario no exista una relación previa, aunque este nunca es completamente azaroso. El análisis victimológico se centra principalmente en tres elementos, que detallamos a continuación:

- A. Riesgo y exposición de la víctima: Se debe analizar el estilo de vida de la víctima y con este análisis se identifican los elementos potencialmente dañinos que existen en el día a día de la persona como consecuencia de factores biológicos, psicológicos, ambientales que hacen que más o menos probable que se convierta en víctima de un delito. Así pues, se analiza la personalidad de la víctima, su ambiente personal, profesional y social.
- B. Criterios de selección: El criminal suele esperar la situación propicia para actuar en la cual influyen algunos factores como: la posibilidad, la localización, la vulnerabilidad, relaciones, simbolismo y fantasía.
- C. Reconstrucción de las últimas 24 horas: esta reconstrucción pretende conocer todo lo que hizo la persona 24 horas antes de convertirse en víctima. Para ello, se pretenden identificar: los lugares visitados, horarios, interacciones con otras personas (rutinarias y fortuitas), actividades realizadas, estado emocional, psicológico y físico, y trayectos realizados y medios de transporte utilizados. Es por ello que las fuentes de información son múltiples: familiares, amigos, documentación, fotografías de la escena, facturas, etc.

4.3.2. Convergencias y transferencias entre ficción y sociedad: el caso de Edmund Kemper

Productos audiovisuales como la película *Orphan* (2009), el programa-documental *Killer Kids* (2013-) y la serie televisiva *Mindhunter* (2017-2019), ejemplifican de manera importante las relaciones que se dan entre la realidad y la construcción ficcional de personajes con conductas desviadas. Esta relación se traslada a buena parte de los personajes del New Horror que beben de fuentes, en ocasiones, de patrones de conducta reales, permitiendo la convergencia y las transferencias entre la sociedad (sujeto social) y la ficción (personaje ficcional) y viceversa. Así pues, buena parte de la ficción contemporánea se materializa o vertebra desde la construcción y representación de personajes (infantiles y/o adolescentes) cuyo comportamiento es no normativo (socialmente aceptado, que no cumple o encaja con el *statu quo*) o patológico.

Nuestro planteamiento parte de la simple premisa de considerar las identidades subyacentes a partir de los personajes de ficción del corpus seleccionado como perfiles no normativos de aquello que se considera infancia asociada a nociones románticas de inocencia, bondad y vulnerabilidad, es decir, como aquella infancia cuyas características entroncan o encajan con lo que se considera monstruoso.

Se hace referencia a aquellos “seres” que presentan anomalías o desviaciones notables en relación a la construcción de sus características de personalidad y, en segundo lugar, que esta misma identidad cumple con las características de ser muy cruel y perversa.

Este tipo de comportamientos también nos plantean tesituras morales que permiten agitar conciencias y su función es, precisamente, no quedarse en un plano de provocarnos indiferencia a la audiencia sino de generar un impacto en el que se incluya el análisis o la reflexión moral a través del personaje. Cabe tener en cuenta que en estas tesituras morales existe un ejercicio de identificación e incluso de empatía emocional o todo lo contrario entre el espectador/audiencia y el personaje y/o sujeto social en pantalla. Este posicionamiento repercute también en la recepción de los personajes infantiles quienes resultan ser generadores o receptores del mal (figura 9). Pero, ¿Qué es lo que mueve a los agentes del mal, es decir, a los personajes que son generadores o perpetradores de actos violentos, criminales y/o que tienen un impacto negativo en los demás?

En el primer caso, cuando los personajes son generadores del horror (primera columna de la figura 9), tienen una mayor capacidad de acción, ocupan un rol de perpetrador de quien ejerce un rol activo propio del agresor. Representa un agente que ejerce violencia, comete un crimen y/o ocasiona o genera una problemática y/o sufrimiento (físico, psicológico y/o emocional). Se convierte en un sujeto catalizador de la acción motora desestabilizadora que es capaz de desestructurar el *statu quo* de una realidad o convención normativa, esto es, de las identidades y/o de los sujetos infantiles que cuentan con la presencia de elementos transgresores. La transgresión o desestabilización de la infancia y que irrumpe en el mundo adulto. El adulto acaba siendo víctima de la figura infantil y/o adolescente (o viceversa).

En el segundo caso, cuando los personajes son receptores del horror (segunda columna de la figura 9), tienen una menor capacidad de acción y cumplen con un rol de víctima, de quien es vulnerable y/o ejerce un rol pasivo. Representa un agente receptor, el que recibe acciones violentas, criminales y/o está sujeto al sufrimiento (físico, psicológico y/o emocional), producido y provocado por un agente externos. Se convierte en un sujeto

pasivo o receptor de la acción motora o desestabilizadora que puede estar provocada por algún miembro del mundo adulto, normalmente de su entorno. La transgresión o desestabilización de la figura infantil por parte del mundo adulto. La figura infantil y/o adolescente acaba siendo víctima del adulto (o viceversa).

Funciones de los personajes del horror dentro de la estética del <i>Horror Sensorium/New Horror</i> contemporáneo	
Generadores del horror	Receptores del horror
Mayor capacidad de acción y/o de acción	Menor capacidad de acción y/o de acción
Rol de perpetrador	Rol de víctima
Sujeto catalizador de la transgresión del statu quo	Sujeto pasivo y recepción de la transgresión
El adulto acaba siendo víctima de la figura infantil y/o adolescente (o viceversa).	La figura infantil y/o adolescente acaba siendo víctima del adulto (o viceversa).

Figura 9. Funciones de los personajes del *Horror Sensorium/New Horror* contemporáneo

¿Nos sentimos atraídos por los personajes perversos? En ese sentido, ¿podemos como espectadores sentir simpatía por actos criminales como los que llevan cabo Esther (*Orphan*) o Edmund (*Killer Kids/Mindhunter*)?

En nuestro caso, el planteamiento que hacemos radica en el siguiente esquema (figura 10):

Sistema de (inter)relaciones y transferencias entre ficción- realidad en la construcción identitaria de personajes (infantiles/adolescentes) del <i>New Horror</i> contemporáneo			
Personaje Esther	Esquemas/Base ficcional		Esquemas/Base de realidad Barbora Skřlová: adulta con hipopituitarismo y conductas psicopáticas (caso real documentado policialmente en República Checa)
	Película <i>Orphan</i> (2009)		
Edmund Kemper	Serie de televisión	Programa ficción-documental	Esquemas/Base de realidad Edmund Kemper, el asesino de las colegialas: caso real documentado en EEUU en la década de los '90
	<i>Mindhunter</i> (Netflix, 2017)	<i>Killer Kids</i> (2013-), episodio 14: <i>Ticking Time Bomb</i> (TIC-TAC), temporada 2.	

Figura 10. Sistema de (inter)relaciones y transferencias entre ficción- realidad en la construcción identitaria de personajes (infantiles/adolescentes) del *New Horror* contemporáneo

En ambos casos, podemos contemplar la importancia de las vivencias infantiles en tanto que pueden incidir en su apariencia física (Esther en *Orphan*) como máscara de la perversidad que se utiliza para la suplantación de la identidad, la manipulación emocional de los más vulnerables, la conversión a sectas satánicas y los asesinatos. Además, ambos comparten una experiencia traumática de la infancia (pasado) del personaje de Edmund Kemper (*Killer Kids* y *Mindhunter*). Las circunstancias familiares y el entorno cercano (compañeros de clase) desde la infancia e inicios de la adolescencia para intentar justificar sus actitudes/actos violentos y perversos (violaciones y asesinatos).

Cabe tener en cuenta que el estudio de Clover (1993, p.27) ya definió la importancia de la etapa de la infancia y de la niñez a partir de la presentación de rasgos y características

que definirán el rol de asesino en serie a partir de algunos ejemplos que apoyan nuestros argumentos con respecto a la importancia de la infancia traumática en el desarrollo de una personalidad psicopática.

En el caso de Norman Bates (*Psycho*, Alfred Hitchcock, 1960) destaca la infancia turbulenta tras la muerte de su padre que desarrolló la personalidad obsesiva y controladora de su madre, Marion Crane. El vínculo entre ellos se hizo muy fuerte y también tóxico en tanto que Norman tenía sentimientos encontrados con ella, rabia y dependencia obsesiva. En cuanto su madre empieza una nueva relación sentimental con otro hombre, Sam, Norman no lo consiente, lo entiende como un rival, siente celos patológicos que lo conducen, irracionalmente, al asesinato tanto de él como de su propia madre. No obstante, la no aceptación de la muerte de su madre provocó que la personalidad de Norman se disociara en dos, la suya y la de la madre, entrando en conflicto hasta el punto de poder actuar como si fuese ella y de vestir sus prendas para cometer asesinatos. Destaca, también, el hecho de que desee mantener el cuerpo muerto de su madre y convivir con él.

Este “modus operandi” de la importancia de la figura de la madre, la ausencia del padre y de la etapa de la infancia la podemos ver, también, en Edmund Kemper y asimismo, en forma silenciada, en los personajes de Hitchhiker, Chop Top, y Leatherface en las películas de *Chain Saw* (*The Texas Chain Saw Massacre*, de Tobe Hooper, 1974): ninguno de los hermanos muestra signos evidentes de confusión de género (ni trastornos de personalidad), pero su vinculación con su familia psicológicamente enferma (la madre está ausente pero el cadáver de la abuela está presente y visible) repercuten en el desarrollo de su personalidad. Todos ellos están fuertemente vinculados a la infancia y a la figura de la madre, de acuerdo con Clover (1992, p. 28): “Like Norman Bates, whose bedroom still displays his childhood toys, Hitchhiker/Chop Top and Leatherface are permanently locked in childhood”.

Concretamente, es preciso también señalar la importancia de la infancia en el desarrollo de la figura del asesino serial en *Halloween* (John Carpenter, 1978), que, en una versión reciente, se hace una exploración de esta como origen de la maldad (*Halloween*, Rob Zombie, 2007). El asesino es un niño, al menos en primera instancia: Michael Myers que a la edad de seis años está tan enfurecido con su hermana (evidentemente por sus relaciones sexuales con su novio, en la cama de los padres) que la apuñala hasta la muerte con un cuchillo de cocina. Por ello, ingresa en un hospital psiquiátrico, pero se escapa quince años más tarde a la edad de veintiún años a Haddonfield para perpetrar una ola de asesinatos. Si bien por edad ha alcanzado la madurez, su mente parece anclada en su ira infantil.

Todo ello permite construir un marco identitario para la figura del personaje del villano o antihéroe, adoptando patrones de conducta donde se pone de relieve la exploración de sujetos sociales con problemas mentales y esquemas de realidad que dan lugar a la construcción de personajes de ficción y de ficción-documental. En este sentido, asistimos a la construcción del monstruo-sujeto social Barbora Skrlová: personaje de Esther (*Orphan*, 2009).

La ecuación entre perversidad y locura/psicopatología se hace latente en la representación de la protagonista Esther en la cual se renegocia y transgrede la inocencia infantil truncada y victimizada por la muerte de sus padres que tradicionalmente se le presupone. El origen ruso de Esther es ciertamente confuso y sus extraordinarias habilidades, alta inteligencia

y carácter antisocial la posicionan como una “pequeña” muy especial y cuyas características psicopáticas se desvelarán tras ser adoptada por los Coleman. Como analizaremos más adelante, Esther hace uso de la máscara infantil y el rol de víctima vulnerable para llevar a cabo actos perversos, violentos, criminales y psicopatológicos jugando con las expectativas de la audiencia en tanto que su apariencia es de una niña de la que no es esperable conductas incestuosas y criminales.

En cierto modo, la concepción de la manipulación, la violencia y el crimen en *Orphan* (así como en el caso de Edmund Kemper) responde a una materialización de fantasías escondidas y violentas. Además, se utilizan actitudes incestuosas y también las intenciones criminales en forma de juego entre “hermanas” (no biológicas) para la manipulación emocional de los otros protagonistas con el fin de que hagan lo que Esther desea.

Además, podemos contar con el ejemplo del monstruo-sujeto social Edmund Kemper: personaje en *Killer Kids* (2013) y *Mindhunter* (2017-2019) en el que nos planteamos: ¿Puede una infancia sujeta a maltrato resultar fuente para el desarrollo de una sociopatía en la adolescencia? El divorcio de los padres supuso un impacto del sentimiento de soledad y abandono en Kemper, quien desarrolló un fuerte sentimiento de humillación por parte de la madre, quien lo aparta de sus hermanas por miedo a que las viole. La madre padecía inestabilidad emocional y trastorno límite de la personalidad (TLP). Su desarrollo adolescente estuvo formado por juegos sádicos y prácticas violentas (matar animales) como forma de control sobre seres vivos inicial en la infancia y que se desarrollaría en acciones criminales próxima: asesinato de sus abuelos, de su madre y de seis colegialas según las cuales se conoce como “El asesino de las colegialas”. Todas estas características nos esbozan un patrón propio del asesino en serie, como hemos visto en el anterior apartado.

En el caso de Esther se expone la idea de cómo se construyen los monstruos sociales y al hecho de que la inteligencia del personaje ficcional a su vez basado en la historia de Barbora Skřlová le permiten desarrollar una máscara de inocencia y una presunción social de vulnerabilidad al hacer una suplantación de identidad que utiliza la máscara de perversidad infantil y que, por ende, la posicionan en un papel pasivo y de víctima, totalmente contrario a rol activo y de perpetradora que realmente hace. El uso de esta máscara infantil (conducta de engaño propia de la psicopatía) es muestra de su inteligencia. En ese sentido, también se juega con las expectativas de la audiencia en tanto que su apariencia es de una niña de la que no es esperable conductas incestuosas y criminales.

Barbora Skřlová tiene trastornos mentales, desplegando rasgos psicopáticos durante su infancia y adolescencia cuando es encerrada en centro psiquiátrico. Tiene una enfermedad de crecimiento que es hipopituitarismo a través de la cual se hizo pasar por una menor de trece años engañando a las hermanas Klara y Katherina Mauzerová, diciéndoles que se había escapado de un centro de menores porque la maltrataban y no tenía donde ir. Ellas la adoptaron sin ningún procedimiento legal. Fue entonces cuando, ganada su confianza, las invitó a una secta religiosa (“El Movimiento Grial”) que tenía como líder “El Doctor” quien inducía a practicar el canibalismo, la promiscuidad sexual, el incesto mediante

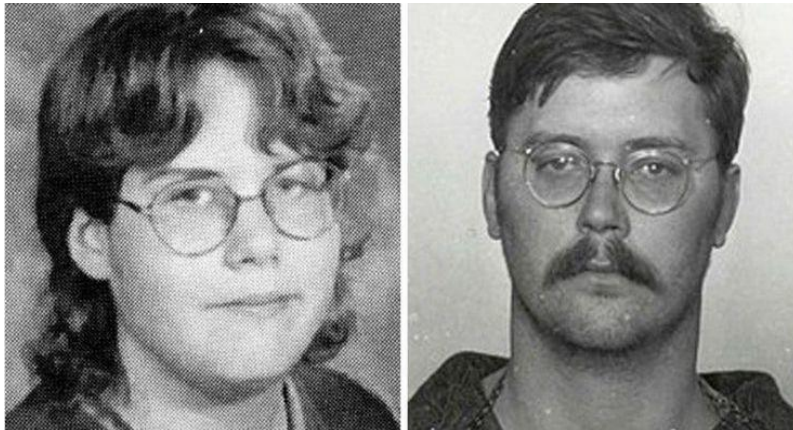
masajes (en la película lo podemos ver en el modo de tratar al supuesto padre, al hacer un intento de striptease).

En cierto modo, la concepción de la manipulación, la violencia y el crimen en *Orphan* (así como en el caso de Edmund Kemper) responde a una materialización de fantasías escondidas y violentas. Ambos protagonistas son tratados como sujetos sociales que cuentan con trastornos mentales y que, o bien, utilizan una apariencia infantil. Además, éstos aluden a un trauma infantil para explicar e intentar justificar sus hechos criminales. Su inteligencia encubre y matiza el motivo de sus actos y éste es descubierto por sus víctimas (y por los espectadores) al final de la película.

En el caso de Edmund Kemper del programa documental *Killer Kids* y algunos episodios (primero, tercero y décimo de la primera temporada y quinto de la segunda temporada) de la serie de Netflix *Mindhunter*, se utilizará esta máscara y también será la que repercutirá en un mayor impacto de la gravedad del crimen precisamente porque se trata de un niño/adolescente quien es el perpetrador. Como hemos comentado en el caso de Edmund Kemper (“El asesino de las colegialas”), presente tanto en la serie-documental *Killer Kids* (episodio 14: *Ticking Time Bomb* (TIC-TAC), así como presente como el caso 2 como en la serie *Mindhunter* (episodios 3-4-10, temporada 1) y episodio 5, temporada 2), en el séptimo episodio de la segunda temporada de la serie televisiva *Crime investigation* y en el vídeo del 18 de enero de 2020 del canal *Real Crime* de *Youtube*. Tras el análisis de este caso nos planteamos: ¿Puede una infancia sujeta a maltrato resultar fuente para el desarrollo de una sociopatía en la adolescencia?²² (fotografía 1).

Como se relata en el documental mencionado, Ed es un adolescente socialmente aislado que sufre las consecuencias de la inestabilidad emocional y del TLP (trastorno límite de la personalidad) de su madre. Es por ello que se centra en una relación más estrecha con su padre hasta que éste se muda a otra ciudad y apenas le ve y este hecho intensifica, y agrava la relación con su madre hasta el punto de acabar anulando el vínculo existente entre los dos: se sentía ignorado por su madre y estaba empezando a desarrollar su sentido sexual y conductas un tanto incestuosas. Se sentía atraído por su profesora a la que tendría que matar precisamente según él para poder besarla. Su madre, a su vez, le obligaba dormir en el sótano por miedo a que intentase violar a sus hermanas.

²² En ese sentido, remitimos a los trabajos centrados en la figura del asesino en serie de Ressler y Shachtman (2012) y el de Hermida, A. y Hernández-Santaolalla, V. (2015).



Fotografía 1. Imágenes de archivo de Edmund Kemper

El odio e ira hacia su madre se reflejan en una de las declaraciones realizadas en su edad adulta y tras sus asesinatos de madre, abuelos y de las 6 colegialas. Estas podemos verlas en el episodio 2 de la serie televisiva *Mindhunter* (2017, minuto 1:00- 1:15, episodio 2, temporada 1) en una de las entrevistas policiales: “If there’s one thing I know it’s this. Mother should not scorn her own son. If a woman humiliates her little boy, he will become hostile and violent and debase period”. En este caso, Edmund señala a la actitud humillante de la madre hacia él y a su experiencia traumática de la infancia también influenciada por su orfandad paterna) como las responsables del desarrollo de un comportamiento hostil y violento que debe definirse como psicopático. Está sujeto a un sentimiento de soledad y de abandono por parte de los padres, ¿una orfandad simbólica por el incumplimiento de las obligaciones parentales?

La adolescencia se considera un período de prueba/experimentación para su afán psicopático y desarrollo criminal. En ese sentido, los juegos sádicos y las prácticas violentas se pueden entender como una forma de control y de poder sobre otros seres vivos. En última instancia, matar animales es un acto cruel y clava para definir su psicopatía y su falta de escrúpulos en el sentido de que deshumaniza a los seres vivos.

No obstante, Kemper no tenía a nadie con quien poder expresar todo aquello que estaba experimentando, incluidos los cambios físicos. Es por ello que todo aquello que experimentaba lo exteriorizaba no con los demás puesto que no tenía amigos (bajo nivel de socialización) sino a través de juegos sádicos y prácticas violentas que se basaban en ejercer la violencia como forma de control sobre un ser vivo (gatos).

Tras un intento por reencontrarse con su padre, éste padre le rechazó justificando que había formado otra familia y se negaba a cumplir con sus obligaciones parentales y, por tanto, Ed (fotografía 2) se encontraba abandonado y en una situación de orfandad simbólica (esta misma línea narrativa podemos apreciarla en el protagonista de *A Monster Calls*, el cual no es una prioridad en la vida de su padre, quien ha formado otra familia).



Fotografía 2. de Edmund Kemper en la serie *Mindhunter* (2017). T1, episodio 2.

Como su madre no podía criarlo y su padre había desatendido también sus obligaciones, Ed fue a vivir con sus abuelos quienes residían en un lugar apartado del campo. Su abuelo, como suele ser habitual y costumbre en los jóvenes de allí, le regaló un rifle con el que mataba animales por placer y ocio. Ese era uno de los comportamientos psicopatológicos más latentes en la infancia, matarlos por placer, así como hacer rituales sexuales con las muñecas de sus hermanas.

Ante estos comportamientos, la abuela principalmente intentaba controlarle más y esto le recordaba cada vez más a su madre, en tanto que intentaba controlar todo lo que hacía, a dónde iba y qué hacía. Matar animales por placer ya había disparado las alarmas de sus abuelos que no sabían exactamente cómo gestionarlo.

Llevado por la rabia, Ed mató a su abuela y luego, mató a su abuelo. Había matado a sus abuelos, quienes verdaderamente habían ejercido de padres y, en las declaraciones ante el juzgado, él echaba las culpas a su madre quien le había provocado los traumas. Cinco años más tarde, tras ingresar en un hospital psiquiátrico y volver a salir, mató a su madre para complicar con sus fantasías psicópatas hasta convertirse en un asesino en serie y ser recordado como “el asesino de las colegialas”.

Si bien el documental televisivo de *Killer Kids* termina en ese periodo, pero teniendo en cuenta su biografía y las apariciones del personaje en *Mindhunter*, podemos apreciar que tras ser internado en un psiquiátrico a los 15 años y conseguir el alta por buena conducta tras establecer un vínculo emocional con su psicólogo, consiguió un trabajo en una empresa de transportes. Esa fue la ocasión idónea para coger a diversas estudiantes o colegialas que encontraba mientras iba en carretera. Su *modus operandi* consistía en secuestrarlas, llevárselas a zonas rurales aisladas para matarlas, acuchillándolas con arma de fuego o por asfixia y luego las trasladaba a su apartamento donde les practicaba necrofilia. Después desmembraba sus cuerpos, los arrojaba por barrancos o los sepultaba en campos. Estas colegialas fueron alumnas de la Universidad donde trabajaba su madre, a quién en 1973 golpeó hasta matarla con un martillo, la decapitó y la violó sin cabeza (incesto y necrofilia), además de comer parte de sus órganos (canibalismo).

En definitiva, el caso concreto de Kemper sirve para situar los rasgos esenciales de los comportamientos psicopáticos que se usarán en las películas sujetas a análisis (*The Bad Seed*; *Orphan*; *The Boy*; *The Boy II* y *The Prodigy*).

Siguiendo esta línea de pensamiento, establecemos el siguiente esquema (figura 16) que seguiremos para realizar el análisis del corpus de películas seleccionadas, dividido por géneros y por una perversidad supuestamente “innata” o con tendencias biológicas que la predisponen y otra construida:

	Perversidad y Psicopatía infantil construida (“Changelings”, desde categoría de Renner, 2016, p. 8)		¿Perversidad “innata” infantil? (“Ferals”, desde categoría de Renner, 2016, p. 8)	
Género femenino	* <i>Orphan</i> (Jaume Collet-Serra, 2009): también sufre una condición genética de hipopituitarismo* (alteración en el crecimiento). Relacionado con Jody, niña adoptada que quiere quedarse con su padrastro, en <i>Daddy’s Girl</i> (1996)	Esther Coleman	* <i>The Bad Seed</i> (Rob Lowe, 2018). Antecedentes familiares criminales	Rhoda Penmark
Género masculino	<i>The Boy</i> (W. Brent Bell, 2016) y <i>Brahms: The Boy II</i> (2020). Presenta trastornos mentales y el uso cínico de un muñeco infantil para perpetrar los asesinatos	Brahms	<i>The Prodigy</i> (Nicolas McCarthy, 2019). Presenta heterocromía y una posesión del alma de un criminal	Milles

Figura 11. Perversidad construida y perversidad innata

4.4. ¿Perversidad “innata” infantil? Personajes infantiles femeninos y psicópatas: Rhoda (*The Bad Seed*) y Esther (*Orphan*)

En este apartado planteamos y analizamos la perversidad y la psicopatía femenina infantil en tres películas diferentes: Rhoda en *The Bad Seed* (Mervyn LeRoy, 1956) y su *remake* *The Bad Seed* (Rob Lowe, 2018) y Esther en *Orphan* (Jaume Collet-Serra, 2009), las cuales encajan con la clasificación de niños perversos del estudio de Renner (2016, p. 8), como vimos en el segundo capítulo de esta tesis. Señalamos esquemáticamente (figura 17) la adecuación de las películas seleccionadas a las categorías establecidas:

Clasificación	Obra analizada	Causas y motivaciones criminales
<i>Ferals</i>	<i>The Bad Seed</i> (1956/2018)	Este tipo de representación infantil actúa como recordatorio de la parte más salvaje y cruda de la humanidad que se deja llevar por los instintos más primarios que pueden desembocar en personajes infantiles criminales, entre otros. En este caso, existen causas biológicas hereditarias en la psicopatía de Rhoda Penmark.
<i>Changelings</i>	<i>Orphan</i> (2009)	Este tipo de representación infantil que hace referencia a personas adultas. Esther Coleman es una mujer adulta que utiliza una máscara y apariencia de una niña de nueve años que resulta “uncanny”, psicopática y criminal. Se inserta en una familia nuclear en proceso de resquebrajamiento mediante la adopción y que tiene como finalidad última mentir, manipular o asesinar a todo aquel que se interponga en su objetivo. Utilizando el mismo patrón que Rhoda Penmark, utiliza la máscara infantil para actuar de forma monstruosa, psicopática y criminal.

Figura 17. Películas analizadas desde la clasificación según Renner (2016, p. 8)

La representación de personajes infantiles femeninos que tienen una predisposición genética concreta que puede crear una tendencia hacia rasgos psicopáticos resulta una línea argumental importante. En el caso de Rhoda Penmark (*The Bad Seed*) se da una herencia familiar ya que su tía era una psicópata criminal. En el caso de Esther (*Orphan*), esta sufre hipopituitarismo, un síndrome genético de los cromosomas que influye en que el desarrollo del crecimiento se vea afectado, en tanto que la persona se queda en un estadio físico con apariencia preadolescente, aunque su edad biológica vaya avanzando.

Es necesario tener en cuenta que en *Orphan* y en *The Bad Seed*, tanto Esther como Rhoda tienen una carga genética que las “condiciona” y predispone su intención criminal como si se tratase de una perversidad innata y no construida.

Las acciones criminales de ambas responden a rasgos propios de una patología clínica, de acuerdo con el manual de psiquiatría DSM4 (APA, 2010) y que, principalmente, por su inteligencia, su falta de escrúpulos y empatía, utilizan la máscara infantil inocente para ocultarse y camuflar sus acciones violentas o criminales. Además, comparten traumas que radican en su infancia más temprana: desde la pérdida de su madre en el caso de Rhoda y de la supuesta pérdida de los padres y posterior adopción, en el caso de Esther.

Ambas comparten, también, una actitud ambivalente con respecto a sus figuras paternas (ya sea biológico o adoptivo): se crea una tensión e incluso rivalidad de Rhoda y de Esther con las figuras femeninas maternas, aquellas que, supuestamente, pueden “arrebatarles” su lugar central en el foco de atención de sus respectivos padres. Adoptan, en ese sentido, una actitud promiscua, de intentar agradar a sus padres, entrando en un aparente síndrome de Edipo.

La encarnación de la ansiedad y/o la ambigüedad moral presente en las protagonistas femeninas tanto de Rhoda como de Esther puede entenderse como representación de la transgresión de la ideología patriarcal. Esta misma idea sostiene Staats (2016, pp. 117-118) cuando afirma que:

The reason that girls star in horror films more frequently than boys is that the female child's most horrifying attribute is the embodiment of anxiety and the illumination of bourgeois ideology. Rather than the metaphysical category of evil, the baby bitch, to a greater degree than her male counterpart, is the embodiment of moral ambiguity and the downfall of patriarchal capitalism.

Concretamente, en el estudio de Staats (2016, p. 118) se inscriben estas dos protagonistas dentro de un contexto sociohistórico concreto que promociona, precisamente, su “monstruosidad” femenina:

The performance of girlhood and anxiety in *The Bad Seed* intersects with the stardom and commodification of Shirley Temple and Sigmund Freud in America (...) In *Orphan*, the monstrous-feminine appears in the post-9/11 horror film as a homicidal child-woman adopted by a normative middle-class family.

Así pues, en ambas películas se establece una clara ecuación basada la ansiedad y ambigüedad moral de estas representaciones donde se combinan inocencia y criminalidad. Rhoda Penmark se concibe como una niña precoz que parece enamorarse de la figura paterna que, en cierto modo, compite con la figura materna y acaba convirtiéndose en una criminal con una apariencia inocente y angelical.

Rhoda Penmark (fotografía 3) debe considerarse, así, un precedente claro la aparición de la figura de Esther cuyo desarrollo como personaje se enmarca dentro de un contexto de post 11/S al que nos referiremos posteriormente. Ambos personajes infantiles o de apariencia infantil son, en efecto, criminales con patologías.

La película se desarrolla con un contexto histórico-social concreto, el 11/S que sirve como un punto de inflexión a partir del cual se genera la estética del *New Horror*, con temáticas que inciden en temas tabús, en la que aparece el resquebrajamiento de la familia nuclear y donde los personajes infantiles se utilizan como generadores o receptores del horror y del mal y, en definitiva, se promociona una cultura sistemática de la violencia.



Fotografía 3. *The Bad Seed* (Mervyn LeRoy, 1956) como precedente de *Orphan* (J. Collet-Serra, 2009)

La monstruosidad infantil se relaciona con rasgos psicopáticos. Una apariencia inocente y angelical implica una ambigüedad moral, tal y como señalábamos en la introducción

del capítulo siguiendo las aportaciones de Eagleton (2010) desarrolladas en la introducción a las que remitimos. Lo vemos en Rhoda Penmark (*The Bad Seed*, 1956 y 2018)²³; en Esther Coleman (*Orphan*); en Brahm en *The Boy* (2016) y en la secuela *Brahms: The Boy II* (2020) y Milles en *The Prodigy* (2019).

Nuestro punto de partida es la aplicación de los rasgos psicopáticos del DSM4 mencionados anteriormente y que aplicamos de manera metódica al personaje de ficción de Rhoda Penmark, así como a su referente real (figura 13):

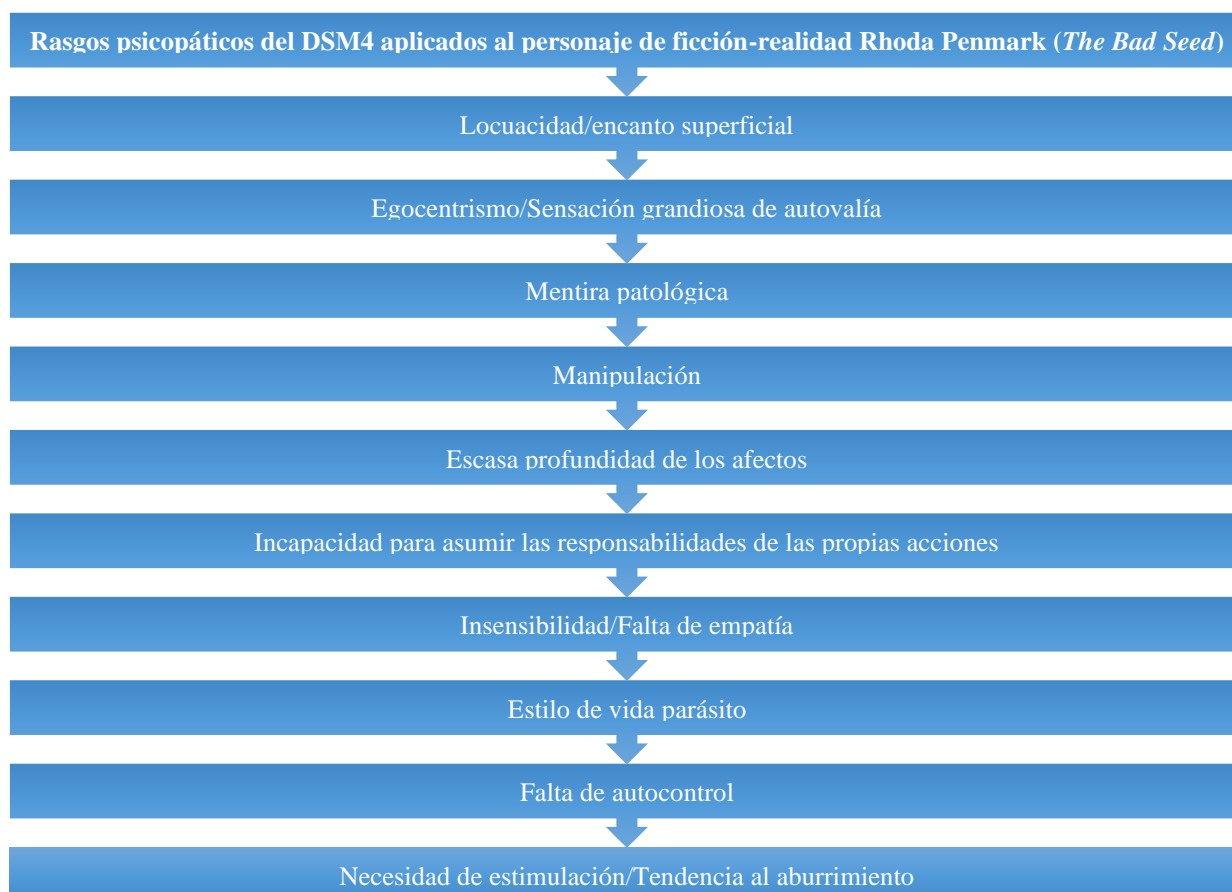


Figura 13. Rasgos psicopáticos del DSM4 aplicados al personaje de ficción-realidad Rhoda Penmark (*The Bad Seed*)

Christine, la madre de Rhoda descubre, a partir de una conversación con su padre adoptivo Richard Bravo, que es una niña adoptada y que su madre biológica es la asesina psicópata Bessie Denker. Este descubrimiento hace que Christine interprete las conductas aparentemente inapropiadas de Rhoda como una manifestación de la herencia genética que la predispone a conductas inmorales que conllevan una posible criminalidad serial. Todo ello la conducen a reflexionar sobre el modo en cómo abordar la situación, tras percatarse de que biológicamente su hija tiene más predisposición a ser una asesina (fotografía 4).

²³ Se puede consultar la ficha técnica ampliada de *The Bad Seed* (1956) en: https://www.imdb.com/title/tt0048977/?ref=fn_al_tt_2 y *The Bad Seed* (2018) en: https://www.imdb.com/title/tt4823992/?ref=mv_sr_srg_0



Fotografía 4. Rhoda Penmark como asesina psicópata infantil

Rhoda Penmark es una figura moralmente ambigua en tanto que su imagen y apariencia muestran una aparente inocencia que no es más que una máscara ideal para encubrir la monstruosidad de una psicópata de corta edad. Cabe tener presente que su apariencia física angelical del inicio de la película (al igual que ocurre en el inicio de la película de *Orphan* en el momento de su adopción y ella está pintando en el orfanato), como la locuacidad/encanto superficial al comportarse de manera amable con su familia y, especialmente, con su padre al que abraza cuando llega a casa, y junto a las acciones de cantar y bailar de las que se desprenden una felicidad generada dentro de la familia nuclear, enmarcan a Rhoda dentro del concepto de “buena niña” (de acuerdo con la dicotomía planteada en anteriores capítulos). A nivel visual, tal y como ocurre con Esther en *Orphan*, ambas utilizan una indumentaria semejante: vestido hasta las rodillas, azul marino y/o negro y debajo una camisa blanca, en el caso de Emma (*The Bad Seed*, 2018), propia del vestuario de una escuela privada. No obstante, en el minuto 8 en un travelling hacia adelante, Emma (*The Bad Seed*, 2018), la cámara enfoca su vestido rojo y un collar de perlas negras, junto con el zoom de cámara hacia sus zapatos de tacón los cuales permiten una lectura del personaje como si se tratase de una persona adulta. En este sentido, la caracterización del personaje ofrece una erotización que acompañará a su personalidad perversa.

De acuerdo con Gurel (2010, p. 141), mientras Rhoda es una prepúber *femme fatale*, su madre Christine es simplemente, una madre adorable que también encaja en los esquemas de “buena madre” de acuerdo con los parámetros atribuidos a esta: “Christine became simply the adoring mother, Monica simply the party psychologist. Rhoda, described as having ‘dark, dull brown’ hair in the novel, in contrast, turned into a platinum blonde—a pre-pubescent *femme fatale*”.

Una apariencia de bondad y de inocencia (véase fotografía 4) que choca con una ambigüedad moral la cual transita entre la ansiedad y la criminalidad, dos aspectos que la han convertido en el arquetipo de niña perversa en la historia del cine. Esta transgresión y evolución desde el principio de la película donde es amable, canta y baila (niña buena) a cuando mata a su vecino (niña perversa) implica un significado cultural dentro del marco de la cultura popular estadounidense de la era de posguerra: su imagen desestabiliza la idea de familia nuclear como institución social del horror (Williams, 2011; Jackson, 2016) y las ansiedades propias de una sociedad en proceso de recuperación bélica.

Cabe tener en cuenta que la película se sitúa en un momento en que se produce el llamado “baby boom” entre 1954-1964, y donde se promocionaba la reproducción y el pronatalismo blanco como sentimiento generalizado de la posguerra, de acuerdo con Gurel (2010, p. 133): “This idyllic picture, white pronatalism, the social promotion of reproduction, did become commonsense in the postwar United States”.

Acompañando al “baby boom” y también como consecuencia de la II Guerra Mundial se produce la deslegitimación y la impopularidad de la eugenesia negativa (Stern, 2005), según la cual se limitaba la reproducción de humanos considerados hereditariamente defectuosos y que contribuyó al genocidio nazi. Se promovieron políticas que fomentaran matrimonios entre personas “aptas” y no biológicamente “defectuosa”, siguiendo la terminología.

En ese sentido, la apariencia de Rhoda es el resultado de una familia nuclear de personas aptas y de raza blanca y, por ese motivo, su condición psicopática chocó y desafió la política de posguerra de los EEUU en tanto que ese “monstruo” con apariencia angelical resultó ser hija adoptiva de un modelo de familia que se promocionaba y que, a pesar de pertenecer a una familia nuclear, estadounidense y blanca, tiene una línea genética psicopática que condiciona explica sus acciones perversas.

La lectura de Rhoda debe examinarse, de acuerdo con la cultura del monstruo de Cohen (1996), dentro de su contexto social, cultural e histórico-literario. Es por ello que en esta era de producción de “baby boomers”, se idealizaba y glorificaba la maternidad como buena y natural, aunque, contrariamente, la menstruación, el embarazo y el parto se entendían incluso como enfermedades (recordemos el caso de Carrie White en *Carrie* y la aversión y repugnancia hacia la menstruación por parte de su madre como algo “impuro”).

La popularidad de la película protagonizada por Rhoda Penmark, según Gurel (2010, p. 135) responde, pues, a las ansiedades de una cultura que alentaba a la reproducción de la clase media blanca: “March’s *The Bad Seed* became popular partially because it spoke to deep-seated anxieties wrought by a heterosexist culture that encouraged white middle-class reproduction even as it fanned fears of female biology as volatile, messy, and uncontrollable”.

Se asiste, pues, a una paradoja de atracción y repulsión hacia la biología y la reproducción sexual femenina que entronca con lo abyecto (Kristeva, 1976); lo monstruoso que bebe del contexto (Cohen, 1996) y lo monstruoso-femenino (2005). Es interesante destacar que, si bien en otros estudios como el de Woodson (1999), se concibe a Rhoda como asexual, contrariamente, a lo largo del film pueden verse comportamientos y acciones que implican un elevado grado de erotismo con respecto a la figura paterna (fotografías 5 y 6).

La figura Rhoda establece la clara distinción entre un patrón normativo de conducto y un patrón patológico de conducta. En la película apreciamos cómo la monstruosidad y la patología en Rhoda responden a una naturaleza biológica determinista que la condiciona y que (fotografías 7 y 8) sus rasgos patológicos probablemente son hereditarios dada la personalidad psicopática de su abuela y no al entorno social o cultural del personaje. En consecuencia, Rhoda cumple con una serie de características psicopáticas según el DSM4 (2010): destaca por una sensación grandiosa de autovalía y egocentrismo que podemos

ver en las numerosas escenas en las que contempla y presume de su imagen delante del espejo. La mentira patológica y la manipulación se hacen latentes cuando miente sobre quién ganó la medalla en una competición escolar de tal manera que sus ansias por ser el centro de atención y la envidia hacia Claude, el ganador de la competición, la llevan a una falta de autocontrol, lanzándolo al río y provocando su muerte.

Ante lo sucedido, Rhoda no solo es incapaz de asumir la responsabilidad de sus acciones sino que miente sobre ello a su familia.. La falta de empatía de carácter psicopático la apreciamos en el simple detalle de pedirle un bocadillo a su madre porque, a raíz de lo sucedido con el “accidente” de Claude, no ha podido comer. En contraposición, en la versión de *The Bad Seed* (2018), Emma también es la persona que está detrás del crimen de su compañero de clase, Millo, quien ha ganado la medalla a la ciudadanía por ser el alumno que mejor representa los valores de la escuela. En la fiesta de celebración donde se ha otorgado el premio, Emma siente unos celos incontrolables e induce a Millo a ir a jugar cerca de un acantilado, un lugar peligroso y cercano al agua y teniendo presente que Millo no sabe nadar. En el minuto 12 un plano picado pone el punto de mira en el personaje de Millo, quien está a punto de ser arrojado al vacío por Emma. Seguidamente, en el minuto 13 se asiste a un fundido en negro (*black out*) donde se presupone que Emma ha lanzado a Millo por el acantilado, provocando su muerte por ahogamiento. De este modo, vuelve a estar presente el motivo visual del medio acuático para lo femenino-trágico, en este caso, a causa de la acción criminal de la protagonista. Asimismo, mediante el motivo visual de las fotografías como proyección identitaria, en el minuto 23 el padre de Emma amplía la imagen haciendo zoom en una de las fotografías que realizó el día de la muerte de Millo con el fin de intentar aportar alguna pista sobre ello y encuentra que Emma miró de forma particularmente extraña a Millo, en efecto, con unos celos enfermizos por no haber ganado ella la medalla y que en el minuto 36 la niñera de Emma encontrará, en un primer plano. La razón que pretende servir de explicación para su padre reside en que ella y Millo jugaron a “Busca la bandera” y, tras ganarle, éste le prestó su medalla, aunque es una de sus mentiras patológicas.

Visualmente, la dualidad de la protagonista se aprecia con un montaje de la escena dividida en dos planos en el minuto 57 donde vemos en la mitad del plano la cara de Emma detrás de la ventana viendo cómo se quema Chloe, su niñera, dentro del garaje donde la ha prendido fuego, según sus argumentos, para asesinarla por interponerse entre ella y su padre. La división de la escena en dos planos con acciones simultáneas configura un encuadre de doble exposición. Además, al igual que sucede con Esther en *Orphan* y en *The Prodigy*, Emma sonrío a cámara de forma perversa al conseguir salir airada y sin consecuencias legales de los crímenes cometidos. Esta misma sonrisa, a nivel intertextual, remite a la sonrisa perfecta a Damien Thorn en *The Omen*. La exposición de la dualidad del personaje es una característica estética compartida entre los personajes de este bloque.

El carácter psicopático de Rhoda/Emma se contrapone al de su madre de tal manera que el concepto de maternidad se concibe en la película como un espacio de conflicto generacional, por una parte, y emocional o erótico-sexual, por otra parte (fotografías 5 y 6). De este modo, *The Bad Seed* plantea una pugna entre las categorías de la “buena madre” y la “niña perversa” dentro de la familia nuclear estructurada; conceptos todos ellos a los que nos hemos referido en el capítulo anterior.



Fotografía 5. Rhoda Penmark y su inocencia erótica



Fotografía 6. Comparativa de la inocencia erótica entre Rhoda y su remake

En la novela de William March de 1954 que sirve de base para el guion de la película, la inclinación de Rhoda por el asesinato es un rasgo heredado de su abuela, una famosa asesina en serie llamada Bessie Danker. March se inspiró en la asesina en serie de la vida real Belle Gunness, una mujer sospechosa de asesinar a 14 personas entre 1884 y 1908. En su novela, March explora la idea de que, a pesar de la educación privilegiada y bien cuidada de Rhoda, ella es genéticamente como su pariente asesina en serie y simplemente nació mal. La naturaleza heredada se contraponía con la “buena educación” que le habían dado pero la primera se imponía sobre la segunda.

Así, la madre de Rhoda, Christine, debe gestionar y recuperarse de la experiencia traumática genética al conocer la identidad de su madre biológica sintiéndose responsable

de las posibles acciones que pueda llevar a cabo su hija Rhoda, en tanto, que siguiendo una ideología patriarcal de ser una buena ama de casa y una “buena madre”, debe cuidar, educar y “controlar” a su hija, en tanto que su marido es el encargado de mantenerlas económicamente. No obstante, esa ansiedad maternal también implica un planteamiento ético y una ambivalencia entre tener la responsabilidad de cuidar a Rhoda y, simultáneamente, tener el deseo de investigar su herencia genética, las “malas semillas”.

Si bien Christine pasa por diferentes emociones ambivalentes hasta tomar la decisión de matar a Rhoda y suicidarse, el motivo que impera en su decisión es más racional que maternal en tanto que entiende que su hija es, genéticamente defectuosa. Una decisión final que se enmarca en el debate público y proyectado sobre la tendencia eugenista, como hemos comentado, en tanto que, aunque es su hija sabe que es también una pequeña asesina y, por tanto, no tiene lugar en el mundo. Esta solución tan dramática entronca con una de las resoluciones posibles de los niños perversos góticos planteados por Georgieva (2013): si la re inserción en la sociedad no es posible, erradicarlos es la solución.

Y esta ambivalencia se enmarca, también, en la influencia y en el éxito de la teoría psicoanalítica de Freud en los EEUU, tal como apunta Gurel (2010, p. 145): “Rhoda Penmark simply emerged at the right time to become a central code through which Americans could reflect on nebulous anxieties sparked by the apparent reproductive consensus of the baby boom years”.

Así pues, Rhoda representa el arquetipo de niña monstruosa y perversa, heredado de la novela gótica en los términos señalados por Georgieva (2013) a los que nos hemos referido en el segundo capítulo y que se ha convertido, además, por su naturaleza biológicamente heredada, en una asesina psicópata. Actúa por debajo de la supervisión adulta y aumenta el atractivo del niño monstruoso y criminal por parte del público cinematográfico el cual ha mantenido su popularidad desde mediados del siglo XX.

De este modo, la monstruosidad de Rhoda Penmark, tal como sostiene Paul (1994, p. 267) influirá en *The Exorcist* (William Friedkin, 1973, adaptación de la novela homónima de 1971 de William Peter Blatty) y *The Omen* (1976): “Warner Brothers recognized the centrality *The Bad Seed* “via a 1985 made-for-TV movie advertised as both the precursor and, thanks to the remake, the obvious successor to *The Exorcist* (1973) and *The Omen* (1976)”.

En ambos casos, la posesión demoníaca es la verdadera responsable de la corrupción infantil. En la primera de ellas, vemos cómo Regan MacNeil es poseída por el maligno tras jugar con una tabla de Ouija. Esta posesión demoníaca como responsable de la corrupción infantil es combatida por dos sacerdotes a través de un exorcismo liberador del Mal que había corrompido su alma inocente. Por otra parte, encontramos una relación con la película *The Omen* dado que tanto Rhoda Penmark como Damien Thorn se insertan dentro de una familia nuclear y ambos son lo suficientemente inteligentes y perversos como para provocar, directa o indirectamente, los hechos violentos o trágicos (muertes incluidas) de su entorno más cercano y parecer inocentes.



Fotografía 7. Rasgos patológicos de Rhoda y comportamientos no normativos



Fotografía 8. Rasgos patológicos de Rhoda y comportamientos no normativos en el *remake*

En oposición a la figura de Rhoda, la película de terror de 2009 *Orphan* ²⁴incide en la importancia de la crianza como parte del debate entre la naturaleza biológica con tendencia a la psicopatía y la influencia en ella del entorno. Así, la película narra cómo, después de la pérdida de uno de sus hijos, los Coleman adoptan a Esther de 9 años, una niña tranquila pero dulce. Sin embargo, Esther comienza a mostrar signos de que no es

²⁴ Se puede consultar la ficha técnica ampliada de *Orphan* (2009) en https://www.imdb.com/title/tt1148204/?ref=mv_sr_srsrg_3

tan inocente como aparenta mostrándose bastante experta en el asesinato. El acto final revela que Esther no es una niña sino una mujer de 33 años con hipopituitarismo. Una larga historia con las instalaciones mentales y el sistema de cuidado de crianza ha contribuido a la potenciación de la perversidad, comenzando con el raro trastorno que la dejó descartada en primer lugar. Consecuentemente, se produce una ficcionalización de situaciones reales en que los horrores del sistema como institución hasta cierto punto represora y que desatiende el cuidado de los internos pueden afectar a la personalidad.

Orphan va a coincidir con *The Bad Seed* en el despliegue de las características psicopáticas de los personajes infantiles. De acuerdo con Flegel y Parker (2018, p.6), el precedente de niña psicópata prototípica del cine de terror estadounidense es Rhoda Penmark (*The Bad Seed*), la cual ha dado otras posibles manifestaciones, tales como Esther (*Orphan*):

In the century after Twain’s frontier gothic, the figure of the evil child took up its primary residence in the US horror film. The prototypical evil child in US cinema is, of course, Rhoda Penmark in the film *The Bad Seed* (1956), adapted from William’s March’s novel.

Tal como hiciéramos anteriormente con el personaje de Rhoda, planteamos el desarrollo de los rasgos psicopáticos del DSM4 en el personaje de Esther (figura 14) teniendo en cuenta que algunos de ellos ya han sido mencionados en la comparativa de este personaje con el asesino en serie Edmund Kemper y que no reiteraremos en nuestro análisis.

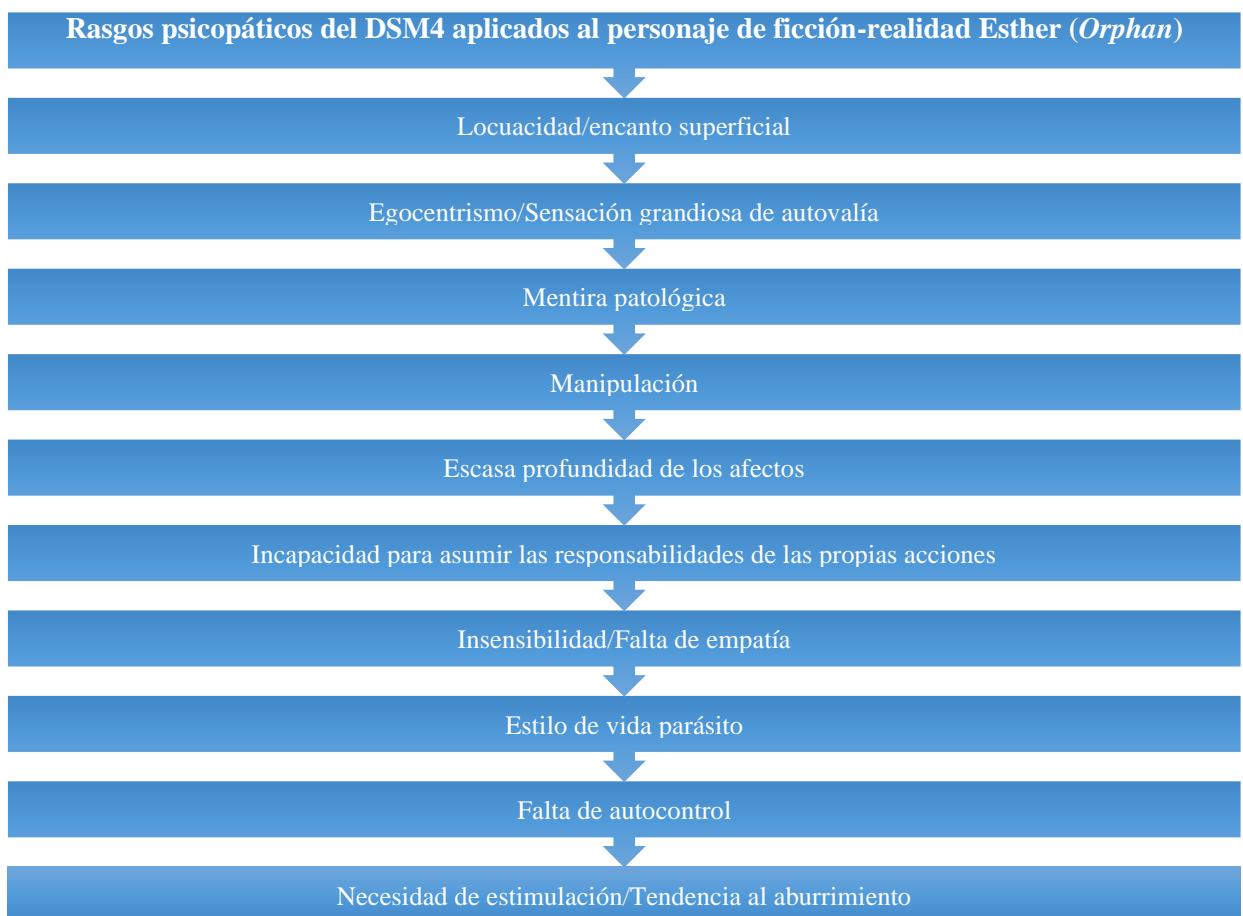


Figura 14. Rasgos psicopáticos del DSM4 aplicados al personaje de ficción-realidad Esther (*Orphan*)

Así pues, el monstruo se caracteriza por estar en los márgenes de la norma social y se convierte, en consecuencia, en una amenaza para los demás miembros de su entorno. Tal como sostiene Foucault (1975), en la contemporaneidad se produce un cambio en la detección de la monstruosidad, pasando de revelarla a través de una anomalía física a detectar la monstruosidad en el comportamiento de los individuos que se consideraban “anormales”. Esto convierte al monstruo en una amenaza aún mayor, ya que lo convirtió en un “forastero peligroso” que logra ocultar su monstruosidad. Así, y al igual que ocurre con Rhoda Penmark, Esther Coleman es una niña adoptada cuya monstruosidad no es revelada por su apariencia física sino por sus actos.

De acuerdo con las tesis de Wright (2013, p. 155) existe una “necesidad universal de creer que los monstruos criminales [...] son categóricamente diferentes”, pero que esto resulta problemático ya que el monstruo moderno parece “normal”. La apariencia exterior “normal” hace que sea casi imposible “establecer un límite claro y tangible entre las personas” realmente “normales y alguien que ha sido identificado como un monstruo criminal”. La antigua tradición de reconocer a los monstruos a través de la apariencia física carece, pues, de valor dada su integración o camuflaje en la sociedad.

A partir de lo anteriormente mencionado, debemos tener presente la situación de la familia nuclear formada por John y Kate y, especialmente, la situación emocional de esta última. Kate se está recuperando de la infidelidad de su marido al tiempo que lidia con la muerte de un tercer hijo y gestiona la frustración de tener una carrera profesional fallida. A nivel visual, destaca la escena en un plano general picado de Kate empujada por un celador del hospital donde se percibe un rastro de manchado de sangre de color rojo intenso a lo largo de todo el pasillo en el minuto 2, que presagia la muerte inminente del bebé, más bien, del aborto espontáneo. Todo ello constituye una pesadilla con valor premonitorio de Kate, así pues el sueño y la pesadilla se utilizan como recursos para canalizar el trauma de los personajes maternos, al igual que sucede en *Mamá* o *Babadook*.

Ella entiende que la adopción de Esther (fotografía 9) puede ser una experiencia reparadora que podrá conllevar una recuperación de la situación que están viviendo. Por su parte, John accede a estas pretensiones, pero acaba convirtiéndose en el objetivo y víctima de una niña que despliega actitudes ambiguas y sexualmente promiscuas hacia su padre adoptivo.

Así pues, el elemento inicial de la película se sitúa en el dolor de Kate por el aborto espontáneo de su tercer hijo, las tensiones matrimoniales con John y el deso obsesivo por sustituir esta pérdida a través de la adopción de Esther. Esta ansiedad obsesiva maternal que nos recuerda a las madres de *The Bad Seed* y *The Innocents* es un ejemplo más del desarrollo temático de la ansiedad maternal cercana a la patología desplegada, como hemos visto en el capítulo anterior, en el *New Horror*; igualmente representa la ambigüedad normativa de la crisis de la masculinidad, que apoya el resquebrajamiento del concepto de “familia nuclear”. Si bien en *The Bad Seed* la obsesión maternal conduce a Christine al intento (fracasado) de asesinato de su propia hija; Rhoda al ser consciente de la personalidad psicopática de la niña y de su herencia biológica; en *The Innocents*, la mente obsesiva y desequilibrada de la joven institutriz será la generadora de una historia de fantasmas en la que ella misma provocará también la muerte del niño que está a su cargo.



Fotografía 9. Esther tras ser adoptada

Inicialmente, Kate deposita en Esther las esperanzas de que su adopción va a representar un símbolo de nuevo crecimiento y regeneración, es decir, la materialización de los deseos de maternidad entendida como vía de escape de su entorno emocional negativo, así como el enfrentamiento y superación de su etapa de duelo por el aborto espontáneo. Al igual que Amelia en *The Babadook*, Kate parece inicialmente incapaz de enfrentarse a sus propios fantasmas, es decir, niegan su duelo (patológico en el caso de Amelia) e intentan seguir adelante sin aceptar su propio dolor. La negación del dolor las conduce a tomar decisiones quizá equivocadas o cuestionables, tales como la adopción de otro miembro de la familia sin recuperarse del aborto, sin permitirse un tiempo necesario para su salud mental y su recuperación en tanto que la adopción parece poder satisfacer sus anhelos y obsesiones maternas.

A nivel visual, cabe tener en cuenta que existe un plano general del minuto 18, cuya iluminación resulta relevante para la descripción de los personajes en tanto que el montaje divide la escena de la partida del orfanato hacia la casa de los Coleman en dos: una mitad la ocupa Esther con una iluminación muy oscura, caminando hacia la otra mitad del plano, donde se sitúan los padres adoptivos, bien iluminado y con colores vivos. Este plano manifiesta la dualidad entre la bondad de los padres y la perversidad de Esther a través de la iluminación y el montaje. Esta misma dualidad perversa de Esther se materializa, a nivel visual, por el montaje lumínico de la escena en el minuto 60 en que ella, en su habitación de la casa de los Coleman de la que ya forma parte, tiene un dibujo de una casa que, en la oscuridad si se le proyecta la luz, se ven varios dibujos en color azul que representan escenas de incendios, con personas quemadas, achuchilladas y colgadas. Esto representa el pasado de Esther que, con el juego de luces, ofrece al espectador, de nuevo, una visión dual y perversa de su identidad. En el minuto 87 se vuelven a proyectar, fruto

de un juego de luces, los dibujos fluorescentes en colores azulados y púrpuras donde se aprecian escenas de crímenes de lo que Esther ha hecho.

Por todo ello, desde el primer momento, Kate ve en Esther las cualidades de una hija perfecta. Sin embargo, la monstruosidad de la niña viene dada por una atracción controvertida: por una parte, su locuacidad e inteligencia y su encanto superficial y fingido al ser adoptada y una amabilidad falsa hacia sus padres adoptivos, regalándoles incluso flores o dibujos. Por otra parte, Esther practicando la mentira y la manipulación como parte de la monstruosidad para que nadie descubra su verdadera identidad. Buena muestra de ello es el ensayo que ella realiza frente al espejo con ejercicios de auto-convencimiento (al igual que hace Rhoda). A esta manipulación relacionada con el erotismo ayuda el maquillaje de ojos, la tinta negra de los ojos de Esther y, visualmente, también sus labios rojos, así como por la pulcritud perfecta de la apariencia de Rhoda, es decir, esta superficialidad buscada insinúa deseos irreverentes, promiscuos e, incluso, edípicos ante sus respectivos padres. La búsqueda de la imagen atractiva y, por tanto, sexualizada, estarán también relacionados en ambas protagonistas, por sus intenciones psicópatas.

Así pues, la manipulación de Esther en el momento de su adaptación sirve a *Orphan* para poner en tela de juicio la adopción en sí misma en tanto que, tal como hemos mencionado en el segundo capítulo, encontramos otros ejemplos en los que los niños huérfanos en el seno de una familia nuclear en fase de desestructuración acaban convirtiéndose en niños perversos, monstruosos o incluso criminales (figura 14).

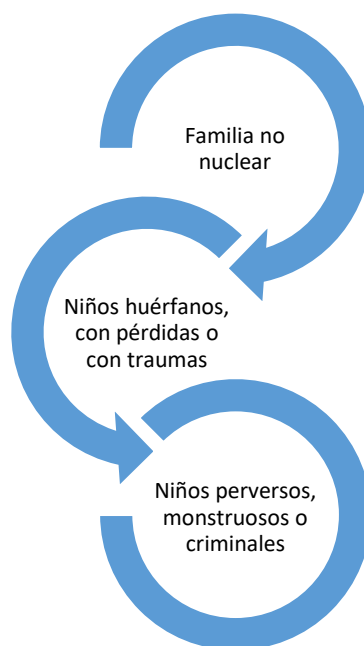


Figura 15. Resquebrajamiento de la familia nuclear y su relación con la orfandad y la perversidad

Esta línea de pensamiento sitúa a los niños huérfanos como iconos culturales e incluso políticos en el que, retomando las teorías ya mencionadas de Cohen (1996), el enemigo viene de fuera para desestabilizar la familia nuclear de los Coleman y satisfacer sus deseos psicópatas. En este sentido, Esther podría entrar dentro de esa trama paranoica del enemigo externo que se mimetiza con su nuevo entorno para desestabilizarlo y destruirlo. De este modo, Esther, la adulta criminal enmascarada bajo la apariencia de una niña

inocente, bien puede interpretarse como el reflejo de la cultura de la paranoia en la que las amenazas terroristas globales se sustituyen por la intromisión en el hogar de los Coleman de una enemiga procedente de la Europa del Este en una especie de remedo de los momentos más álgidos de la Guerra Fría.

Así pues, la figura de Esther recoge las ansiedades propias de la sociedad del post 11-S: la invasión de los hogares, la seguridad nacional y la dominante ideología del capitalismo patriarcal. De acuerdo con McCollum (2017, pp. 2-3), el género del horror (y, concretamente, desde su perspectiva del subgénero del horror rural que denomina como “Heartland Horror”) el post 11/S refleja las ansiedades, los discursos y los conflictos de una era turbulenta: “In this subgenre, thinly veiled allegories encapsulate and interrogate the events, anxieties, aspirations, discourses, dogmas and socio-political conflicts of this turbulent era”. Por su parte, Wetmore (2012) hace un inventario de los elementos y tropos del género siguiendo los eventos traumáticos por explorar cómo las películas de terror estadounidenses se apropiaron de las imágenes de septiembre 11 y la experiencia del evento tumultoso y que motivó la cultura sistemática de la violencia.

En este sentido y de acuerdo con Briefel and Miller (2011, p.1), el monstruo es representación metafórica de nuestros propios miedos: “we have come to expect that a monster is never just a monster, but rather a metaphor that translates real anxieties into more or less palatable forms”. Además, el espacio en el que se sitúa y enmarca *Orphan* nos ofrece la proyección de las consecuencias a las que debemos enfrentarnos como sociedad, de acuerdo con Briefel and Miller (2011, p.1):

Where the fundamental rules of our own reality no longer apply . . . these products of popular culture allow us to examine the consequences not only of specific oppressive acts funded by our tax dollars, but also of the entire Western way of life.

La situación de Esther entre la infancia y la edad adulta se codifica como monstruosa. Poco antes de asesinar a John, Esther se unta el rímel y el lápiz labial, se quita la dentadura postiza para revelar una dentadura decrépita y envejece frente a la cámara; la niña se transforma violentamente en una mujer de más de treinta años. Así lo comprobamos en el final alternativo de la película, donde Esther mira fijamente a un espejo roto y se quita la ropa para revelar que ata su cuerpo para disfrazar su pecho y posaderas. Consecuentemente, Esther es etiquetada como monstruosa debido a la distinción ambigua entre la niñez y la edad adulta, además de la represión del género y la sexualidad: la monstruosidad está escrita en el cuerpo y en las paredes de la habitación de Esther con tinta fluorescente invisible.

Para Kate Coleman, el deseo de brindarle a Esther un nuevo comienzo en la vida familiar responde, en principio, a la idea de proporcionar un futuro mejor a una niña proveniente de un país donde las condiciones de vida de los huérfanos son lamentables. Sin embargo, como se ha comentado, la adopción esconde la evasión de sus problemas y la incapacidad de enfrentarse con su etapa de duelo.

Tal es así que Kate tiene pesadillas premonitorias antes de la muerte fetal de su tercer hijo tal como le relata a su psicólogo, el Dr. Browning, a quien también confiesa su idea/intención de usar el alcohol como vía de escape del trauma sufrido y poder abstraerse de su realidad. Las incertidumbres emocionales, el estrés y el dolor por la pérdida se

materializan en ese sueño. La adopción se convierte, aparentemente, en una puerta a la esperanza que, en ningún caso, se supone como potencialmente peligrosa. No obstante, la conducta no normativa de Esther conduce a la niña a la consulta de Browning quien informa a los padres adoptivos de su inteligencia y habilidades al tiempo que, de acuerdo con las informaciones de su reunión con Esther, culpabiliza a Kate de bloquear cualquier progreso en el vínculo entre madre e hija adoptiva.

Esther, como hija adoptada, también tiene que adaptarse a la convivencia con sus hermanos Daniel, centrado esencialmente en jugar a videojuegos, y su hermana Max (hija biológica de sus padres adoptivos), quien tiene un problema de mutismo. La deficiencia física de Max es utilizada por Esther como confidente para encubrir sus acciones criminales, especialmente el asesinato del padre y, debido a la carencia de Max, culpar a la niña de tales acciones (fotografía 10). Concretamente, en el minuto 41 empuja a una niña por el tobogán del parque de atracciones de forma totalmente injustificada, a diferencia de Samuel (*Babadook*), quien empuja a su prima de la casita del árbol tras haberse sentido atacado por sus palabras con respecto a su padre. A nivel visual, cabe destacar que esta acción se lleva a cabo una noche mientras Max duerme en su habitación y, tras los efectos de un rayo provocado de la tormenta y tras un fundido en negro (*black out*), Esther aparece en la habitación y se la queda observando de forma inquietante.

En ese sentido, la inocencia entraña criminalidad, la criminalidad se superpone a la inocencia y esta transgresión acaba provocando el caos y el resquebrajamiento de la familia nuclear como institución social, cuando inicialmente debía cumplir con sus expectativas de esperanza y prosperidad de la clase media. Una criminalidad avanzada en el momento de la adopción, cuando la hermana Abigail explica a los Coleman que la familia adoptiva anterior de Esther murió en un incendio, del que ella salió ilesa advirtiéndoles de que se trataba de una niña muy inteligente y muy madura para su edad.

Igualmente, el vestuario de Esther es un indicador de la alteridad. Así mientras el vestuario de Rhoda (*The Bad Seed*) es coetáneo a la temporalidad argumental, Esther utiliza ropa anticuada y luce cintas en sus muñecas y cuello (que utiliza para cubrir sus marcas del hospital psiquiátrico) que provoca extrañeza y burlas entre sus compañeros. A nivel visual, en el minuto 97, a través del espejo donde ella se mira, se aprecia su verdadera identidad, ya que se muestran las cicatrices que ella tiene en muñecas y pecho, las cintas de presión que impiden que se muestre su pecho y la dentadura postiza que utiliza. En cierta medida, estos se percatan de su peligrosidad antes que los adultos. A ello se une un comportamiento ambiguo y violento falto de escrúpulos y cruel en el más estricto cumplimiento de los rasgos psicopáticos al disparar a un pájaro con una pistola de paintball y retar a su hermano Daniel a hacer lo mismo o a matarlo aplastarlo con una piedra como ella le enseña.

Cabe destacar que, a nivel visual, la paloma muerta en la nieve y con sangre esparcida en la misma en el minuto 29, provocan una metáfora visual donde aquello que representa la pureza como puede ser la paloma, en relación con la paloma mensajera de la doctrina cristiana, es asesinada con brutalidad y ensañamiento por Esther. En este caso, la sangre representa la perversidad de Esther. Asimismo, el cromatismo es importante en tanto que Esther también corta las rosas blancas del jardín en el minuto 66, las cuales han crecido desde las cenizas del bebé que no nació de sus padres adoptivos. De este modo, la pureza de las rosas blancas simboliza el ángel del bebé no nacido que es corrompido, de nuevo, por la perversidad de Esther.



Fotografía 10. Esther y su conducta no normativa con su hermana adoptiva

La ambigüedad moral de Esther se traduce, también, en la actitud promiscua con respecto a la figura paterna. Una relación ya planteada en *The Bad Seed* (paternidad biológica) y reiterada en *Orphan* (paternidad adoptiva). El erotismo hacia el padre implica la tensión y rivalidad con la figura materna. Así, frente a *The Bad Seed*, la relación entre Esther y Kate será radicalmente distinta dado que, desde un planteamiento psicoanalista (y edípico freudiano), Kate supone una competencia sentimental superable desde el momento en que no existen lazos de consanguineidad como sí sucede en *The Bad Seed*. Por este motivo Kate es un obstáculo en el objetivo de Esther de ocupar el rol de esposa, de pareja sexual de su padre adoptivo (figura 15). Si bien las acciones de Esther en su dualidad identitaria pueden hacernos pensar si siente el deseo de ser protegida y amada por figuras paternas y el de tener patrones de conducta y ser tratada como una niña. Se trataría, entonces, de un proceso o mecanismo de sustitución emocional entre padre-hija que se enamora de éste y que tiene deseos incestuosos.

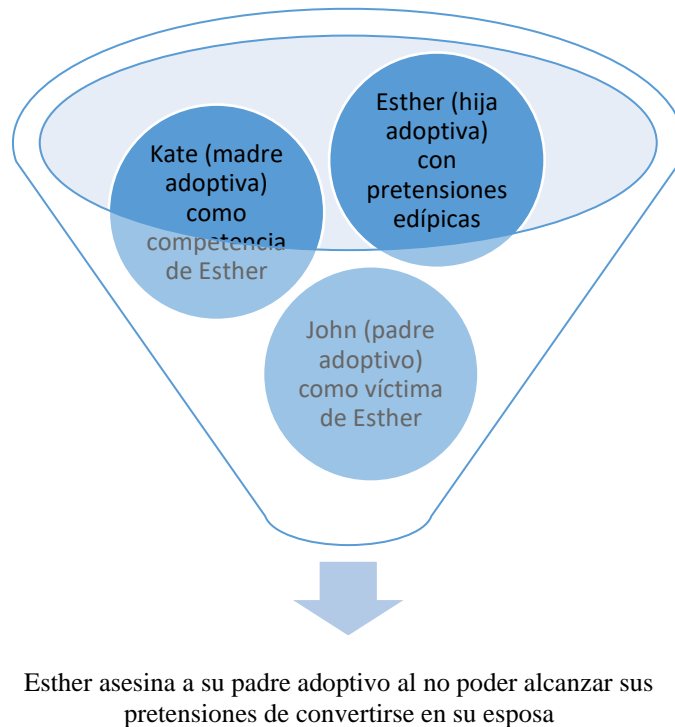


Figura 16. Esther no consigue sus pretensiones con respecto a su padre adoptivo

De esta manera, a la maternidad concebida como espacio de conflicto generacional se une la competencia sentimental/sexual con respecto a la figura masculina quien sirve, en algunas ocasiones, para desplegar la dicotomía entre la buena/mala madre a la que nos hemos referido en capítulos anteriores. Si bien Christine, la madre de Rhoda Penmark es definida como “buena madre” (que, tras conocer la identidad psicopática de su hija intentó matarla como forma de protección a la familia), Kate ha sufrido una maternidad “fallida” en tanto que perdió a su bebé e intenta suplir ese vacío con la adopción de Esther. Si bien no se puede considerar una maternidad impuesta, como sí puede considerarse parcialmente en el caso de la paternidad de John, es ella quien abandona su carrera profesional y se queda en casa para cuidar a sus hijos cumpliendo con el rol de familia nuclear.

Kate se esfuerza en ser una “buena madre” y, también, en conocer los orígenes de su hija adoptiva. Se percata de la existencia de una Biblia antigua que Esther tenía como objetos personales en el orfanato y que la dejan con la duda de sus creencias. Cabe tener en cuenta que Kate pretende rendir homenaje a su hija que nació muerta y este hecho apoya su valoración como “buena madre”. Así pues, detrás de la casa los Coleman hay un invernadero donde Kate tiene su santuario personal con un monumento a su hija Jessica con una inscripción triste y, a la vez, enternecedora la cual lee a Esther como un punto de confianza para fortalecer su relación: “Nunca te abracé, pero te siento. Nunca hablaste, pero te escucho. Nunca te conocí, pero te amo”. Kate cuenta a Esther la historia de Jessica y que sus cenizas se esparcieron en la base del rosal blanco que forma parte de su santuario confesándole confidencialmente que “Mientras esta planta crece, parte de ella estará viva en su interior”.

Además, Kate enseña a Esther a tocar de piano percantándose de que su nivel es muy superior al mostrado anteriormente, lo cual resulta un engaño y una mentira hacia toda la familia – Esther le estaba ocultando su habilidad para tocar el piano y cuando Kate le pregunta por qué ha mentido, contesta que ella aceptó porque creía que debía ser frustrante tener un hijo que no se interesa por la música y una hija que ni siquiera puede escuchar, lo cual resulta humillante para Kate. En este hecho, detectamos no solo la plasmación de la mentira patológica como uno de los rasgos psicopáticos señalados en el DSM4 (2010) sino también una escasa profundidad de los afectos y una falta de empatía con respecto a su madre adoptiva al utilizar informaciones que le sitúan en una posición de poder con respecto a Kate con la intención de suplantar su rol como esposa como objetivo personal.

Así, la concepción de los crímenes de Esther no solamente constituye una sensación de poder y de control de la situación por el engaño en el entorno y el núcleo familiar (Tríada IFH/M) por el uso de una máscara de la perversidad infantil sino también una vía de ejecución de acciones psicopatas. El quid de la cuestión reside en que la identidad infantil constituye una apariencia idónea para esconderse o disimular las verdaderas intenciones de la protagonista. Es decir, mediante una apariencia en la que subyace connotativamente las nociones de inocencia, vulnerabilidad y el rol tradicionalmente asociado al de víctima en el caso de Esther se cometen actos incestuosos, violentos, de manipulación emocional y psicológica, además de actos criminales.

En este preciso sentido, es destacable la precocidad sexual de Esther. Un día, Kate y John están teniendo sexo en su habitación y descubren que Esther los está mirando y se detienen inmediatamente. Al día siguiente Kate visita a Esther a su habitación para explicarle, metafóricamente y de manera didáctica y dulcificada las relaciones sexuales y de pareja a partir de los pájaros y las abejas, aunque Esther manifiesta estar informada sobre el tema y se sorprende de la ingenuidad mostrada por su madre adoptiva. Así, el nivel de precocidad sexual que exhibe Esther (fotografía 11) es impactante y va a ser un hecho que la conducirán a una falta de autocontrol, cuando intente acercarse a John para besarlo. A nivel visual, cabe destacar que Esther pretende crear un escenario romántico, con un decorado de velas blancas y pétalos de color de rosa que, simbólicamente, remiten a la preparación para un encuentro amoroso y sexual.



Fotografía 11. Precocidad sexual de Esther

Esther es una mujer patológica y criminal que resulta una amenaza constante a la familia nuclear. A diferencia de John, quien es su objeto de deseo, Kate es una rival porque tiene lo que ella desea, el amor marital y carnal de John. Esther provoca a Kate regalándole rosas blancas, las que tienen un contenido cargado de simbolismo que remiten a su difunta hija Jessica, induciendo a Kate a desplegar conductas atribuidas a la “mala madre” (de acuerdo con lo expuesto en el segundo y tercer capítulo). Este regalo representa el deseo de derrocar y sustituir a Kate como matriarca de la familia. Pero el regalo solamente es una de las acciones irreverentes de Esther que llega a autolesionarse e inculpar a su madre adoptiva para provocar más tensiones en la pareja además de agravar conscientemente los incipientes problemas de Kate con el alcohol.

Ante tal confrontación, Kate fisgonea en el dormitorio de Esther y ella se da cuenta. Es la ocasión ideal para que Esther despliegue una batería de ataques contra Kate relacionados con sus acciones como hipotética “mala madre”. A nivel visual y de caracterización, en un primer momento su apariencia encaja dentro de una maternidad normativa, evoluciona negativamente en cuanto sus problemas de alcoholismo incrementan por los comportamientos extraños de Esther, lo cual la sitúan también dentro del concepto de “mala madre”. Cabe tener en cuenta que compra dos botellas de vino al verse atrapada en una situación indeseada con la adopción de Esther, se salta un semáforo y tienen un accidente, pero sin daños en el minuto 6 y en el minuto 11 toma pastillas. No obstante, aquella actitud que también la conduce al terreno de “mala madre” es que en el minuto 70, Kate vuelve a beber vino como un modo de afrontar su insatisfacción y eludir su responsabilidad.

De este modo, la maternidad se convierte en *Orphan* en una tortura psicológica (como también hemos visto con Amelia) a través de las acusaciones de Esther: su negligencia en el accidente de Max en el estanque en plena embriaguez y el recordatorio de los

movimientos fetales fantasmas de Kate durante su tercer embarazo. Ambas son formas de tortura emocional para Kate y de invasión de su intimidad y además de constiuir amenazas reales a la integridad de sus hijos biológicos. Así pues, las acciones de Esther en su rivalidad con Kate responden a procesos manipuladores como rasgos psicopáticos dado que Esther sabe que el mayor dolor que puede infringirle es, precisamente, apelar a su maternidad.

La maternidad puede ser entendida en *Orphan* como una tortura psicológica (como también veíamos con Amelia en *Babadook* en el capítulo previo). Además, Esther sigue atormentando a Kate con otro tema muy peliagudo para ella, el embarazo y pérdida de su tercer hijo, en el que Esther leyó que Kate había sufrido movimientos fetales fantasmas, es decir, llevaba dieciséis días con su bebé muerto en su interior, pero sintiendo movimientos fantasmas, una tortura cruel para la madre y, evidentemente, una confusión muy íntima y personal.

Así pues, la monstruosidad de Esther se relaciona con el vínculo con su madre, se explica como un rasgo genético transmitido que le hacen padecer esta enfermedad hormonal. En relación a Kate, Esther puede representar la figura infantil, la niña que se vuelve monstruosa como resultado de su incapacidad para enfrentarse a sus propios problemas psicológicos y la gestión emocional de la ansiedad y la pérdida.

Ante el ataque, Kate defiende su figura de matriarca agrediendo a Esther quien cae en el estanque; una acción que debe considerarse como una actualización del episodio de Max (y por lo cual se sentía culpable y, en cierto modo, una mala madre) pero invertido (al estar, en esta ocasión, sobria) e interpretado como un acto de justicia para las audiencias frente a la identidad psicopática de Esther (fotografía 12). A nivel visual, la disputa entre Kate y Esther conducen al motivo de lo femenino-trágico en relación con el medio acuático, en tanto que, en un movimiento de cámara lento en el minuto 90, Esther se sumerge, con la cara llena de sangre, hacia las profundidades del estanque, tras ser atacada por Kate.

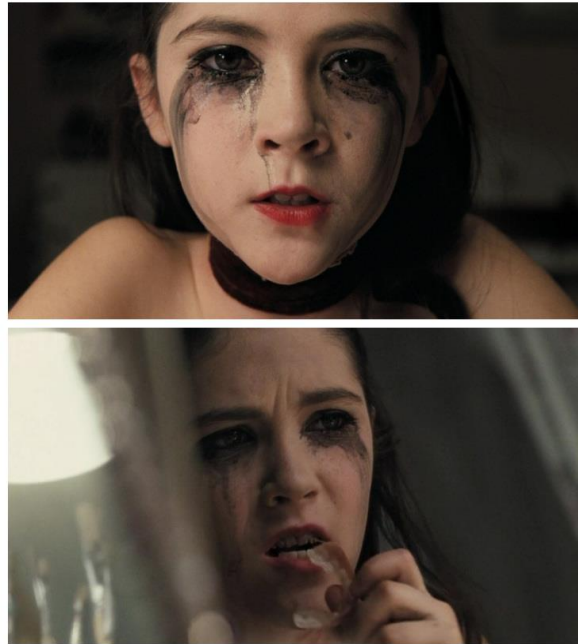


Figura 12. Las agresiones físicas y psicopáticas de Esther

Como Christine Penmark (*The Bad Seed*), el rechazo de Kate a ser madre de Esther es la afirmación final de la maternidad misma (y nos recuerda, también a las dinámicas compartidas entre madre e hija por Carrie y Margaret White en *Carrie* o entre Flora y Miss Giddens en *The Innocents*). En cada película, la distorsión o la relación conflictiva entre el adulto y el niño está plagada de ansiedad debido a la fusión de lo normal y lo patológico. En el caso de Esther y Kate, el conflicto reside en que ambas son mujeres adultas que luchan por un mismo objetivo: el amor marital y carnal de John. Esther lee el diario de Kate para buscar sus puntos más vulnerables y servirse de ellos para manipularlos.

De igual manera, Kate vulnera la intimidad de su hija adoptiva al descubrir en la Biblia escondida de Esther varias fotografías de hombres de mediana edad a los que Esther intentó seducir y luego asesinar. De hecho, Kate encuentra una inscripción de “Saarne Institute” descubriendo que la inscripción corresponde a un hospital psiquiátrico, no un orfanato, y entendiendo el verdadero origen de su hija adoptiva (fotografía 13). Ellos mismos han introducido en su casa a un monstruo patológico representado en el cuerpo de una niña de 9 años cuya verdadera identidad es revelada por los doctores de la institución: Esther es en realidad Leena Klaamer, nacida en 1976 y con un trastorno hormonal llamado hipopituitarismo que fue ingresada en la institución psiquiátrica por su extrema violencia, que su enfermedad se ha agravado y que ha matado al menos a siete personas antes de escapar a los Estados Unidos.

Una violencia y una dualidad de la personalidad que tiene su reflejo en la habitación de Esther en la que las aparentemente inocentes e inofensivas pinturas de vida salvaje y casas de muñecas de Esther esconden su lado oscuro visible al cambiar la luz ultravioleta de la pecera por la luz negra desvelando una aterradora visión de muerte y destrucción.



Fotografía 13. Esther descubriendo su verdadera identidad en el espejo

Los dos lados de la identidad de Esther, niña y adulta criminal violentamente reincidente, se exteriorizan como dos imágenes que Esther representa para la familia normativa de clase media que la ha adoptado. Inmersa en un mundo que ha creado y manipulado a través de su propia imaginación, Esther personifica a la niña monstruosa y rebelde con una causa patológica que le sirve de explicación.

4.5.¿Perversidad y Psicopatía infantil construida? Personajes infantiles masculinos psicópatas: Brahms (*The Boy/Brahms: The Boy II*) y Milles (*The Prodigy*)

En este apartado planteamos y analizamos la perversidad y la psicopatía masculina (fotografía 14) infantil en tres películas diferentes: Brahms en *The Boy* (2016) y en la secuela *Brahms: The Boy II* (2020) y Milles en *The Prodigy* (2019). En este sentido, algunos textos góticos del siglo XIX que tienen el motivo del muñeco perverso o diabólico son *The Sandman* (E.T.A. Hoffmann, 1816), *The Wondersmith* (1859, Fitz-James O'Brien); "Frau Blaha's Maid" (1899, Rainer Maria Rilke); *The Haunted Doll's House* (1923, M.R. James) o *The Doll* (1937, Daphne du Maurier) etiquetados como *–it-narratives* o bien *object tales* en los que se plantean la metamorfosis entre lo humano y lo no-humano lo cual implica una desestabilización de la propia identidad llegando a materializar la pugna entre la razón o la moralidad, frente a la despersonalización del ser humano.

En la primera película, *The Boy* (2016), la señorita Evans (Greta) consigue el puesto de niñera en la casa de los Heelshire para cuidar a Brahms, un muñeco que ocupa el lugar de hijo, muerto a la edad de 8 años y que es para ellos la forma de lidiar con este trauma de tal manera que el muñeco suple la carencia del hijo creando una realidad alternativa.

La concepción del muñeco se torna compleja y no por respuestas paranormales o de posesiones demoníacas materializadas en él sino por el relieve psicológico y la recepción de éste en el entorno familiar.

Así, la película parte de dos premisas: la idea de lo extraño conocido con el trauma familiar de los Heelshire por la muerte en extrañas circunstancias de su hijo; y la verdad silenciada de una tragedia familiar que se torna en la vivencia de una farsa a través de la manipulación emocional de unos padres por un hijo tirano encarnado en un muñeco de porcelana. El muñeco de tamaño de un niño real de ocho años está sujeto a una disciplina y a unos horarios pactados con actividades que deben cumplirse; de salirse de esos esquemas, la desobediencia se torna en consecuencias que resultan perturbadoras para quien las incumple (en este caso, Greta).

En el segundo caso, *Brahms: The Boy II* (2020) es una secuela de la anterior película, y, por tanto, la premisa narrativa tiene como punto de partida el final de su predecesora. Así el muñeco Brahms, que fue enterrado en los alrededores de la casa con la esperanza de encontrar nuevas víctimas, es descubierto por los nuevos inquilinos de la mansión siendo su hijo Jude la próxima víctima de las acciones y maquinaciones del muñeco.

El tercer caso, *The Prodigy* (2019) se basa en la historia de Sarah, una madre preocupada por el comportamiento extraño y perverso de su hijo pequeño, Milles. Sus actitudes resultan raras y sospecha que el niño podría estar poseído por una fuerza paranormal; es por ello que la madre busca ayuda para investigar la razón de este cambio de tal manera que el descubrimiento de la verdad acarrea perversas y crueles consecuencias.



Fotografía 14. Perversidad y la psicopatía masculina en los casos de estudio de Brahms en *The Boy* y en la secuela *Brahms: The Boy II* y Milles en *The Prodigy*.

Todos los protagonistas de las películas mencionadas encajan con la clasificación de niños perversos del estudio de Renner (2016, p. 8), como vimos en el segundo capítulo. En primer lugar, *The Boy* (2016)²⁵ se corresponde con la categoría de “changelings” en tanto que la causa de este tipo de representaciones infantil hace referencia a personas adultas, en concreto, el niño Brahms es un adulto joven que utiliza la máscara infantil para actuar de forma monstruosa, psicopática y criminal. En ese sentido, esa máscara

²⁵ Se puede consultar la ficha técnica ampliada de *The Boy* (2016) en: https://www.imdb.com/title/tt3882082/?ref=fn_al_tt_1

resulta *uncanny*, ya que utiliza al muñeco como su “doble” (*Doppelgänger*) y “alter ego” que vive literalmente en las paredes de su casa para conseguir sus propósitos: ser cuidado como un niño y matar a todo aquel que se interpone en su camino.

En segundo lugar, la película *Brahms: The Boy II* (2020)²⁶ se seguiría correspondiendo con la categoría de *changelings*, aunque, en este caso la película es una secuela de anterior y, a sabiendas de la existencia de un adulto psicópata detrás de las paredes, se utiliza al muñeco de porcelana Brahms para ser el nuevo e inseparable compañero de juegos del niño de la nueva familia que ha comprado la casa de los Heelshire. En este caso, su cometido es encontrar una nueva familia para perpetrar los crímenes que desea, intercediendo a través del muñeco y manipulando a la familia.

En ambos casos, Brahms se ajusta estrictamente a las características del subgénero de “Doll-puppet-ventriloquist-dummy horror”, según la clasificación de Vander Kaay y Fernández-Vander Kaay (2016, p. 74) que hemos expuesto en capítulos previos.

En tercer lugar, el protagonista de *The Prodigy* (2019) se adscribe a la categoría de “possessed children”. Así, desde antes de la concepción, la madre de Milles está obsesionada con su nacimiento (lo cual nos acerca al movimiento “Baby Hunger” de la década de los ’70). El niño tiene habilidades excepcionales, aunque despliega un comportamiento extraño para su edad. Por ello, y tras asistir a sesiones de terapia con el niño, la actitud obsesivo-paranoica de la madre hace que crea que Milles ha sido poseído, una idea no compartida por el padre y que provoca problemas conyugales. Sin embargo, la realidad es que Milles se ha convertido en huésped del criminal Edward Sorka, quien vivía en el pasado en su casa. De acuerdo con Renner (2016, p. 56), Milles se convertiría en un muñeco de la entidad demoníaca:

In the most basic form of the narrative, a child essentially becomes a puppet to a demonic entity, which declares its presence by such tactics as contorting the child’s body into impossible positions, lowering the voice several octaves, ventriloquizing languages the child would not know, altering eye color into telltale shades of black or greenish-yellow, and forcing the child to engage in violent or sexual behavior.

Así pues, en primer lugar, analizaremos la perversidad encubierta del muñeco creepy de *The Boy* (2016) bajo el eslogan “every child needs to feel loved” y que nos remite a la idea de los muñecos malditos y los objetos infestados; una idea que conlleva un componente psicológico importante centrado en el efecto perturbador de un objeto inanimado que adquiere capacidades plenamente humanas con iconologías que pueden rastrearse desde el teatro de títeres o el Teatro del *Grand Guignol* hasta lo inquietantes y creadores de fobias que pueden resultar no solo muñecos con estas capacidades²⁷, sino también la sonrisa de un payaso aparentemente inofensivo y destinado a entretener, en muchos casos, a un público infantil.

Estas fobias como son la autonomofobia o miedo a todo lo que falsamente representa un ser sensible); la pediofobia como el miedo irracional a los muñecos (como el

²⁶ Se puede consultar la ficha técnica ampliada de *Brahms: The Boy II* (2020) en: https://www.imdb.com/title/tt9173418/?ref=nm_sr_srgs_0

²⁷ Remitimos su comparativa con la muñeca Annabelle de la familia Warren (*Annabelle*, John R. Leonetti, 2014).

paradigmático *Chucky*)²⁸, no sólo diabólicos sino también a robots o maniqués) y la coulrofobia o miedo irracional a los payasos, (con la película *It* como paradigma)²⁹, parecen compartir como denominador común el que son objetos aparentemente inanimados que cobran vida y, en algunos casos, se benefician de una asociación vinculada al mundo de la infancia, la inocencia o del entretenimiento donde la agresividad, la peligrosidad o la perversidad parecen no tener cabida. El cine principalmente de terror ha sabido nutrirse de ellas en múltiples ocasiones y en este panorama gravita la película *The Boy* (2016).

Tal como hemos comentado anteriormente, la concepción del muñeco se torna compleja de tal manera que la familia se ve sometida a una disciplina y unos horarios pactados con actividades que deben cumplirse, especialmente por su cuidadora, la señorita Evans (fotografía 15). Por ello, los padres insisten en sus rezos a Dios que tenga piedad de él (“Ten piedad de este niño inocente”) o advierten a Greta de cuál es la fórmula adecuada para tratar con él (“Pórtese bien con él y él se portará bien con usted”).



Fotografía 15. Brahms encarnado en un muñeco creepy de porcelana

Este arraigo exacerbado por las reglas pactadas, que forman parte de las normas básicas propias de la responsabilidad paterna (tales como vestirlo, alimentarlo, asearlo, leerle historias, jugar con él, rezar (como vemos en la fotografía 16, o darle beso de buenas noches) connotan un *modus operandi* en el que subyace una forma metódica de actuar que remite a la necesidad de orden obsesivo patológico de un psicópata o un sociópata, ya que aquello que sale de las normas es aquello incontrolable y a la vez imprevisible. Lo imprevisible molesta al muñeco, ya que le hace sentirse vulnerable por no poder ejercer su poder, por ver que éste se escapa de sus manos.

Sin embargo, Greta (la señorita Evans) incumple estas normas ya que no cumple con sus horarios, lo deja solo, lo tapa con una manta porque no puede aguantar su mirada, lo tira en una silla hasta que comprueba que hay algo verdaderamente extraño en su comportamiento: el muñeco se mueve, se pone encima de su cama, la observa desde la

²⁸ Otro muñeco al que nos referimos indudablemente es al Chucky (*Child's Play*, Tom Holland, 1988) y a Slappy (serie televisiva *Goosebumps*, de R.L. Stine y Deborah Forte, 1995-1998).

²⁹ Reconducimos al personaje de Pennywise la película *It* (Andrés Muschietti, 2014) y con denominador común al personaje de Twisty de la serie televisiva *American Horror Story: Freak Show* (Ryan Murphy, 2011).

distancia, le roba alguno de sus objetos, es capaz de encerrarla en la buhardilla e incluso recibe llamadas suyas con un claro tono de advertencia: “Por favor, sal”; “¿Qué estás haciendo?, ¿Por qué no sigues las reglas?” Ella se compromete a cuidarlo para siempre como parte de su trabajo sin imaginar que el incumplimiento de esta promesa pudiera tener consecuencias personales posteriormente.

Así, nos encontramos ante la representación de la inocencia infantil violada por medio del perturbador juego de un sociópata que parece utilizar un muñeco para satisfacer sus propias necesidades: ser cuidado de por vida adoptando un rol de un ser dependiente (por su nula capacidad de acción) cuando en realidad es el dominador, primero de sus padres y después, de su niñera que, por huir de sus propios fantasmas (una historia sentimental tormentosa) acepta cuidarlo, pasando de ser un trabajo temporal a un compromiso de por vida. Este compromiso implica una evolución desde su escepticismo inicial, incluso de burla por su incredulidad de que Brahms fuera realmente el hijo y no un muñeco, hasta la creencia en la existencia de muñecos infestados o depositarios de rituales demoníacos o entidades sobrenaturales que los gobiernan.

Los padres del Brahms, afincados en una grandiosa campiña inglesa, acaban suicidándose y dejando una carta para despedirse de la niñera en la que manifiestan que ahora ella será la que se encargará de él, haciendo evidente que sus sospechas de que Brahms no es un muñeco cualquiera que ocupa el rol de hijo con un recibimiento de un trato como tal sino una persona que parece controlar sus acciones. Sus padres se convierten, entonces, en personas sumisas y a las órdenes de su hijo, quien ejerce un total poder que acarrea, también, una carga emocional para ellos que los conduce literalmente a la destrucción.



Fotografía 16. *Modus operandi* de Brahms: rezar por las noches

No obstante, Greta es una mujer inteligente y adapta su comportamiento a las circunstancias que vive. Es capaz de modificar su escepticismo y desobediencia a una mayor predisposición a creer o a “querer ver” más allá de la imagen de un inquietante y creepy muñeco que ya le ha mostrado que puede hablar, comunicarse, y también desplazarse mientras nadie le ve. Ella le obedece y cuida como forma de sumisión en una clara inversión de roles o de establecimiento de jerarquías de autoridad respecto al niño-muñeco.

Sin embargo, la campaña inglesa no ha sido espacio suficiente para huir de su tormentoso ex novio de Estados Unidos quien acaba personándose en la casa llevando a Greta a la desesperación y a pedir ayuda al muñeco quien amenaza y asesina al antiguo amante de su cuidadora.

Tras este incidente, los cuidados de la niñera se transforman, para Brahms, en un interés sexual del mismo modo como sucede en los casos analizados de Rhoda Penmark y Esther Coleman hacia sus respectivos padres quienes ejercen también el rol de cuidadores. Este interés sexual es un indicador para la comisión de actos violentos e incluso criminales y, finalmente para desvelar la auténtica identidad de Brahms: el niño dado por muerto que vive en un subterráneo, un psicópata de naturaleza perversa obsesionado con Greta que es capaz de matar y ser violento con las personas de su entorno. Un planteamiento también compartido en sus rasgos generales por los personajes femeninos mencionados. Por su parte, Malcolm, el hombre que le trae los pedidos y la compra a casa y con el cual han entablado una relación amistosa también acaba herido en los pasillos que conducen hasta la morada subterránea de Brahms, un psicópata obsesionado con Greta y de naturaleza perversa, capaz de matar y ejercer violencia sobre los demás.

The Boy (2016) resulta una película que, pese a utilizar elementos comunes del género y tener un final tildado de previsible, construye de forma muy efectista la relación e incluso la vinculación emocional entre Brahms y Greta, siendo capaz de poner en tela de juicio las expectativas de la audiencia en cuanto a la propia naturaleza de Brahms a partir del despliegue de fobias irracionales e imágenes del imaginario cultural así como del bagaje cinematográfico de la audiencia en el momento de la recepción de la película.

Como hemos mencionado, el rasgo más llamativo de *The Boy* radica, precisamente, en la *uncanny* e inquietante figura del muñeco, el cual bebe de toda una herencia cinematográfica de muñecos diabólicos desde *Chucky* (*Child's Play*, 1988), *Pennywise* (*It*, 1990), *Slappy* (serie *Goosebumps*, 1995-1998) o *Annabelle* (*Annabelle*, 2014). La inquietante y familiarmente extraña figura nos acerca a la personificación y animicidad de objetos, en este caso, un muñeco con forma humana cuya apariencia puede relacionarse con el monstruo *Slappy*, de la serie *Goosebumps* (1995-1998), que bebe de la tradición gótica. El arquetipo muñeco asesino es *Chucky*, aunque *Annabelle* supone también un arquetipo de muñeca poseída, como señala Lu (2019, p. 199):

The archetypal killer doll of late twentieth-century popular film is of course hucky, a “Good Guys” doll possessed by a criminal who is exercising voodoo or black magic (...) Another doll-horror sensation in recent years has been *Annabelle* (2014), which is based on the supposedly true story of a possessed doll now housed in a museum.



Fotografía 17. Muñeco Slappy (serie televisiva *Goosebumps*, 1995-1998/película *Goosebumps 2: Haunted Halloween*) y Brahms (*The Boy*, 2016)

De acuerdo con Ramalho (2020, p. 31), los muñecos pueden ser recordatorios de nuestra propia fragilidad humana y la permanencia de un pasado (fotografía 17) que puede afectar a la realidad en la que se basa la narrativa en cuestión, como vemos en la comparación entre el muñeco Slappy y Brahms:

In this way, they act as constant reminders of the fragility, forlornness, and ephemerality of life. The presence of the antique doll in modern Gothic works also emphasizes an inescapable Gothic theme: the overwhelming pervasiveness of the past within the present; more specifically, the unfailing ability of the past to deeply affect narrative reality. Because of its production history, the vintage doll mediates pastness and willful anachronism, whereas its recurring presence in Gothic narratives materializes the idea of the ever-returning past. The fact that the films have continually used dolls of the old-fashioned kind to haunt their viewers may appear paradoxical, in that Gothic and horror are widely analyzed as commenting on the times that produce them.

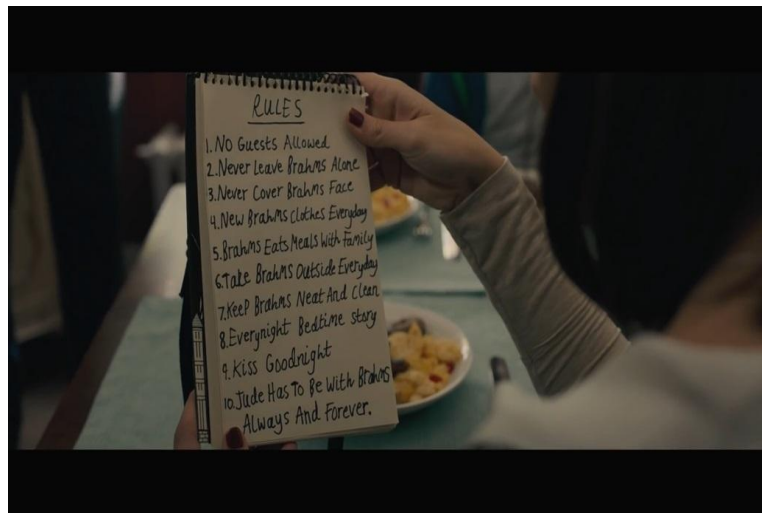
Asimismo, Sencindiver (2014, p.103) señala precisamente lo “uncanny” de los objetos con una funcionalidad distintas, desde ser un fetiche, a ser objeto de vudú o a tener una sensación de extrañeza con propósitos insólitos que abarcan desde la posesión del objeto o su utilización como materialización de oscuros deseos psicópatas y su perpetración:

Whether of porcelain, vinyl, or cloth, a sexual surrogate or an object of a child’s caress, divine icon, fetish, or voodoo curse, or assuming its notorious vengeful appearance in horror fiction and film, the doll in its various permutations is endowed with a unique auratic presence susceptible of acquiring an uncanny hue.

La ambivalencia de los objetos se consigue, precisamente, por la posibilidad de animicidad, la “usurpación” de acciones inherentemente humanas, aquellos que reside entre los límites de lo humano y la máquina, la vida y la muerte, la movilidad y la estaticidad. En el origen freudiano del término “uncanny” (Freud, 1955 [1919]) aplicado en este caso a muñecos hace referencia a la expresión o representación de recuerdos de la infancia que han sido reprimidos, aunque también pueden hacer referencia al retorno de lo reprimido (“the return of the repressed”) de los propios deseos o al deseo del propio objeto que desea la animicidad, de cómo un objeto muerto desea la animicidad propia de la vida humana (Brahms aparece repetidamente en lugares inesperados, por ejemplo,

estaba sentado en la cama, se desplaza por sí solo al suelo, y también porque algunas de las pertenencias de Greta desaparecen misteriosamente y todo apunta a que él es el responsable).

En el caso de *The Boy*, el muñeco tiene una apariencia totalmente humanizada, en tanto que representa un ser humano en miniatura cuya falta de expresividad, si se nos permite, “giocondiana” enfatiza precisamente la sensación de extrañeza e incrementa el grado de imprevisibilidad que presuponemos si, en algún momento, este muñeco, tiene conductas humanas, es decir, una capacidad de acción humana y, además, si tiene reglas tan marcadas que planifican sus hábitos diarios (fotografía 18) y que son condición indispensable en su rutina. Si se vulnera esa rutina (como si de un niño se tratara), pueden pasar cosas imprevisibles, como hemos comentado anteriormente.



Fotografía 18. Hábitos diarios de Brahms

De acuerdo con Ramalho (2020, p. 32), Greta evoluciona de la incredulidad inicial al escepticismo de que Brahms sea capaz de actuar y aparecer en lugares inesperados:

Greta, whose initial reaction at the sight of her charge was laughing in utter disbelief, slowly changes her demeanor and gives in to the possibility that the doll may be capable of agency. Brahms repeatedly turns up in unexpected places, for instance, and some of Greta’s belongings mysteriously vanish. Importantly, Greta’s acquired fear is the result of *unwitnessed* (and, therefore, only suspected) animation. Uncanniness, in this case, appears when the audience and the characters believe an object has (or might have) agency and its supposedly imminent animation is not desired.

En el caso de Greta como cuidadora de Brahms se le obliga a tratar al muñeco de porcelana precisamente como si fuese, en efecto, un ser humano cuando, en realidad, se trata de un muñeco en apariencia que quiere ser tratado como humano y que dispone de una serie de normas de conducta y de hábito. Se trataría como de un “manual de instrucciones” para el uso del muñeco que se mezcla con hábitos comunes en la crianza de un hijo, en la que se incluyen, a nivel de recurso fílmico, la reproducción de música y, concretamente, de nanas infantiles con el objetivo de hacer de aquello infantil, algo *creepy* y extraño. Tal como hemos planteado, aunque su primera reacción al conocer al hijo de la pareja mayor fue la de reírse porque pensaba que se trataba de una broma que la contratasen como niñera para un muñeco de porcelana que decían que era su hijo, su escepticismo fue descendiendo a medida que el tratamiento que debía recibir Brahms era

totalmente humano. Al percatarse de la capacidad de acción de éste como, por ejemplo, aparecerse en la habitación, girar la cabeza para mirar a Greta, todos estos hechos son los que provocan el miedo y la sensación de extrañeza en Greta. Lo “uncanny” en el caso de Brahms no solo reside en su animicidad, sino en la posibilidad de animicidad y en la imprevisibilidad que supone ya no el objeto como muñeco de porcelana sino Brahms como personaje.

En este sentido, Brahms puede ser analizado teniendo presente la “uncanny valley” de Mori (2012), cuya teoría radica en que los cuerpos humanoides “uncanny” se definen por dos factores distintos: la afinidad y la apariencia, es decir, la necesidad de conectar con entidades que se asemejan a lo humano o, de lo contrario, la sensación de extrañamiento que provocan el hecho de encajar en lo humano, provocando una familiaridad negativa, extraña, repulsiva e incluso atemorizante: este es el caso de Brahms, el muñeco de porcelana que cobra vida. Podemos reconocer en él una cierta semejanza humana por su apariencia pero la afinidad que podemos sentir por él es ambivalente en tanto que su cuerpo inmóvil (a excepción de ciertos casos que provocan el temor de Greta) provoca una sensación negativa y extraña de familiaridad, tal y como sucede en *Dolly Dearest*³⁰ o *Child’s Play* en los que ambos, Dolly y Chucky tienen atributos humanos (apariciencia física, lenguaje e intención) pero son, a la vez, distintos, abriendo un limbo donde transitan la objetividad (el sentido de objeto) y la subjetividad (el sentido de sujeto/persona). Un limbo ambivalente o frontera liminal entre su apariencia, su conducta y sus actos que nos sitúan en el espacio de lo “creepy” en los personajes de los muñecos que se acerca a lo que Carroll (1987, p. 55) señala como “intersección categórica” (“categorical interstitiality”), en tanto que provocan esa sensación “uncanny”, es decir, las entidades son contradictorias en tanto que en ellas confluye lo animado y lo inanimado”. En el caso de Brahms, esta contradicción desestabiliza a Greta en tanto que este muñeco antropomorfo puede tener un grado de acción inexplicable e imprevisible que le da, por tanto, una movilidad y una autonomía para lo perverso.

Esta humanización del muñeco se plasma a la perfección en Brahms, dentro de las narrativas de los muñecos diabólicos, es decir, como comentamos en anteriores capítulos, encajaría dentro del subgénero de “Doll-puppet-ventriloquist-dummy horror” (fotografía 23), según la clasificación de Vander Kaay y Fernández-Vander Kaay (2016, p.74). Entre las características esenciales de este subgénero, el personaje de Brahms cumple con las siguientes: la extrañeza que puede causarnos un muñeco con forma humana con la que podemos identificarnos a nivel de rostro pero que es solamente una máscara que nos inquieta: “Their frozen smiles and empty eyes, forever unchanging and always watching, disturb us because we know that when we look into a set of eyes, the eyes should look back”. Además, estar delante del rostro de una muñeca es plantearnos que nada ha vivido nunca tras su rostro humano o, en todo caso, ya está muerto. Además, resulta perturbador pensar que pueden moverse por las noches en la oscuridad y estar mirándonos por la

³⁰ Remitimos a la película *Dolly Dearest* (Maria Lease, 1991) en la que la familia Wade se muda a México para invertir en el negocio de una fábrica de muñecas abandonadas y levantar una nueva industria con el nombre de “Dolly Dearest”. No obstante, entre las ruinas se liberará un espíritu maligno que se apoderará de las muñecas de la fábrica. Una de ellas se convierte en la mayor amiga de su hija Jessie, quien empieza a comportarse de manera extraña. Esta misma premisa se verá en el argumento de *Brahms: The Boy II*.

mañana, cambiando de posición, tal y como señalan Vander Kaay y Fernández-Vander Kaay (2016, p.74):

It is a surprising irony that we are unnerved by dolls because they seem human but not human enough, when it is absolutely certain that being more human would make them all the more unnerving to us. We think they're so creepy when they sit, motionless; but they're dolls, and it's unnatural for them to do anything else.

En ese sentido, aquello que deseamos destacar precisamente es la capacidad de acción de estas muñecas, pueden moverse, pueden hablar, escalar, asaltar la cocina o también pueden ser lo suficientemente inteligentes como para hablar con nosotros. Podemos imaginar que la muñeca puede estar poseída o si sus acciones han sido fruto de nuestra propia imaginación, por ejemplo. Dado que su naturaleza a nivel de objeto es frágil, deben intentar ser creativas si su objetivo es precisamente ser violentas con algún humano, de acuerdo con Vander Kaay y Fernández-Vander Kaay (2016, p.74):

So if they're going to be convincing killers, they have to come up with some clever ways of dispensing with their victims. Dropping chandeliers on them, chocking them from the back seat, and suffocating them while they sleep are just some of the tactics that living dolls use to keep up with the stronger and more athletic slashers.

Así pues, como hemos señalado previamente, Brahms (*The Boy*, 2016) representa un ejemplo del subgénero de "Doll-puppet-ventriloquist-dummy horror", según la clasificación de Vander Kaay y Fernández-Vander Kaay (2016, p. 74) en tanto que se destaca su naturaleza familiarmente extraña o "uncanny" (freudiana) que puede causarnos un muñeco con forma humana con la que podemos identificarnos a nivel de rostro pero que es solamente una máscara que nos inquieta. A nivel de decorado, aparecen primeros planos de cuadros con retratos de niños aparentemente victorianos y creepies en el minuto 43. Se aprecia, también, la capacidad de acción "creepy": Resulta perturbador pensar que pueden moverse por las noches en la oscuridad y estar mirándonos por la mañana, cambiando de posición. Además, se cumple con el "uncanny valley" (Mori, 2012): posee atributos humanos (aparición física, lenguaje e intención) pero es, a la vez, distintos, abriendo un limbo donde transitan la objetividad (el sentido de objeto) y la subjetividad (el sentido de sujeto/persona).

A nivel de motivo visual, Brahms se concibe como un muñeco creepy y uncanny que se representa con el recurso fílmico del primer plano de sus ojos en el minuto 16; en el travelling hacia adelante enfocando sus ojos en el minuto 22. La utilización de este tipo de planos pretende dotar de una dimensión subjetiva al muñeco para producir una sensación de extrañeza e inquietud y que, también, reside en apelar al espectador sobre la naturaleza del muñeco y su posible capacidad de acción. En el minuto 24 también existe un travelling hacia adelante con un zoom hacia los ojos de Brahms, simulando una lágrima, es decir, simulando que tiene la capacidad de llorar como si fuese humano aunque, inmediatamente, en un plano contrapicado se señala una gotera del techo en el minuto 25. Este juego de planos pretende inquietar y retar al espectador sobre la percepción del protagonista. En el minuto 38 se asiste mediante un travelling hacia adelante al enfoque de una foto antigua de la familia y en la cámara lenta al centrarse en los ojos del niño, nuevamente, se utiliza como motivo visual el visionado de fotografías como proyección identitaria, en este caso, con la intención de centrar la atención del

espectador en el hijo de los Heelshire y en su historia con respecto al muñeco. Su capacidad de agencia también reside, no solamente, en la posibilidad de moverse de lugar, sino de utilizar el recurso de la llamada telefónica en el minuto 45 donde se reproducen susurros infantiles extraños que reclaman a Greta a que juegue y siga sus normas. El recurso de la llamada telefónica en este caso procede de una acción de actitud psicópata del verdadero Brahms y también se utilizó como recurso en *Babadook* para avisar a Amelia y a Samuel de que ya no podían escapar de lo sobrenatural.

En el caso de Brahms, es necesario saber cuál es su origen y qué subyace detrás de esta identidad: la mente enferma y patológica de Brahms, un joven psicópata que se vive y se esconde literalmente entre las paredes de la casa de sus padres y que utiliza el muñeco de Brahms para conseguir sus objetivos: su siguiente víctima, Greta. En ese sentido, de acuerdo con Ramalho (2020, p. 35): el muñeco de Brahms puede también representar y poner de relieve las fronteras entre lo sano y lo insano o patológico, que, en nuestro caso afectan a un personaje adulto:

In Gothic films, which share a vivid interest in issues pertaining to the frontiers between sanity and insanity, the process of dollifying does not happen as a result of child play. It generally has deeper implications and is used to reveal underlying psychological issues that affect adult characters. While dollifying is widely accepted as part of a child's normal development, it becomes worrisome when it carries on into adulthood.

Greta descubre que veinte años antes de su llegada a la casa de los Heelshires, Brahms murió en un incendio, el mismo día que su amiga y compañera de juegos fue brutalmente asesinada. Es por ello que, asustada por los extraños eventos en la casa y supuestamente el atormentado espíritu de Brahms, está sujeta a un proceso que va desde el escepticismo a la creencia y obediencia, pasando por el extrañamiento y al cuidado de éste como a su propio hijo. Los padres le afirman a Brahms (un objeto) que la niñera ahora “es suya” (como si se tratara de un objeto o posesión) y, entonces, ellos escriben su carta de suicidio tras no poder soportar más tiempo la verdad y la mentira.

La verdadera identidad de Brahms se descubre cuando aparece Cole, el ex marido de Greta en la casa, quien es muy agresivo y ella, atemorizada pide ayuda a Brahms, el “único ser” en la casa. Visualmente, en el minuto 61 se utiliza el recurso de la cámara intrusa que permite proyectar la mirada espía del asesino (que se esconde tras las paredes de la casa) a través de la mirilla de la puerta mirando lo que ocurre entre Cole y Greta. En ese momento, Brahms aparece rompiendo un espejo y mata a Cole con un trozo de cristal. A nivel visual, en el minuto 66, se establece una superposición de la fotografía del octavo cumpleaños del niño de los Helshire con el rostro lateral del psicópata escondido, el verdadero Brahms. Este montaje y superposición permite al espectador entender de forma clara que el niño supuestamente fallecido, ha seguido creciendo y viviendo entre las personas y que el muñeco es una réplica de él mismo. De este modo, se descubre que el pequeño Brahms nunca murió y que fue el asesino de su compañera de juegos. Para evitar que se descubriera, siguió viviendo a través de las paredes de su casa y le pidió a Greta que se quedase con él en su casa. No obstante, Greta desea huir y visualmente en un zoom a cámara lenta del minuto 75, rompe, en muchas piezas el muñeco de porcelana y el ojo cae al suelo. El uso de la cámara lenta en esta escena permite fijar la atención, de nuevo, en el ojo del muñeco Brahms y en su significado y aportar dramatismo a la acción. Seguidamente, en el minuto 76, el verdadero Brahms saldrá del espejo, utilizado como proyección de la identidad real de Brahms. El espejo, nuevamente, se utiliza como recurso

de muestra de la propia identidad y el motivo visual del doble, tal y como ocurre en el caso del doble en Milles y el asesino Edward Sorka en *The Prodigy*. Asimismo, en el minuto 87 se aprecia visualmente la dualidad del personaje en el rostro de Brahms, de nuevo dividido en dos planos verticales, una mitad real con la cara quemada por el incendio y la otra mitad cubierta con la máscara, simulando su identidad intacta de la edad de ocho años, cuando supuestamente murió. No obstante, el verdadero Brahms, vuelve a juntar y pegar las piezas para reconstruirlo y dejar abierta la posibilidad de utilizar al muñeco con una nueva niñera o bien, con una nueva familia que lo encuentre, tal y como sucederá en *Brahms: The Boy II* (2020).

Tal y como señala Ramalho (2020, p. 28), la “vivificación” de objetos permite explorar los excesos humanos y el cuestionamiento de los parámetros socio-políticos:

Gothic literary and visual (including cinematic) culture has relied on the vivification of still objects as a means to expose and explore the powerful excesses that lie beneath the surface of the apparently organized, constant, controlled, and controlling socio-political parameters that rule everyday life.

Así pues, el muñeco Brahms se entiende como doble o “alter ego” del verdadero psicópata Brahms: una copia inmortal. Teniendo presente las narrativas neogóticas, el vínculo entre muñecos perversos e incluso demoníacos y los niños que los poseen es notable y sirven a los propósitos, intenciones e intenciones de los adultos. En cualquier caso, ejemplos anteriores como Chucky, Annabelle como, en el caso que nos ocupa, Brahms aparecen como compañeros de juegos de los niños ya que les permite crear un espacio íntimo donde comparten un código que, habitualmente, es desconocido por los padres o por el resto de personas de su alrededor. Esta nueva manifestación del compañero de juegos del niño puede ser considerada como una comprensión alterada o marginal de la propia infancia. No obstante, el vínculo puede responder también a otro tipo de patrón: se subvierte el patrón común del muñeco como compañero de juegos para resultar el muñeco con una capacidad de acción suficiente para utilizar al niño como víctima, presa o huésped de sus propios deseos.

Es por ello que, a diferencia de la oposición binaria entre muñeco criminal vs. niño inocente, en el caso de Brahms el muñeco y el niño (ya adulto) son dos en uno, componiendo un dúo diabólico que es el generador del “locus corruptus” en el *New Horror*. Si bien los muñecos pueden estar poseídos por espíritus malignos (*Annabelle*)³¹ o por un ventrilocuo (*Dead Silence*, 2007)³², Brahms se esconde tras la oscuridad de las paredes de su propia casa como si se tratase de un espectro invisible, casi sobrenatural y hostil; es el niño que mató a su compañera de juegos y ahora es un adulto psicopático que ha provocado el suicidio de sus propios padres. El muñeco de porcelana y el niño (Brahms ya adulto) tienen una existencia entrelazada y mutuamente dependiente (figura 17), se complementan de tal manera que el muñeco es un “alter ego” del propio humano Brahms

³¹ El argumento de la película nos remite a 1967 en la que la muñeca va a convertirse en la mejor amiga de Leah, la hija recién nacida de John y Mía Form. La mujer insiste en que su marido la lance a la basura porque han ocurrido fenómenos extraños en torno a la muñeca y se mudan a California para intentar formar una nueva vida. No obstante, la muñeca acechará sus vidas para intentar llevar a cabo sus intenciones de posesión demoníacas.

³² Jamie y Lisa Ashen reciben un regalo, un ventrilocuo llamado “Billy”, quien corta la lengua y mata a Lisa. Jamie, viudo, regresa a su hogar para investigar el asesinato de su mujer. Allí descubre la leyenda de Mary Shaw, una ventrilocua que pidió ser enterrada junto a sus 101 “muñecos”. Uno de ellos parece haber vuelto de la tumba y tener ansias de venganza.

como psicópata, provocando una intrincada relación entre muñeco (objeto) y humano (sujeto).

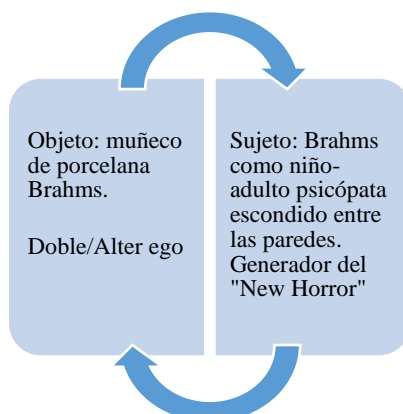


Figura 17. Convivencia entrelazada entre el muñeco de porcelana y el sujeto psicópata

Este tipo de representaciones infantiles son el reflejo de múltiples cambios sociales y del concepto de familia como institución, como ya comentamos en capítulos anteriores y que tienen las aportaciones de Renner (2013/2016). Estamos sujetos en la actualidad al resquebrajamiento de la “familia nuclear”, una mayor tasa de divorcios, una mayor tendencia de niños con inclinaciones narcisistas, antisociales, egoístas y agresivas, producto de las sociedades capitalistas y consumistas. De acuerdo con Garrido (2005) se denominan “niños-tirano” que sufren el “síndrome del emperador” en tanto que, pese a todas las comodidades que sus padres les brindan, tienen una actitud beligerante contra ellos. Estos “niños-tirano” pueden ser difíciles de educar y toman direcciones agresivas, beligerantes o incluso patológicas. Es por ello razonable que las narrativas de las “demonic dolls”, como señala Lu (2019, p. 205), sean derivadas de esta imaginación cultural occidental a través de las cuales la intimidad que se establece entre el muñeco y el niño aparte de inaccesible, representa el desconcierto, la incertidumbre y el temor de los propios padres:

It is reasonable to see contemporary demonic doll narratives as a derivation from, or co-evolution of, this Western cultural imagination when it comes to aberrant children. The particular intimacy between the doll and the child, in the horror genre and in reality, is part of the “hidden lives” of children, which sometimes bewilder their parents.

En un grado menor que con los amigos imaginarios (que implican de un mayor nivel de imaginación), los muñecos pueden ser compañeros de juego al que los niños hablan como si de una persona viva se tratara que, como hemos comentado, en la mayoría de ocasiones son secretas e inaccesibles para los padres. Este nivel de interdependencia entre muñeco y niño puede llegar a ser preocupante, como sería el caso de Milles en *The Prodigy* (2019). Los adultos, habitualmente los padres o tutores, se percatan de un nivel de dependencia tóxica habitualmente entre el hijo y el muñeco, en tanto que el muñeco se puede convertir en una presencia siniestra que acecha el hogar, poniendo de relieve la falta de comunicación o las carencias afectivas entre padres e hijos o situando al niño en un lugar peligroso de fuerzas paranormales malignas.

Si bien en otros casos como *Doll Master* (Jeong Yong-ki, 2004), los niños enmascaran sus desconcertantes “vidas ocultas” junto con su muñeco perverso o como en el de la

posesión de un alma criminal atormentada en el caso de Milles en *The Prodigy* (Nicolas McCarthy, 2019) en *The Boy* no se culpabiliza al muñeco de las acciones violentas, perversas, crueles o criminales sino que el muñeco es utilizado como extensión, como objeto con un impacto sobrenatural sobre quienes conviven con él, de sí mismo, como un doble o “alter ego” para satisfacer sus deseos. En ese sentido, el muñeco de porcelana es utilizado como una especie de “avatar” o de extensión de sí mismo del psicópata que ya no es un niño sino un adulto que se esconde tras las paredes.

Es por ello que podemos establecer ciertamente una analogía entre el muñeco y los avatares propios de los juegos de rol (*role-playing*), en el que el avatar podría ser desde un ninja a un francotirador con una imagen radicalmente distinta de la persona que lo maneja, es decir, el juego con el muñeco depende de una intrincada dependencia de coordinación entre el ser humano que “maneja” y conduce las acciones que lleva a cabo el muñeco. Greta, por ello, insiste en que el muñeco debe comportarse exactamente como lo haría un niño real, sentado en su silla propia y rezando antes de irse a dormir. El niño que vive en el cuerpo de adulto psicópata expresa todas sus emociones (desde el deseo, el descontento, el enfado e incluso, la tristeza y los celos) a través del muñeco de porcelana y esto lo podemos comprobar en las palabras amenazantes escritas en la pared o, incluso, en el hecho de esconderle el vestido a su cuidadora Greta para impedir que tenga una cita. Incluso después de que se desvele su verdadera identidad al salir de la pared a ayudarla con su ex marido, Brahms le pide que lo cuide del mismo modo que tratara al muñeco, estableciendo una simbiosis clara entre él como sujeto y el muñeco de porcelana como objeto.

El juego simbólico o de *role-playing* permite ofrecer a los niños una vía de expresión de sus propios deseos o miedos, a través de diferentes subjetividades o a través del diálogo con estos “amigos” muñecos o amigos imaginarios. En ese sentido, literalmente Brahms construye: el muñeco de porcelana puede proporcionar a Brahms la infancia eterna, la inocencia angelical y ser el centro de atención y amor de toda la familia. Esto se ve en el cumplimiento de rasgos que encajan con el síndrome de Peter Pan, es decir, como un niño que nunca desea crecer y desea ser cuidado de manera permanente, pese al envejecimiento de sus padres y contra el orden lógico de la evolución del ser humano en sí mismo que también enmascara un pensamiento psicopático que pretende busca la sustitución de la figura de su madre en Greta.

Brahms, a través de su muñeco, lleva a cabo aquello que, parafraseando a Pinker (2012, p. 633) los hombres normales no pueden: materializar sus fantasías indirectamente, constituyendo la figura del “doble” o “Döppelganger” en la obra freudiana según la cual las muñecas primitivas, a imitación de la tradición egipcia, se construían con materiales duraderos para resistirse a su propia finitud humana. En esa línea de pensamiento, los seres humanos a medida que envejecen van tomando conciencia de la finitud con dos actitudes bien sea de depresión por esta finitud bien por representar un deseo o un impulso que debe ser reprimido para transformarlo en un deseo positivo, ya que aquello que se reprime, deja una “huella” o “marca” en el inconsciente.

Así, Brahms puede arrastrar estas tradiciones rituales egipcias, de la narrativa gótica y del concepto freudiano psicoanalítico del “Döppelganger”, este deseo de no morir nunca gracias a su muñeco de porcelana y constituye su “doble” que sugiere ese deseo reprimido de superar la propia naturaleza humana y ser inmortal: a través de la copia de sí mismo. Incluso podemos considerar a Brahms enterrando simbólicamente su “yo mortal” detrás

de las paredes y aspirando a vivir su segundo o “más allá” en la forma eterna de un muñeco que es su doble, su gemelo inhumano e inmortal que siempre conseguirá una segunda oportunidad, una nueva familia que lo adoptará como podemos ver en *Brahms: The Boy II* (2020)

Por su parte, la película *Brahms: The Boy II* (2020), dirigida también por William Brent Bell y de los productores de *El exorcismo de Emily Rose* esta película representa la secuela de *The Boy* (2016). En esta secuela de 2020 se indaga en el origen de Brahms y en la mitología que rodea los arquetipos de los muñecos malditos, como hemos analizado anteriormente. Así, Brahms busca una nueva oportunidad de insertarse en la nueva familia que compra y se muda a la casa de invitados al lado de la mansión, tras años cerrada. El sentido de la secuela es, en términos generales y cómo señaló la crítica en su momento, innecesaria en tanto que el giro argumental de la primera explicaba que el muñeco de porcelana no estaba sujeto a posesión, sino que se movía según los hilos del psicópata enmascarado entre las paredes de su casa, el verdadero hijo ya adulto de los Heelshire.

No obstante, la secuela parte de una premisa que, lógicamente parte del final de la primera película donde el muñeco fue enterrado en los alrededores de la casa con la esperanza de encontrar nuevas víctimas. En este caso, la familia joven formada por Sean y Liza con su hijo pequeño, Jude serán sus próximos huéspedes, quienes se muda precisamente para intentar darle a Jude un espacio seguro. Desde la noche en que, estando solo con su madre en casa, entraron a robar, tiene pesadillas (nos recuerda a los terrores nocturnos que sufría Samuel en *The Babadook*, analizada en anteriores capítulos) y sufre estrés postraumático que le ha hecho perder el habla (mutismo), comunicándose exclusivamente a través del cuaderno de notas (al igual que Max, la hermana adoptiva de Esther Coleman en *Orphan*). Igualmente, el trauma provoca en Jude conductas disruptivas en la escuela (contestar mal e incluso amenazar a sus compañeros de clase).

Para la familia, mudarse parece la mejor opción para iniciar una nueva vida. No obstante, en lugar de hallar un espacio donde Jude pueda encontrar un buen retiro, este recibe la llamada del muñeco para que lo desentierre y convertirse en su íntimo amigo. A nivel visual, en el minuto 1 se hace **Zoom** en una estatua funeraria y un travelling hacia un plano contrapicado, enfocando la mirada en la tierra de los alrededores de la casa. Este recurso sitúa la mirada en que bajo tierra se esconde algo secreto. En el minuto 13 Jude escucha voces que lo llaman y desentierra el muñeco de Brahms que tiene la mano hacia arriba. De nuevo, se utiliza el motivo visual del muñeco como objeto creepy y su posición de tener la mano hacia arriba remite al dibujo que hace Milles en *The Prodigy*, indicando una llamada del “Más allá” que busca su atención. Es decir, los objetos son anclajes del pasaje que necesitan de un personaje infantil que escuche sus demandas para poder perpetrar aquello que no han podido finalizar en vida o, simplemente, repetirlo. En el minuto 15 Liza, la madre de Jude sitúa al muñeco Brahms encima de la mesa de la cocina con el fin de limpiarlo. A través de un travelling lateral que permite ver todo el cuerpo, se remite a la puesta en escena semejante a la práctica de una autopsia.

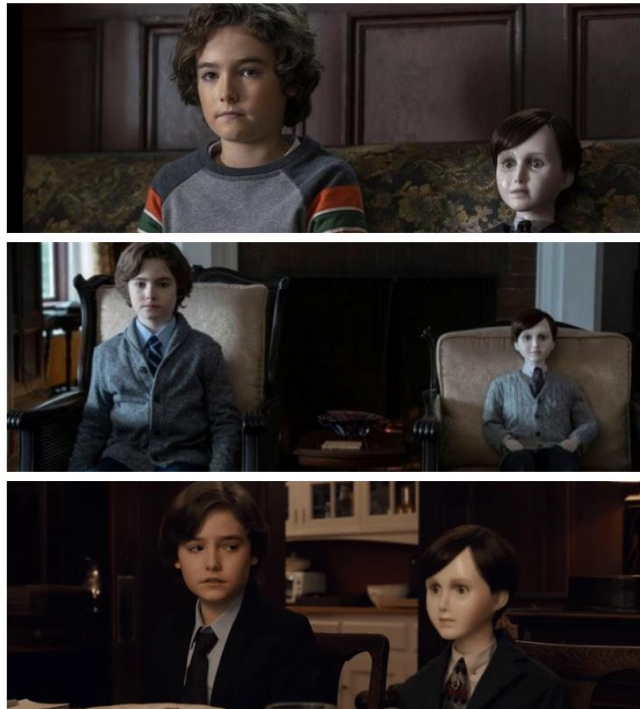
Jude considera a Brahms su amigo inseparable, el cual es recibido con especial escepticismo por su madre. Si bien la psicóloga del pequeño comenta a los padres la posibilidad de que es posible que su nuevo amigo le proporcione la seguridad que necesite para superar sus miedos, a medida que Jude pasa más tiempo con Brahms, su comportamiento es más extraño, dándose un proceso de identificación y, en cierto modo, de metamorfosis de Jude quien empieza a vestirse como el muñeco, lo toma como patrón de conducta, los dos utilizan un código que solamente ellos comparten totalmente vetado

a sus padres. Se crea, entonces, una separación comunicativa entre la familia, agravado por la petición de Jude de que se trate a Brahms como un miembro más de la familia, poniendo incluso comida en su plato, al tiempo que el muñeco también pide que se cumplan y respeten sus reglas.

Liza se obsesiona con las conductas cada vez más extrañas de Jude, lo cual choca con el modo en que su marido Sean se toma la situación, provocando tensiones maritales por el distinto modo de encarar lo que sucede. Simultáneamente, Brahms manipula a Jude y éste es capaz de crear una sensación de inquietud en su madre (al igual que sucederá entre Esther y su madre adoptiva, Kate en *Orphan*, aunque en este caso sea por un interés sexual de la primera por su padre adoptivo), quien llega a temer su propio hijo.

Brahms se mueve solo, enciende la televisión, cierra las puertas y, cuando no se cumplen las normas estipuladas, éste se enfada y lo manifiesta abriendo enormemente su boca. A nivel visual, se incide en los primeros planos de la mirada de Brahms (como ya ocurría en la precuela) en el minuto 16 que, a modo de efecto especial, ve cómo se ilumina el ojo izquierdo. El uso de la técnica de iluminar su ojo pretende dotar de capacidad de **agencia** y subjetividad al muñeco. Kate está decidida a deshacerse del muñeco como única vía para que el comportamiento de Jude mejore, pero al acercarse a su habitación, le escucha hablar con Brahms, cosa que no sucedía desde la noche del asalto a su anterior casa. Esto hace que Liza piense que quizá el “juego simbólico” entre Jude y el muñeco pueda ayudarle a recuperar su “mutismo selectivo” (fotografía 19). Asimismo, a nivel visual, la caracterización y la vestimenta de Jude están sujetas a una transformación: si al llegar a la casa, la vestimenta no resultaba un recurso destacable, el hecho de pasar más tiempo con Brahms proca la mimetización en la vestimenta de Jude, quien empieza a vestirse con un traje negro y camisa blanca y a actuar del mismo modo en el minuto 44. En el caso de *The Boy* (2016) y *Brahms: The Boy II* (2020), Brahms utiliza un traje de corte clásico de color gris oscuro, camisa blanca y corbata negra que resulta una vestimenta más apropiada para eventos formales que de uso diario. Se utiliza, también, como distintivo de su personalidad en la primera película y en la segunda, se asiste a la transformación del vestuario del protagonista en un calco del modo de vestir del muñeco Brahms como mecanismo de mimetización y dualidad.

Una noche, Jude se escapa con Brahms a la casa principal, la mansión de los Heelshire y concretamente en el sótano, como espacio donde se esconden los secretos propios de la casa como “locus corruptus”, se siente atraído por una réplica de la máscara del muñeco de porcelana en tamaño humano. En el momento en que los padres van a buscar a Jude se encuentran con el encargado de los terrenos de los Heelshire quien les relata la verdadera historia de Brahms: la del niño dado por muerto en un incendio pero que resultó vivir entre las paredes de su casa. Así, se produce la actualización del argumento de la película de 2016.



Fotografía 19. Jude imita a Brahms, incluso en su mutismo selectivo

Otro episodio destacable en el comportamiento extraño, disruptivo y “uncanny” de Jude (que nos remite al comportamiento de Samuel cuando ve al monstruo Míster Babadook en *Babadook*) es en la visita de sus primos donde uno de éstos se burla de Jude por hablar con su muñeco de porcelana, Brahms. Éste, enfurecido y como poseído por un ser sobrenatural, provoca que el primo tenga un accidente y se lesione. Además, los padres encuentran dibujos bastante siniestros y, en cierto modo, premonitorios (como sucede en *The Prodigy* o en *Mamá*) de lo que va a suceder o lo que podría suceder: los cuerpos ensangrentados de Sean y Liza tras ser asesinados por Brahms y el propio Jude. Los dibujos de Jude provocan pesadillas recurrentes en Liza quien, tras buscar referencias en internet del número de serie del muñeco, descubre su relación con casos de tragedias familiares en las que Brahms era el compañero de juegos de los hijos. A nivel de motivo visual, resulta destacable en el minuto 67 la superposición de dos acciones simultáneas en una misma escena: la mitad de la escena en plano detalle de los ojos de Kate leyendo la información acerca de la historia del muñeco y en la otra mitad, la imagen de Brahms inmóvil. Este montaje permite establecer la identificación y relación entre el verdadero Brahms y el muñeco. En el minuto 68 se hace uso del motivo visual de una sucesión de fotografías de noticias de internet de crímenes cometidos por el muñeco Brahms, en las diferentes familias de las que ha formado parte anteriormente. Así, concluye que el muñeco está efectivamente maldito, es el causante de las tragedias y tiene como único objetivo matar a todos los miembros de la familia. Una explicación que choca estrepitosamente con el sentido narrativo de la primera película de la serie.

En ese momento, Jude es poseído por el muñeco diabólico. Fruto de esta posesión, apunta con un arma a su madre con la intención de matarla cuando aparece el padre quien intenta romper al muñeco que parece tener en su interior un cuerpo humano. La explosión provocada por un airado Brahms no supone su muerte, bien al contrario, por lo que Sean lo arroja al fuego. A pesar de que la familia decide mudarse a Londres, la relación entre Jude y el muñeco continúa ya que Jude guarda la máscara en formato humano de Brahms,

el cual afirma que puede fusionarse en uno, es decir, el alma del ser sobrenatural se une con el cuerpo de Jude, convirtiéndose en uno solo, Jude lleva en su interior al psicópata Brahms tal como sucede entre el personaje de Milles y el alma del asesino Edward Sorka en *The Prodigy* al cual nos referiremos a continuación. Se trataría, en suma, de su Döppelgänger. A nivel visual, el doble se refleja a través de Jude vistiendo la máscara frente al espejo en el minuto 79.

Esta secuela no contiene un giro argumental como en su precuela, siguiendo en su forma más básica y con un resultado inferior los clichés del género de “niños malditos” que despliegan la relación entre un muñeco diabólico capaz de manipular a su amigo humano y compañero de juegos, Jude en este caso. El argumento y las situaciones caen en lo previsible e incluso, se juegan con sin sentidos que no aprovecha demasiado el potencial de la primera película cosa que hace que su impacto sea menor que el sagas previas protagonizadas por Chucky (*Child’s Play*, 1988) o Annabelle (*Annabelle*, 2014) como paradigmas del género.

La tercera película de este apartado es *The Prodigy* (Nicolas McCarthy, 2019),³³—la cual, a nuestro parecer, posee una fuerte vinculación con el personaje infantil de Damien Thorn (*The Omen*, 1976) pues el personaje infantil, Milles, comparte con Damien el hecho de que su nacimiento va parejo a la aparición de fenómenos paranormales y que las respectivas madres, atormentadas, intentan dar una respuesta y solución a hechos que las conducen a límites insospechados³⁴. A nivel sonoro, la música de fondo en el minuto 1 es una nana infantil que sitúa al espectador en un enfoque centrado en el mundo infantil; además de los títulos de crédito de la película sitúan la escena con un fondo negro y letras en color rojo, como ya sucedía en *The Bad Seed* (2018). Así pues, Damien y Milles rozan una brecha de moralidad entre aquello que puede resultar comúnmente como “malo” o “perverso”. Desde su embarazo, la madre de Milles tiene muchos dolores y, tras su nacimiento, Milles es un niño muy despierto y el desarrollo del lenguaje es prematuro hasta el punto en que sus propios padres consideran que puede ser superdotado.

Como hemos visto en otras películas, los trastornos del lenguaje pueden ser síntoma de un trauma sufrido en el caso del mutismo de Max, la hermana adoptiva de Esther (*Orphan*) y el mutismo de Lilly, la hermana pequeña (*Mamá*); sin embargo, el desarrollo avanzado del lenguaje pueden ser también indicativos de algo anormal, como en el caso de Rhoda (*The Bad Seed*) cuya la inteligencia forma parte de su psicopatía; o en el caso de Esther (*Orphan*), por tener más edad de la que aparenta. El caso de Milles va a ser una combinación de su alta capacidad y de los conocimientos de su doble, Edward Sorka, como veremos a continuación.

Si bien Milles, como acabamos de comentar, parece presentar una alta capacidad del lenguaje que puede relacionarse con superdotación, en sus pesadillas nocturnas habla en otros idiomas que no ha aprendido con anterioridad y que son indicios de algún tipo de acontecimiento sobrenatural. Su conducta empieza a volverse inquietante, extraña y

³³ Se puede consultar la ficha técnica ampliada de *The Prodigy* (Nicolas McCarthy, 2019) en: https://www.imdb.com/title/tt4504044/?ref=fn_al_tt_1

³⁴ A nivel argumental, el matrimonio de Robert y Kathy Thorn se ve afectado por el nacimiento de su bebé muerto. Robert le oculta la verdad a Kathy y sustituye a su hijo por un niño huérfano (Damien), sin conocer sus orígenes vinculados con lo satánico. No obstante, en el quinto cumpleaños de Damien la niñera se suicida y, a partir de este hecho, se desencadenarán múltiples desgracias que apuntarán a Damien como culpable indirectamente. Éste es el Anticristo y todo lo que esté a su alrededor estará marcado por su naturaleza.

violenta. La mirada profunda y penetrante y la sonrisa inquietante de Milles produce un efecto en sus padres incluso en episodios de pesadillas (fotografía 20). Milles es capaz de matar al perro de la familia que ya había dado muestras de intuir una presencia extraña en el cuerpo del pequeño en una clara referencia a un cliché del género demoníaco fácilmente reconocible por las audiencias a quien se explican dos acontecimientos sincrónicos: la muerte de un asesino a manos de la policía y el nacimiento de un bebé, ambos con heterocromía.

Desde el principio partimos de la premisa narrativa de que la reencarnación podría ser posible si aceptamos que el cuerpo muere pero el alma permanece, materializándose en diferentes cuerpos que utiliza como huéspedes para poder llevar a cabo acciones que quedaron inconclusas en vida. A nivel visual, en el minuto 6 la sincronía entre las dos escenas se da mediante un montaje en paralelo, ya que las dos acciones tienen lugar en lugares y tiempos diferentes pero formando una única unidad de significado que se desarrollará a lo largo de la película. Concretamente, se asiste, en primer lugar a un hombre gritando en el sótano porque la policía le ha interceptado, junto con la escena de una mujer pariendo en el hospital. A continuación, la sincronía ocurre con dos escenas también simultáneas de un hombre totalmente desnudo y con graves heridas de bala que es disparado por la policía en el jardín de su casa y, a la vez, el nacimiento del bebé, también ensangrentado y desnudo tras el parto.

La sincronía entre estos dos hechos, un fallecimiento y un nacimiento es comparable al que se da en *Babadook* donde el marido de Amelia y padre de Samuel muere mientras traslada en coche a su mujer al hospital para dar a luz. Si bien este hecho traumático tendrá consecuencias en Amelia y en Samuel, en el caso de Milles, esta información no se conoce hasta que el terapeuta que le trata indaga en las causas de sus cambios de conducta tanto en la escuela como en casa. Visualmente, cabe destacar que se recurre al uso del juego de “aguantar la mirada” en el minuto 9, el cual supone un desafío entre la madre y él, ya que Milles siempre gana el juego. La mirada puede ser inquietante hasta para su propia madre quien, también, se percata de su predilección por una vestimenta de un traje de esqueleto de Halloween que puede contener, simbólicamente, un significado premonitorio de lo que va a ocurrirle a Milles.

Cabe tener en cuenta que, desde su nacimiento, Milles no manifiesta conductas naturales como llorar al ponerle una inyección porque parece no sentir dolor. También muestra tener un desarrollo prematuro cercano a la superdotación que, si bien se manifiesta en una inteligencia por encima del promedio, también implica una deficiencia en áreas como la socialización; un hecho, este último que impulsa a los padres a llevar a Milles a una escuela más pequeña para niños con altas capacidades.



Fotografía 20. Milles asustado en sus pesadillas

Una noche que sus padres salen a cenar, Milles juega al escondite con su niñera Zoe. A nivel visual, en el minuto 16 se ve la sombra supuestamente de Milles, aunque la altura que se proyecta en la sombra tiene una estatura propia de una persona adulta y no de un niño. Así pues, la sombra proyectada revela un juego identitario a través del cual permite que el espectador se cuestione qué esconde Milles. Él desajusta la bombilla del sótano provocando que la chica se caiga por las escaleras hiriéndose con un cristal puntiagudo. Esta acción violenta sirve de “entrenamiento” para sus posteriores conductas violentas, Puesto que ya desde el inicio de la película, el espectador ha visto cómo él ha bajado al sótano y ha preparado intencionadamente todos los elementos que provocan las lesiones en Zoe sin admitir después su culpabilidad. Tal y como hacen Esther en *Orphan* y Rhoda en *The Bad Seed*, la mentira para Milles se convierte en patológica y responde al hecho de no querer responsabilizarse de sus propias acciones, uno de los rasgos definidores del comportamiento psicopático de acuerdo con el DSM4 (2010). Así pues, este acto violento que, visualmente, responde al juego infantil del escondite, sirve como prueba o experimentación para sus futuras conductas criminales, como hemos mencionado. A nivel de motivo visual, cabe destacar que Milles se mira a través del espejo en un primer plano en el minuto 19 con la mitad de la cara maquillada de calavera de Halloween y la otra sin maquillar, dando cuenta de la dualidad del personaje.

A continuación, en el esquema (figura 18) podemos ver su grado de violencia que va “in crescendo” de manera simultánea al poder que ejerce el “alma dominante” de Edward por encima del “alma víctima” o dominada de Milles. Un proceso que es similar al de Jude como hemos comentado anteriormente, aunque en ella el “alma víctima” o dominada de Jude esté supeditada a un muñeco-objeto: Brahms como “alma dominante”. De nuevo, como sucede también en *Orphan* y *The Bad Seed*, la apariencia infantil es utilizada para perpetrar el crimen o para satisfacer los instintos psicopáticos.

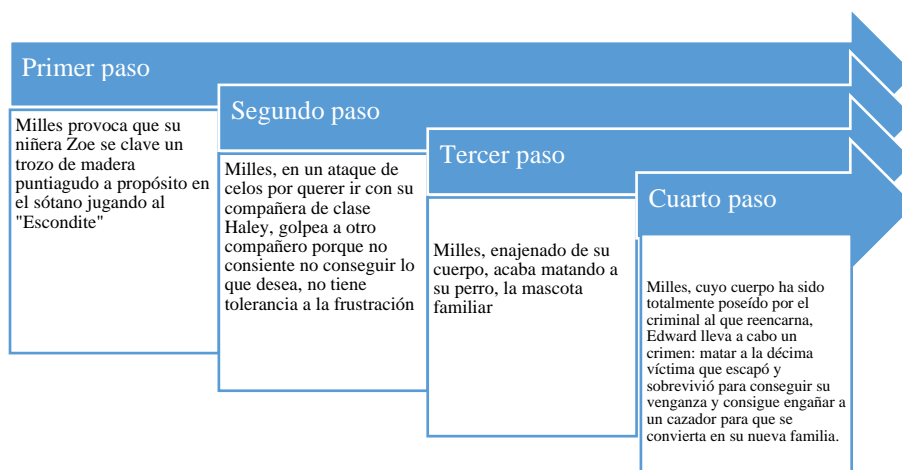


Figura 18. Violencia “in crescendo” de manera simultánea al poder que ejerce el “alma dominante” de Edward (“alma dominante”) por encima de Milles (“alma víctima”)

Y también como en las películas mencionadas, la violencia y los rasgos psicopáticos pueden tener una parte hereditaria tal como se aprecia en el momento en que, tras percatarse de la desaparición del perro, Milles, absorbo en su videojuego y sin inmutarse,

es obligado por su padre a acompañarle en el coche para buscarlo. Los comentarios de Milles se van a referir a que los perros quieren morir solos dado que, tal como afirma, todos tenemos que morir incluido él. Unas palabras desafiantes destinadas a su padre para llevarle hasta una situación límite que se acompaña con una provocación al decirle que si piensa pegarle como su padre hacía con él, una situación de violencia familiar que el padre no había compartido jamás con Milles.

Cabe señalar que matar a los animales en la infancia puede suponer, también, como ya hemos comentado, un indicador de la violencia incipiente y un claro indicador de los rasgos psicopáticos del niño ya que, tal como indicábamos en el caso de Edmund Kemper, la violencia desde la infancia es uno de los elementos definidores del desarrollo de rasgos psicopáticos. Igual sucede en el episodio de ira contra otro niño al que Milles intenta agredir a un compañero de clase porque, en un ejercicio de clase, este ya había elegido a otro niño antes que a él. Así, se observa cómo los celos enfermizos provocados por un cierto sentimiento de rechazo y la ira incontrolable en la gestión emocional anticipan en Milles su violencia y falta de autocontrol como rasgos psicopáticos de acuerdo con el DMS4 (2010). Estas acciones, como también sucede con el personaje de Rhoda Penmark en una acción idéntica contra un compañero, son el reflejo de conductas disruptivas y un sentido de competitividad exacerbada egocéntrica que conducen a problemas de socialización además de a un aumento de su nivel de violencia y conductas desafiantes.

Por todo ello, los padres de Milles deciden acudir a terapia psicológica donde Milles miente y manipula a la psicóloga hasta tal punto que al preguntarle qué sintió al golpear al niño, contesta que no quiere contar más por no meter a nadie en problemas. Una actitud que implica una manipulación de los hechos para posicionarse en el rol de inocente, por una parte; y una utilización torticera del comportamiento familiar de su abuelo para justificar una posible herencia violenta, por otra parte, como cumplimiento del chantaje emocional realizado a su padre como hemos comentado anteriormente. Al igual que Rhoda Penmark, Milles miente para no hacerse responsable de sus actos violentos/criminales mostrando su incapacidad de arrepentirse, su frialdad y falta de empatía por el sufrimiento ajeno, como rasgos de su personalidad psicopática. Milles va todavía más allá al apuñalar en el cuello a su padre mientras conduce para llevarlo a un centro para internarlo como única vía posible acordada por la pareja para el futuro de su hijo.

Sin embargo, no podemos obviar que la razón de estos actos perversos radican en una presencia sobrenatural. Así lo sugiere Milles a su madre cuando, una noche en el momento del baño, le confiesa que cada noche se separa de su cuerpo para dejarle espacio al "otro" y, más tarde, al tener pesadillas e ir a dormir con su madre, Milles le hace prometer que le va a querer pase lo que pase (como también pide el muñeco Brahm a sus huéspedes como hemos comentado anteriormente) ya que, como el propio niño dice "a veces, cuando dejo mi cuerpo pasan cosas malas".

La madre es, desde el principio de la película, la que nota que Milles no se comporta como los demás niños, que tiene una inteligencia superior pues es capaz de empezar hablar antes de un año, de resolver puzzles y distintos juegos que requieren de habilidades que, de forma habitual, necesitan más tiempo para desarrollarse. Por las noches le oye hablar en sueños en un idioma desconocido para ella grabando al pequeño. Todos estos signos a la que se añade la confesión de su hijo a la que nos hemos referido le hacen pensar en que una persona extraña habita en el cuerpo de Milles.

Tras enseñarle las grabaciones a la psicóloga, esta sugiere el uso de la terapia regresiva como última alternativa para intentar recuperar a Milles antes de que el alma invasora se apropie totalmente de su cuerpo a lo que Liz accede a pesar del escepticismo de su marido en un esquema de discrepancia semejante al observado en *Orphan*. De este modo, el terapeuta descubre los orígenes del alma invasora: es Edward Sorka, de orígenes húngaros, cuya familia se instaló en Ohio donde se cría (en un esquema ligeramente diferente al de Esther de *Orphan* pero con una significación semejante en cuanto a orígenes eslavos de ambos personajes). Sorka, el alma invasora, es astuto y peligroso y es el responsable del asesinato de nueve mujeres (la décima escapó) a las cuales les cortaba la mano como trofeo fetichista. Sorka-Milles chantajea al terapeuta con decir a los padres del niño que lo drogó e intentó abusar de él si confiesa cuál es el verdadero propósito al utilizar el cuerpo de Milles como huésped: matar a la décima víctima que se escapó y que escribió una novela relatando su vivencia traumática. Visualmente, aquello que predomina es la puesta en escena propia de los exorcismos (y que ya hemos analizado en Amelia de *Babadook*) en el minuto 20 cuando Milles sufre espasmos mientras duerme, habla en otro idioma, escena que se repetirá en el minuto 27 cuando, en medio de un sueño se asiste a que la tonalidad de la voz varía y se vuelve más grave, se ríe de forma perversa e también pronuncia varios insultos. En el minuto 38 la madre se percata de la dualidad de Milles en tanto que en el montaje dos escenas seguidas ve a dos personas diferentes al mirar a su hijo, es decir, en una primera escena, la madre mira a Milles jugando al cubo de Rubik, se va y vuelve la mirada para volver a mirarle y ve la cara de otra persona, Edward Sorka. El dibujo que Milles hace en el minuto 40 donde se ven manos enterradas con los dedos hacia arriba tiene un valor premonitorio y es el de que el alma del asesino está reclamando emerger en un plano de realidad.

Ante los resultados aparentemente negativos de la terapia, los padres deciden que Milles vaya a un centro especial y esté controlado por profesionales. Por ese motivo idean un plan: llevarlo a la escuela mientras la madre prepara una maleta con ropa para que el padre lo lleve a esa “escuela especial”. No obstante, el plan fracasa y tiene consecuencias dramáticas para el padre quien es agredido por Milles provocándole heridas muy graves. Esta situación inicia la acción de Liz quien encuentra en la casa recortes de prensa acerca de la décima víctima de Sorka, descubriendo la identidad del alma invasora y cuál es su objetivo por lo que decide llevar a Sorka-Milles a verla para poder liberar a su hijo aún a costa de la vida de la mujer. De camino, le da somníferos para que duerma porque no se fía de él para que la deje dormir porque tiene depresión. En el caso de *Babadook*, Amelia sufre depresión postraumática y también pide también que le administren somníferos para que su hijo Samuel la deje dormir. La medicalización por parte de las madres se realiza por no poder controlar la conducta impredecible de los respectivos hijos, Milles y Samuel respectivamente.

Así pues, en el personaje de Sorka-Edward se da una lucha interna de dos entidades en un mismo cuerpo, una dominante y una absorbida (fotografía 21) que llegan a un grado casi total de simbiosis. Tal es así que Milles es capaz de tener recuerdos que no le pertenecen: sabe canciones que nunca ha aprendido, diciéndole a su madre se la enseñó en su infancia pero no es cierto, es decir, Milles es un niño capaz de recordar sus vidas pasadas, pero también reproducirlas a través de la creación de fijaciones fetichistas sexualizadas, en este caso por las manos como recordatorio de los trofeos que Sorka guardaba de cada una de sus víctimas como marca autoral del crimen.



Fotografía 21. La dualidad manifiesta en la heterocromía de Milles y su disfraz de Halloween

Su presencia es sumamente uncanny (*unheimlich*) y, además, su juega con la idea del doble (*Doppelgänger*) en tanto que, por una parte, nos muestra una imagen infantil bondadosa, aunque poco afectiva y, por otra parte, nos transmite una imagen que choca radicalmente con el horizonte de expectativas de un hijo de esa edad (esa doble cara puede entenderse en términos genéricos como una constante narrativa que ya veíamos en la película *Orphan*, 2009). Esa dualidad la podemos apreciar físicamente y visualmente en su heterocromía, pero también en algunas apariciones en el espejo donde se ve un hombre adulto y en la sesión con el hipnotizador que es compañero de profesión de la psicóloga a la que Miles asiste.

Tal y como sucede en la película *Mamá* (2013), en *The Prodigy* se utiliza la técnica psicológica de “regresión” mediante la cual se pretende volver a los momentos traumáticos que originan el problema conductual de la persona en cuestión. En este caso, la intención es volver a la infancia, por tanto, el psicólogo sabe que debe poder identificar el nombre de la persona, del alma atormentada o fantasma que está hablando a través del cuerpo de Milles y saber, también, cuáles han sido las causas por las cuales lo está haciendo. En la entrevista con Milles se detecta perfectamente la existencia de otro ser en el cuerpo de Milles (“Ya no estoy hablando con Milles”) que los diálogos se encargan de explicar para que no queden dudas sobre lo que le está ocurriendo al niño (“Estoy hablando con la persona que reside dentro de su cuerpo. Has venido sin ser invitado. Dime si puedes oír mi voz”). El ente, Edward Sorka, el asesino de Daskill es la verdadera alma que se esconde en el cuerpo de Milles: él murió a las 4h. del mismo día en que, a modo de relevo generacional, nacía Milles solo quince minutos más tarde, a las 4:15.

Como resulta revelador, el elemento sobrenatural inunda el cuerpo del niño quien es capaz de hacer cosas que un niño de su edad no podría y que acaban respondiendo a que se despiertan habilidades y conocimientos de la persona fallecida cuya alma habita en el cuerpo de Milles. Llama especialmente la atención el idioma, concretamente el dialecto húngaro cuyo discurso acaba siendo semejante a las posesiones demoníacas (*Verbis Diablo*) como puede ser también el uso de lenguas esclavas en la serie *Damien*, 2016. Se genera una identidad formada por dos almas en la que un alma de otra persona fallecida utiliza su cuerpo infantil (fotografía 22) como huésped para poder materializar a través del cuerpo de otra persona (Milles) aquello que ha quedado inconcluso en su vida. A través de esas voces, Milles tiene recuerdos que no son suyos sino del ente sobrenatural criminal que va apoderándose gradualmente de su cuerpo. A nivel visual, la vestimenta se utiliza para caracterizar la dualidad de Milles, es decir, que en su propio cuerpo empiezan a residir dos almas, la suya infantil y la del asesino Edward Sorka. Su

vestimenta es importante en tanto que indica el cambio de personalidad, del niño a su personalidad poseída como adulto. En el minuto 54 y con un plano picado, asistimos a la puesta en escena de Milles convulsionado como si se tratase de un exorcismo.



Fotografía 22. El cuerpo víctima de Milles con la cara del psicópata dominante Edward

Como hemos señalado, todas las noches Milles siente que deja su cama y deja “su espacio” en un proceso de dominación del cuerpo-víctima (figura 26) y él mismo siente que se comporta de un modo distinto, aunque no intencionadamente. Su madre le tiene miedo, como si no fuese él, como si su comportamiento le resultase extrañamente familiar o *uncanny* y presenta pesadillas en las que fantasea que su hijo va a matarles. Una de las noches Milles le pide dormir con ella y ella sabe que no es Milles quien habla, sino algún ente lo posee. Ella, inteligentemente, intenta escudarse en que “una madre quiere por encima de todas las cosas a su hijo” cumpliendo con el concepto de “buena madre”, como veíamos en anteriores capítulos y le hace prometer que él también va a protegerla, precisamente, para evitar posibles escenarios adversos, como ocurre con Samuel en *Babadook*, quien fabrica un arma para enfrentarse a Míster Babadook y proteger a su madre, Amelia.

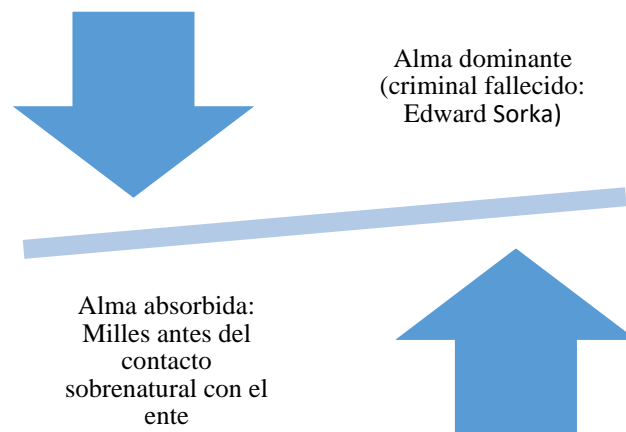


Figura 19. Proceso de dominación del cuerpo-víctima

La idea de utilizar a los personajes infantiles como huéspedes de lo sobrenatural o de almas atormentadas por el pasado no es nueva, como tampoco resulta novedosa la idea de utilizar a los personajes infantiles como médiums entre el Más Allá y un plano de

realidad (tal y como sucedería con Doris, la protagonista de la película *Ouija: El origen del mal* (M. Flanagan, 2016).



Fotografía 23. Milles en la sesión psicológica en la que manifiesta su verdadera identidad

Así pues, tal y como sucede en *Orphan* (2009) y en *The Boy* (2016), *The Prodigy* despliega un argumento en el que se utiliza el cuerpo de un niño o niña como recipiente social, es decir, como imagen que se muestra al mundo y que es capaz de materializar y personificar intenciones perversas bajo el uso de una representación aparentemente inocente y vulnerable (fotografía 23). En ese sentido, los personajes de Esther (*Orphan*), Brahm (*The Boy*) y Milles (*The Prodigy*) son capaces de utilizar el cuerpo y la vida de los personajes infantiles para llevar a cabo sus acciones perversas: la criminalidad se viste de inocencia aprovechándose no solo de las nociones culturales y sociales que atribuimos a la infancia como la bondad o la vulnerabilidad sino también como colectivo que merece una protección especial y así transformar el rol de agresor en el de víctima.

Este victimismo alcanza también a la madre de Milles en dos sentidos absolutamente diferentes. El primero, cuando lleva a su hijo ante Margareth Saint Jans, la décima víctima de Sorka, propiciando el momento perfecto para ejecutar su venganza y le dice, al verla: “¿Cuál te gusta más, el azul o el avellana?”, recordando la frase pronunciada la noche en que la conoció e intentó asesinarla sin éxito. Así, se convierte en cómplice de Sorka para que, a través de su hijo Milles, perpetre otro asesinato y cierre su ciclo criminal.

De esta manera, tiene la esperanza de que Sorka abandone a su huésped y que el niño recupere su auténtica personalidad. Sin embargo, esta esperanza se frustra cuando Edward le contesta que Milles se fue de su cuerpo cuando su madre le confesó que lo querría siempre, hiciese lo que hiciese; una consecuencia, sin duda, de las cualidades de la “buena madre” como hemos mencionado en capítulos anteriores. El segundo, y como consecuencia del anterior, la consciencia de que ya nada queda de Milles en su cuerpo, de su conversión en monstruo y, por tanto, de la necesidad de eliminarlo cosa que no consigue por la intervención de un cazador de la zona (un *deus ex machina* argumental) quien al verla apuntando con un arma al niño, le dispara; un hecho que debe relacionarse con la idea del exterminio como una posible solución a la perversión, como hemos comentado en capítulos anteriores. De este modo, la muerte de la madre debe entenderse como el grado máximo de perversión de Sorka hacia Milles y también de la psicopatía del personaje quien manipula a su vez a su salvador haciéndose pasar por la víctima de su propia madre. Las palabras finales del hombre ("Ya estás a salvo, hijo") y la adopción de Milles supone un final abierto para el personaje quien encuentra una nueva familia crédula a la que engañar, que le acoge como hijo perfecto y le permite seguir repitiendo

sus actos criminales. Un final cíclico con un planteamiento semejante al de la película *The Boy*, tal como hemos visto anteriormente incluyendo la posibilidad de una secuela.



Fotografía 24. Milles asesinando a su décima víctima, Margaret

Así pues, a diferencia de los personajes infantiles femeninos, la maldad y la perversidad masculinas responden a una cuestión que implica un nivel sobrenatural y de posesión del cuerpo infantil como recipiente y es a través de esa posesión (fotografía 25), a partir de la cual se desarrollan las acciones criminales y/o psicopatológicas.



Fotografía 25. Edward ocupa el cuerpo de Milles y se ve a través del reflejo del espejo

Como hemos visto, los personajes infantiles masculinos de Brahms (*The Boy*, *Brahms: The Boy II*) y Milles (*The Prodigy*) utilizan la máscara infantil para perpetrar sus acciones violentas. En el primer caso, debajo del aspecto de un muñeco perturbador se esconde un psicópata asesino que, de niño, ha fingido su muerte viviendo desde entonces escondido tras las paredes de la mansión familiar. Alejado de todo el mundo, solo encuentra satisfacción ejerciendo el poder sobre sus padres y sus niñeras quienes deben cumplir escrupulosamente las normas marcadas por el muñeco. En el segundo caso, Milles es un niño cuyo cuerpo hospeda el espíritu de un asesino serial que le induce a la violencia y al crimen de tal manera que el pequeño asume los rasgos psicopáticos de este.

A diferencia de los personajes infantiles femeninos, estos personajes masculinos tienen un punto de conexión con el pasado de otras personas y están sujetos a un cierto grado de posesión sobrenatural. En el caso de Brahms, el muñeco acaba dominando el carácter del niño al mudarse a su casa nueva y es quien lo pone en contra de sus padres para cometer actos violentos. En el caso de Milles, la posesión viene dada también por el asesino que

anteriormente vivió en la casa, cuya alma quiere seguir perpetrando crímenes, mediante la posesión de Milles y utilizando su cuerpo y apariencia como recipiente de maldad.

Tanto Brahms como Milles, como personajes psicopáticos y asesinos en serie, depositan las esperanzas en seguir perpetrando sus crímenes a partir de o bien una nueva niñera o familia (en el caso de Brahms) como de una nueva familia (en el caso de Milles) que desconozca su verdadera identidad e intenciones patológicas y criminales. El desenlace de ambos personajes masculinos contrasta radicalmente con el final de los personajes femeninos de Rhoda y Esther cuyo único final posible es la muerte y, por tanto, cerrando su ciclo criminal. Así pues, los personajes masculinos resultan ser los huéspedes de la “alteridad”, ya sea de un muñeco o de un niño, a través de los cuales tienen la posibilidad de seguir ejerciendo su actividad criminal, cosa que no sucede con los personajes femeninos los cuales son diseñados a partir de su apariencia infantil como máscara de la perversidad, en ambos casos de filiación hereditaria.

Capítulo 5. Los espacios liminares entre lo sobrenatural y el mundo onírico: las pesadillas infantiles (y los traumas familiares)

“El sueño que revolotea en las pupilas del niño pequeño, ¿quién sabrá decir de dónde viene?”
Rabindranath Tagore (1861-1941), poeta y narrador indio

El mundo onírico ha aportado un sinfín de materiales para el cine, y el cine de terror, concretamente, ha sabido representar las abstracciones mentales que se materializan en imágenes a través de sueños y de visiones o alucinaciones generadas desde ese estado de no-vigilia en los personajes ficcionales. La amplitud temática implica un análisis interdisciplinar de las películas seleccionadas: *Before I wake* (Mike Flanagan, 2016); *A Monster Calls* (J.A. Bayona, 2016); *Slumber* (Jonathan Hopkings, 2017); *Mara* (Clive Tonge, 2018) y *Dreamcatcher* (Kerry Harris, 2020). Es por ello por lo que los campos de estudio en los que nos fundamentados son diversos: desde el folclore, la mitocrítica, la literatura comparada y la tematología y el psicoanálisis, especialmente, la psicología analítica de Jung y sus arquetipos hasta estudios experimentales de medicina y psiquiatría en los que se realizan experimentos con sujetos víctimas de problemas del sueño y, entre ellos, la parálisis del sueño.

Freddy Krueger y la narrativa creada por Wes Craven, especialmente, en *A Nightmare on Elm Street* (1984) supone el referente más claro del género de terror y, concretamente, del *slasher* sobrenatural que presenta un asesino que hace sufrir a sus víctimas infantiles y adolescentes y las mata en sueños. Si bien el corpus de nuestro capítulo no se centra en el subgénero del *slasher*, resulta inevitable tomar los pasos del psicópata y asesino del cine de terror adolescente de la década de los ‘80.

El sueño representa un mundo entre lo consciente y lo subconsciente, aquello que ocurre en un estado de no-vigilia (Velayos, J. L., Molerés, F. J., Irujo, A. M., Yllanes, D., y Paternain, B., 2007). En nuestro caso, los seres que aparecen en los sueños de los personajes infantiles tienen un origen de carácter universal en tanto que responden a demonios o espíritus femeninos con apariencia femenina que aparecen, o bien al sufrir parálisis del sueño o bien algún tipo de trastorno del sueño relacionado con una experiencia y vivencia traumática a nivel familiar que se está desarrollando o que ha dejado un trauma y una marca en el personaje infantil. Es por ello que, si bien el personaje de Freddy Krueger está basado en la propia experiencia personal de la infancia de Craven, en la que vio a un hombre extraño fuera de su habitación y, también, en una serie de noticias periodísticas de la década de los ‘70 en Los Angeles Times sobre la muerte súbita inexplicable y que las autoridades médicas denominaron como el “Síndrome de la muerte asiática” de varios hombres (entre 19 y 57 años) que, después de haber emigrado a Estados Unidos desde una Camboya sujeta a genocidio, sufrieron terribles pesadillas. Incluso se negaban a seguir durmiendo y varios de los que no pudieron resistirse, murieron mientras dormían. Además, de acuerdo con Tiburcio (2016, p. 232): “Jugando con la memoria histórica, el propio título, *A Nightmare on Elm Street*, hacía referencia a un acontecimiento traumático para toda la nación: el asesinato de John Fitzgerald Kennedy, quien fue asesinado en una calle con el mismo nombre”.

Desde el primer momento de metraje, Wes Craven juega con la ambigüedad de si lo que

se ve sucede en el mundo real o en el mundo del sueño. Una de las razones de dicha confusión radica en que las localizaciones donde transcurre toda la acción se corresponden con espacios realistas. Tal artificio llegará incluso a la escena final en la que parece que la protagonista (Nancy) ha recuperado a sus amigos y a su madre, cuando en realidad es otra pesadilla orquestada por Freddy Krueger. La existencia de este conlleva que las reglas del mundo real queden alteradas y que las barreras del sueño y la realidad se fusionen. Ello permite que, aunque Freddy Krueger actúe y asesine en sueños, sus actos tengan consecuencias más allá de este mundo y aquellos jóvenes que sufran una muerte dentro del reino onírico fallezcan realmente. Al fin y al cabo, el mundo de pesadilla se vuelve realidad. En ella se ponen en el punto de mira los de valores morales propios de la familia nuclear donde los padres profesan a sus hijos aquello que a veces no cumplen. En la década de los '80 los EE. UU. también tuvieron que asumir actos criminales y psicópatas de Ted Bundy o Ed Gein, convirtiéndoles en monstruos también a nivel mediático por ser asesinos en serie que, trasladado al cine de terror, serían monstruos humanizados.

Freddy Krueger se ha convertido en parte del imaginario colectivo del terror, cercano al Coco, el Hombre del Saco o Bogeyman en tanto que también sería una figura universal utilizada por los padres para asustar a sus hijos en el intento de reconducir su conducta. Estas figuras monstruosas adoptan, por lo general, una apariencia masculina; a diferencia, la representación de los demonios y espíritus que aparecen en el corpus seleccionado es femenina y responde a orígenes diferentes para su personificación. Las víctimas son seleccionadas por alguna causa justificada. Si bien en el primer bloque, las pesadillas están generadas desde una situación personal traumática relacionada con la enfermedad o muerte de la madre del protagonista en *Before I wake* (Mike Flanagan, 2016) y *A Monster Calls* (J.A. Bayona, 2016); en el segundo bloque, los demonios femeninos que emergen desde el mundo onírico se produce porque los personajes son víctimas de la parálisis del sueño, tal como vemos en *Slumber* (Jonathan Hopkins, 2017); *Mara* (Clive Tonge, 2018) y *Dreamcatcher* (Kerry Harris, 2020).

Así pues, los monstruos que son agentes externos, es decir, que son la fuente generadora del horror de los personajes infantiles, suelen carecer de un rostro perceptible visualmente a través de los sueños y, si lo hacen, es siempre con una figura femenina anciana y demacrada. En las películas *Mara* y *Slumber* adquiere la forma de una anciana lánguida, con el pelo largo, largos dedos y uñas, vestida con una túnica blanquecina y con aspecto demoníaco. Por su parte, en *Dreamcatcher*, la descripción del espíritu maligno que parece responder a una entidad demoníaca muy antigua es muy parecida, aunque con un atributo adicional: el hacha como instrumento utilizado para matar a las víctimas.

Como podemos ver en el gráfico (figura 1), existen dos tipos de lecturas posibles ante las representaciones monstruosas-fantasmales de la parálisis del sueño: una en la que los monstruos se entienden como fuerzas sobrenaturales que beben de fuentes culturales, mitológicas y arquetípicas; y otra en la que estas representaciones responden a alucinaciones hipnagógicas de parasomnias clínicas, es decir, aquellas que se producen en período transicional de la vigilia al sueño y que pueden presentar una imaginaria perturbadora (Parra, 2009).

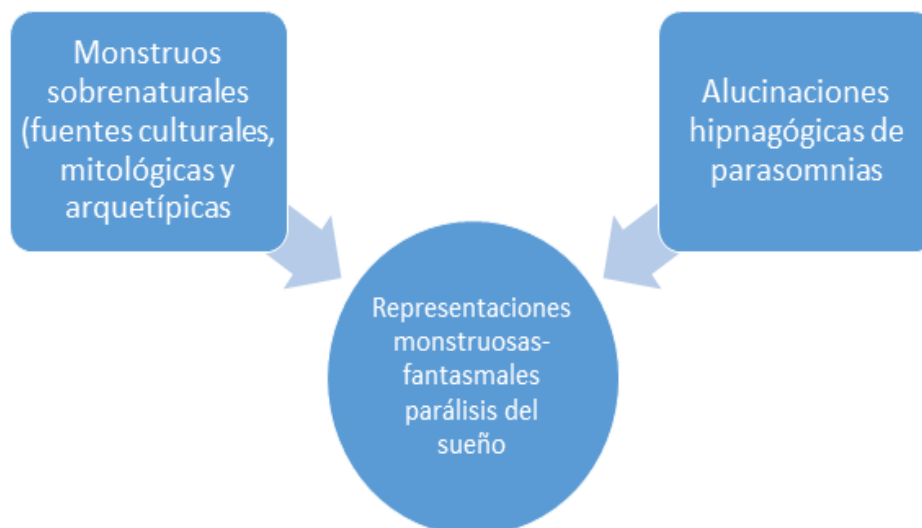


Figura 1. Lecturas posibles ante las representaciones monstruosas-fantasmales de la parálisis del sueño

5.1. Los espacios liminares entre lo sobrenatural y el mundo onírico: La casa como el *locus corruptus* desde donde emergen nuestras peores pesadillas, fantasmas y demonios

El mundo de los sueños puede ser entendido como un recurso narrativo y cinematográfico como estrategia de construcción los personajes infantiles presentes en el corpus a analizar. Este capítulo se divide en dos bloques distintos: un primer bloque “Pesadillas fantástico-maravillosas con elementos del horror materno-filial: *Before I wake* (Mike Flanagan, 2016) y *A Monster Calls* (J.A. Bayona, 2016)”, y un segundo bloque titulado “Parálisis del sueño y terrores nocturnos en el inconsciente colectivo y los demonios femeninos en el horror sobrenatural-indie: *Slumber* (Jonathan Hopkings, 2017); *Mara* (Clive Tonge, 2018) y *Dreamcatcher* (Kerry Harris, 2020)”.

De acuerdo con lo que señalamos en el segundo capítulo de la presente tesis, cabe recordar que la casa o el hogar donde se cría y se desarrolla el niño representa un “locus corruptus”, es decir, un lugar donde el niño puede ser víctima o generador del horror dentro del hogar y/o de la familia. La casa es entendida como una topografía de prisión que es percibida de manera distinta según una perspectiva infantil o adulta (donde pueden desembocar en una perspectiva claustrofóbica del espacio, del propio hogar). También puede presentar una estructura laberíntica o bien ser un espacio liminar donde penetra el trauma del pasado. Estos espacios proporcionan una combinación ambivalente de los lugares de crianza del personaje infantil, siguiendo la herencia de la novela gótica en la que existe una dicotomía de los personajes en héroe o villano. En ese sentido, de acuerdo con Georgieva (2013, p. 175):

The ambivalence of the gothic home and prison is due to the clash of the child’s and the adult’s perspectives of space. The child adopts any gothic edifice, no matter how confined, for its home. Where the adult feels oppression, the child feels awe. Whenever gothic space is depicted as awful space, this depiction emanates from a child’s perspective.

Así pues, la casa gótica puede estar construida sobre los miedos infantiles de carácter más universal, tales como la oscuridad, los monstruos ocultos debajo de la cama, los fantasmas, de lo desconocido y puede ser también alimentada por las pesadillas propias de la noche y de las fobias que pueden ser presentes también durante el día. Así, la casa se convierte en el lugar desde donde emergerán nuestras peores pesadillas, fantasmas, monstruos e incluso demonios, transformándose en un espacio liminar con lo sobrenatural a través del sueño. Estos monstruos, fantasmas e incluso demonios representarán una metaforización de los problemas familiares (como la separación o el duelo emocional y psicológico) que afectan, no solamente al niño, sino a la estructura familiar (figura 2).

¿Cómo se representan los espacios oníricos?, ¿existen pautas para la inserción y la entrada al mundo onírico a partir de elementos fantástico-maravillosos o terroríficos? A lo largo del corpus se establecen códigos fantástico-maravillosos, sobrenaturales y de terror para la entrada en el umbral de los espacios oníricos. La vía onírica se entiende, pues, como una expresión para el retorno de lo reprimido y como espacio liminar entre los códigos fantásticos y los sobrenaturales.

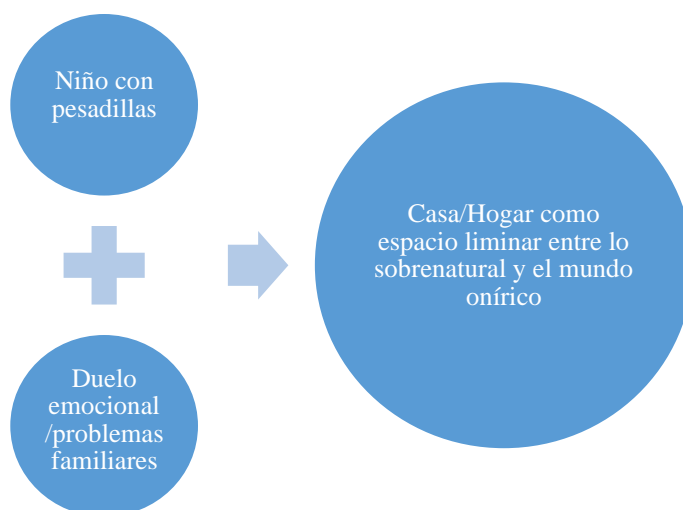


Figura 2. La casa como espacio liminar entre lo sobrenatural y el mundo onírico

Los códigos y elementos fantástico-maravillosos, sobrenaturales y del horror que aparecen en el corpus seleccionado para dar entrada a los distintos espacios oníricos, se puede apreciar a partir del esquema previo.

En el primer bloque concretamente, que entronca con la categoría de “Gifted children” ya mencionada en capítulos anteriores (Renner, 2016) en tanto que ambos comparten dones extraordinarios, formado por dos películas: *Before I wake* (Mike Flanagan, 2016) y *A Monster Calls* (J.A. Bayona, 2016), la entrada de lo fantástico se da del siguiente modo: en el caso de Flanagan, la aparición de mariposas y del arte representan la entrada a lo fantástico-maravilloso a través del mundo onírico; en el caso de Bayona, la aparición del monstruo en forma de árbol (y sus diferentes representaciones artísticas, en sus dibujos y en los dibujos de su propia madre cuando era niña) también representan la entrada a lo fantástico-maravilloso a través del mundo onírico.

Si bien en el primer bloque los elementos para la entrada al mundo onírico son elementos naturales a los que se le atribuyen connotaciones fantásticas (mariposas y árboles, además de dibujos y representaciones artísticas de las mismas); en el segundo bloque asistimos a elementos básicos como son los relacionados con el agua (el espacio de la bañera o el estanque) o con los sonidos y la música (las nanas infantiles y/o la imitación de voces maternas para llamar la atención de la víctima infantil). Los códigos y elementos del horror que aparecen en el corpus seleccionado para dar entrada a los distintos espacios oníricos perteneciente al segundo bloque del capítulo formado por tres películas, *Slumber* (Jonathan Hopkins, 2017); *Mara* (Clive Tonge, 2018) y *Dreamcatcher* (Kerry Harris, 2020), difieren del anterior. Estas representaciones, encajarían dentro de la categoría de “Possessed children” de Renner (2016) en tanto que los personajes actúan bajo la influencia de un ente sobrenatural y de sus encuentros oníricos.

En el primer caso, una nana infantil representa el elemento que anticipa la llegada de la presencia sobrenatural en la psicóloga. La persona que lo escuche está marcada. Así pues, la voz y la música son el elemento que nos introducirá en el espacio onírico y con el encuentro sobrenatural. En el segundo caso, el mundo acuático está relacionado, simbólicamente, con la muerte. La aparición del demonio femenino se lleva a cabo mientras la protagonista se queda dormida en la bañera. En el tercer caso, el mundo acuático está relacionado, simbólicamente, con la maternidad y la muerte. La madre murió ahogada en el estanque de la casa donde vivía la familia y el espíritu demoníaco conduce al hijo sonámbulo al mismo estanque para intentar que se lance.

Además, la imitación de la voz materna por parte del demonio femenino del sueño es el elemento que nos introducirá en el espacio onírico y con el encuentro sobrenatural. En *Babadook*, Samuel va a sentirse atraído por la utilización fingida de la voz de su padre por parte del monstruo.

A lo largo del capítulo veremos monstruos, demonios y espíritus malignos de carácter fantástico y/o sobrenatural y su conexión a través de espacios liminares del mundo onírico (figura 3) del sueño/pesadilla las cuales responden a situaciones personales, familiares y/o afectivas duras y complejas de su propia realidad (enfermedad, fallecimiento de un ser querido, duelo complejo, estado de orfandad con angustia, soledad, depresión o acoso escolar).

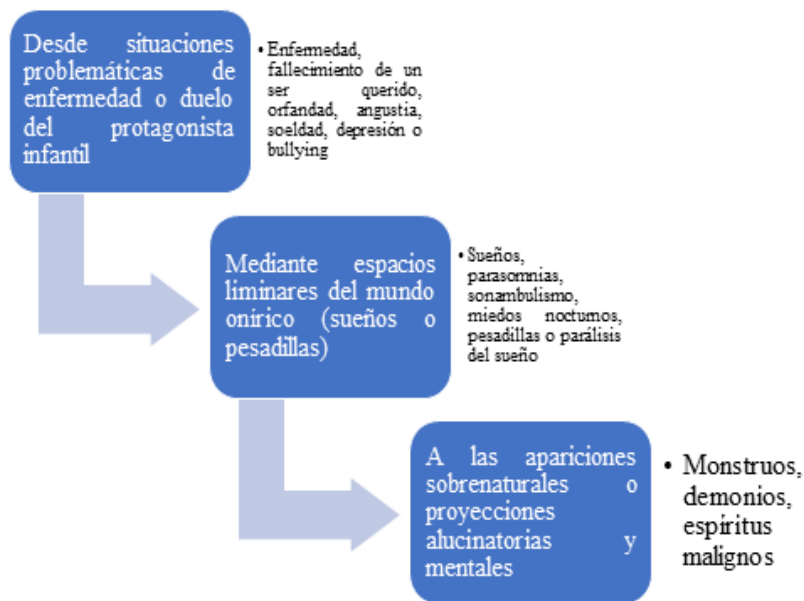


Figura 3. La vía fantástico-onírica como respuesta emocional ante la adversidad

Estos agentes externos serán los generadores del horror, más allá de la capacidad de acción de los personajes infantiles que sufren sus visitas o alucinaciones. Nos referiremos a Nocnitsa en *Slumber*; al espíritu maligno y también a Nocnitsa a través del objeto del atrapasueños en *Dreamcatcher* y tres monstruos que transitan entre el agente externo e interno como generador del horror a través de tres cuentos, es decir, el monstruo creado de manera imaginaria y ficcional como un cuento, es capaz de hacerse realidad en *A Monster Calls* (con su símil de Mister Babadook en *Babadook*). Otros monstruos, sin embargo, serán creados desde un agente interno, desde el poder sobrenatural de Cody en *Before I wake*.

Cabe tener en cuenta que los monstruos pueden ser transgeneracionales, es decir, afectar a padres e hijos y/o a más de una generación. Por una parte, en la película *Dreamcatcher*, el espíritu maligno que se encuentra dentro del objeto del atrapasueños afecta a la madre e hijo, provocando la muerte de la madre en el estanque, intentando atraer al hijo sonámbulo al mismo estanque para matarlo, sin éxito porque su madre adoptiva, es decir, la pareja de su padre, Gail lo impide. No obstante, acaba convirtiéndolo en el asesino de su padre (parricidio), al igual que sucedió con otro niño anteriormente, Noah, quien mató a sus padres (parricidio) al estar poseídos por el espíritu maligno que reside en el atrapasueños y que es Noctisa, la bruja de la noche. En la misma línea, aunque de manera simultánea, Mister Babadook, personaje de cuento de *Babadook* también afecta a madre e hijo, Amelia y Samuel. En el caso de *A Monster Calls*, el personaje del monstruo del árbol medicinal, el tejo, era conocido por madre e hijo, la madre lo dibujaba con acuarelas cuando era pequeña y este se le aparece a Connor.

5.2. El sueño como objeto de estudio interdisciplinar

Como veremos el sueño puede adoptar diferentes enfoques para su estudio, entre los cuales cabe destacar, en primer lugar, un enfoque clínico sobre las representaciones de los trastornos del sueño y, en segundo lugar, una perspectiva cultural.

5.2.1. Un enfoque clínico sobre las representaciones de los trastornos del sueño y la parálisis del sueño: pesadillas recurrentes y alucinaciones hipnagógicas de las parasomnias

De acuerdo con Oreet Rees & Leanne Whitney (2020, p. 25), la pesadilla de la parálisis del sueño se conoce en la literatura neurocognitiva como parálisis del sueño con alucinaciones hipnagógicas e hipnopómpicas, es una parálisis del sueño aislada con la intrusión del sistema de excitación REM (movimiento ocular rápido) y en este tipo de pesadillas vividas intensamente las personas describen sus experiencias como asaltos nocturnos de demonios, íncubos, brujas o entidades oscuras, atribuyendo estos asaltos a espíritus malignos con varios grados de malevolencia.

Incluso aquellos que afirman rotundamente que no creen en un mundo espiritual han relatado la experiencia como aterradora, abrumadora, misteriosa y siniestra. La particularidad de este tipo de entidades sobrenatural es su carácter universal. Durante siglos y en muchas culturas diferentes, el origen de la pesadilla de la parálisis del sueño (conocida por diferentes nombres en el folclore o mitología) se ha atribuido al mundo de los espíritus (Davies, 2003). De hecho, etimológicamente “nightmare” viene de la conjunción entre “night”, seguida del inglés antiguo “mare” (espíritu maligno/demonio nocturno que acecha por las noches a personas durmiendo) y que hacía referencia al mal sueño que sufrían las personas que eran atacadas por este espíritu, aunque después el sentido se generalizó a malos sueños en general.

De hecho, Henry Fuselli pintaría “The Nightmare” (1781) para describir a una mujer sufriendo una pesadilla (fotografía 1). Sobre ella, el incubo mira al espectador y por la cortina, asoma la cabeza de un caballo. Fuselli en su cuadro relaciona dos acepciones del posible origen de la palabra en la que “mare” es caballo, concretamente, yegua, acepción que aglutina las creencias de los cuentos folclóricos germanos según las cuales demonios y brujas atacaban a personas que dormían solas. No obstante, la palabra deriva de “mara”, que en la mitología escandinava se entendía como un espíritu que cabalga sobre el pecho de las personas mientras duermen, atormentando, sofocando a sus víctimas y provocándoles pesadillas. Esta “mara” (cuya nomenclatura será la utilizada como título homónimo tanto del demonio femenino como de la película *Mara*, que analizaremos posteriormente) se puede relacionar con los súcubos o los íncubos, al igual que a diferentes tipos de nombres que se les ha dado a los seres que emergen desde las pesadillas y, concretamente, en episodios de víctimas de la parálisis del sueño. De acuerdo con la etimología de la palabra presente en el diccionario (Collins, 2020): “C13 (meaning: incubus; C16: bad dream): from night + Old English mare, mære evil spirit, from Germanic; compare Old Norse mara incubus, Polish zmora, French cauchemar nightmare”.



Fotografía 1. "The Nightmare" (Henry Fuselli, 1781)

En el territorio de Reino Unido y de Norteamérica la "Mara" escandinava-germana, al igual que en el resto de los países de habla inglesa, las pesadillas son supuestamente provocadas según el folklore por la bruja ("Old Hag") que se sienta en el pecho de la persona que duerme. Bebe de la misma tradición y es descrita como una bruja anciana que aglutina toda la tradición de la mujer anciana y bruja del bosque de "Hansel y Gretel" y que veremos en las distintas representaciones de demonios femeninos del sueño de las películas del corpus como en *Dreamcatcher*, *Mara* y *Slumber*. Por su parte, en la tradición eslava, "Nocnitsa" es el equivalente a "Bruja de la noche". En el folklore ruso, polaco, serbio y eslovaco, las madres hacían un círculo con un cuchillo alrededor de las cunas de sus bebés para intentar protegerlos de estas visitas sobrenaturales.

Además de ello, existen otro tipo de demonios, cuya representación se asemeja a las representaciones de los demonios femeninos y ancianos. De acuerdo con Margi (2003) se trata del demonio femenino de la mitología eslava Strzyga (Estrige en castellano), la cual mientras está viva tiene dos corazones y dos almas, así como dos filas de dientes (uno de los cuales crece con normalidad). Cuando la persona muere, sólo una de las almas fallece mientras que la otra provoca que la estrige muerta vuelva a la vida y se alimente de otros seres vivos. Es por ello por lo que la característica que nos interesa destacar de este tipo de demonio es que busca a otros seres vivos para alimentarse (fotografía 2), especialmente niños, además de su apariencia como una mujer mayor y con pelo largo.



Fotografía 2. Strzyga (Estrige en castellano). Fuente desconocida. Extraído de <https://artinhouse.pl/pl/sklep/obrazy/andrzej-masianis/strzyga/2731>

En ese sentido, los arquetipos de Jung se entienden como poderes dominantes en estos mitos, es decir, imágenes de los principios dominantes de eventos que ocurren de forma regular en el alma humana y, precisamente, existen imágenes y motivos arquetípicos que configuran una narrativa particular de la parálisis del sueño que cambia de una cultura a otra pero que comparte rasgos como el miedo intenso que sufren las personas víctimas de la parálisis del sueño y la presencia y acecho de una entidad durante sus sueños (y que sigue un mismo patrón narrativo (Spoomaker, 2008).

Tal y como señalan Oreet Rees & Leanne Whitney (2020, p. 26), la presencia detectada puede poner en peligro la propia supervivencia. Así, el miedo que se siente es real y el más primitivo ya que se activa nuestro instinto de supervivencia. En términos junguianos, la experiencia del miedo universal simbolizado por estas presencias sentidas (motivado con este tipo de presencias durante un estado intermedio entre la vigilia y el sueño o en forma de pesadilla recurrente) se puede entender como una confrontación psíquica arquetípica con nuestro miedo profundamente arraigado a la muerte. Así, todas las variaciones multiculturales sobre identidades malévolas o malignas (desde demonios, brujas, incubos, extraterrestres, hombres lobo...) se pueden entender, mitológicamente, como una combinación de las proyecciones personales que se han activado en respuesta de esta experiencia arquetípica, que beberá de la cultura en la que nos insertemos.

Para Jung, el mundo de los sueños es una fuente de materiales y contenidos del inconsciente colectivo y de su teoría de la sincronicidad según la cual la psique y la materia se consideran dos aspectos de un “todo óntico” subyacente en cada individuo. Esta teoría también fue apoyada por investigadores de la parálisis del sueño (Cheyne, Reuffer y NewbyClark, 1999 y Cheyne, 2001) según los cuales el miedo universal que se puede experimentar en la parálisis del sueño es tanto la causa como la consecuencia de la alucinación hipnagógica.

Según el estudio de Cheyne, Reuffer y NewbyClark (1999) y Cheyne (2001), la presencia que la persona víctima de la parálisis del sueño siente puede representar la experiencia de ambigüedad con respecto al peligro que sentimos al activarse el cerebro primitivo ante cualquier amenaza de supervivencia. A su vez, esta misma presencia detectada o

“sentida” puede entenderse como un símbolo, una personificación con contenido psíquico, siguiendo la teoría junguiana.

Tal y como señalan Oreet Rees & Leanne Whitney (2020, p. 29), según el budismo tibetano, las deidades que aparecen en el *Bardo Thodol* o, como es conocido en Occidente, el Libro Tibetano de los Muertos (traducido por Prats, 1996) durante la transición entre la vida y la muerte son sobrecogedoras y aterradoras, incluso en sus formas pacíficas, y abrumadoramente aterradoras en sus manifestaciones airadas. Como estas apacibles e iracundas apariciones, la entidad de la parálisis del sueño amenaza y aterroriza, pero el enfrentamiento también se puede vivir como una invitación a nuevas formas de ser con el miedo. La entidad de la pesadilla de la parálisis del sueño, una presencia universalmente percibida, puede entenderse como una energía arquetípica e inherentemente aterradoras, representativa de la “sombra” de Jung o del inconsciente colectivo. De acuerdo con Oreet Rees & Leanne Whitney (2020, p. 29)

The sensed entity encountered in the sleep paralysis nightmare (be it a phantom, demon, hag, or incubus) shares a correspondence with the wrathful deities that appear in the in-between state connecting death and rebirth, as elucidated in the Tibetan Buddhist text, the Bardo Thodol, known in the West as the Tibetan Book of the Dead. Fear of emptiness and the fear of losing oneself are the prominent emotions in this state, or bardo, literally meaning, “between two”.

Es decir, la entidad sentida que se encuentra en la pesadilla de la parálisis del sueño comparte una correspondencia con las deidades iracundas que aparecen en el estado intermedio que conecta la muerte y el renacimiento, como se aclara en el texto budista tibetano mencionado. El miedo al vacío y el miedo a perderse son las emociones prominentes en este estado, o bardo, que literalmente significa “entre dos estados”.

Relacionado con esto y con los personajes que analizaremos, el espacio liminar que se sitúa entre la vigilia y el sueño se entiende como la vía mediante la cual espíritus malignos o almas atormentadas del más allá intentan acercarse y establecer una conexión con los personajes infantiles a través del mundo onírico, es decir, a partir de sus sueños o sus pesadillas y, además, en un estado intermedio entre la vigilia y el sueño. Estos niños suelen tener una problemática concreta y ser vulnerables en su entorno familiar, lo cual implica una mayor predisposición a actitudes antisociales y a adentrarse en su propio mundo, alejado de la socialización y como vía de enfrentarse a su soledad, a la pérdida, a la angustia o a la frustración.

Esto ocurre, por ejemplo, en el principio de la película de *Slumber* y que analizaremos más adelante, la cual está inspirada en casos de relatos reales, es decir, a partir de testimonios reales de personas que han experimentado la parálisis del sueño, es decir, un tipo de parasomnias que se produce dentro de la fase REM del sueño, de acuerdo con Gállego Pérez-Larraya, J., Toledo, J.B., Urrestarazu, E., & Iriarte, J. podemos apreciar los diferentes trastornos del sueño en la figura 4 (2007, p. 20):

Tabla 1. Resumen de la ICSD-1.

DISOMNIAS	PARASOMNIAS	ALT ASOCIADAS A OTRAS ENF	SD PROPUESTOS
1-Intrínsecas	1-Alt. despertar	1-Enf. Psiquiátricas	-Hiperhidrosis del sueño
-Insomnio psicofisiológico	-Despertar confusional	-Psicosis, alt pánico, alt ansiedad, alt humor, alcoholismo	-Sd. de subvigilia
-Mala percepción del sueño	-Sonambulismo		-Laringoespasma
-Insomnio idiopático	-Terrores nocturnos	2-Enf. Neurológicas	-Sueño largo
-Narcolepsia	2-Alt. transición vigilia-sueño	-Insomnia fatal familiar	-Sueño corto
-Hipersomnía idiopática	-Jactatio capitis	-Demencia	-Taquipnea
-SAOS	-Somniloquios	-Parkinsonismo	-Alucinaciones
-MPP	-Calambres nocturnos	-Enf degenerativas	-Atragantamiento
-Síndrome de apneas centrales	3-Parasomnias en REM	-Epilepsia, status del sueño	-Alt. en embarazo
	-Parálisis del sueño	-Cefalea relacionada al sueño	-Alt. perimenstruales
2-Extrínsecas	-Pesadillas		
-Secundario a: altitud, alergia a alimentos, alcohol, fármacos, higiene del sueño, ruido	-Alt de conducta en REM	3-Enf. Médicas	
	-Parada sinusal en REM	-Isquemia cardiaca nocturna	
3-Alt. ritmo circadiano	4-Otras parasomnias	-EPOC	
-Jet-lag, ritmo irregular, ciclo corto, ciclo largo, trabajo en turnos	-Bruxismo, Enuresis, Disquinestasia paroxística nocturna, mioclonus, ronquido primario, hipoventilación congénita	-Asma relacionada al sueño	
		-Reflujo gastroesofágico	
		-Úlcera gastroduodenal	
		-Fibromialgia	
		-Enf. del sueño	

Figura 4. Trastornos del sueño según Gállego Pérez-Larraya, J., Toledo, J.B., Urrestarazu, E., & Iriarte, J.

Dentro de las parasomnias, podemos asistir a las alteraciones al despertar, bastante frecuentes en la infancia y en jóvenes que suele ir desapareciendo con el tiempo. Utilizamos las definiciones del estudio de Gállego Pérez-Larraya, J., Toledo, J.B., Urrestarazu, E., & Iriarte, J. (2007, pp. 29-30):

El sonambulismo entendido como un trastorno que consiste en el desarrollo, durante las fases de sueño profundo o delta (generalmente en la primera mitad del tiempo de sueño), de una secuencia de comportamientos complejos que habitualmente incluyen el caminar. Antes de comenzar a caminar, los individuos pueden sentarse en la cama y mirar alrededor de una forma confusa. Además, pueden llevar a cabo otras conductas aprendidas durante la vigilia, e incluso adoptar comportamientos agresivos. Los ojos suelen permanecer abiertos y con sensación de asombro. Durante los episodios, los sujetos se encuentran profundamente dormidos, siendo difícil despertarles del sueño; cuando esto se consigue, suelen encontrarse confusos, y con amnesia de lo ocurrido. Es más frecuente en la infancia, con una prevalencia aproximada de un 17%, y tiende a desaparecer con la edad, siendo la prevalencia en adultos del 4%. No existe un tratamiento etiológico, siendo necesario el adoptar medidas que eviten accidentes fortuitos. El sonambulismo estará presente en *Slumber*, en *Before I Wake* y en *Dreamcatcher*.

Otro tipo de parasomnia son los terrores nocturnos, los cuales se caracterizan por la aparición súbita y durante las fases de sueño profundo, en la primera mitad de la noche, de episodios de llanto o grito inesperados, con una expresión facial de miedo o terror intensos, y que se acompañan de una importante descarga autonómica, con taquicardia, taquipnea, diaforesis, etc. Habitualmente el sujeto permanece sentado en la cama durante los episodios, profundamente dormido y sin responder a los estímulos externos; si se le despierta suele encontrarse confuso y desorientado, sin recordar lo que estaba sucediendo. Este trastorno es más propio de la infancia, donde la prevalencia es del 1-6,5%, aunque también puede aparecer en edades más avanzadas. Estos terrores nocturnos están presentes en *A Monster Calls*, en *Before I Wake* y en *Mara*.

En el caso de estudio de la película *Slumber*, en *Mara* y en *Dreamcatcher* nos centramos en la parálisis del sueño que se concibe como un tipo de parasomnias, es decir, siguiendo

el estudio de Gállego Pérez-Larraya, J., Toledo, J.B., Urrestarazu, E., & Iriarte, J. (2007, p. 27):

Son trastornos de la conducta o comportamientos anormales que tienen lugar durante el sueño. En la segunda edición de la Clasificación Internacional de los Trastornos del Sueño se dividen en tres grupos: parasomnias del despertar, parasomnias asociadas al sueño REM, y otras parasomnias. En muchos casos hay datos sobre la influencia genética.

Un tipo de parasomnia es el trastorno de conducta del sueño REM el cual se caracteriza por la aparición de conductas anómalas durante el sueño REM. En lugar de presentar una pérdida completa del tono muscular propia de la fase REM del sueño, los sujetos con este trastorno suelen realizar movimientos, habitualmente violentos como puñetazos o patadas, que se corresponden con la actividad motora propia de la ensoñación en curso. Como consecuencia de tales movimientos, los sujetos pueden autolesionarse o lesionar al compañero de cama de forma fortuita. Otros tipos de conducta menos agresivos son accesos de risa, gritos, movimientos de gesticulación o de rascado, entre otros. Durante estos episodios, los sujetos suelen permanecer con los ojos cerrados. Típicamente, al final de cada episodio, el sujeto se despierta bruscamente, refiriendo una ensoñación muy vivenciada y coherente con los movimientos que ha desarrollado durante la fase de sueño REM.

La parálisis del sueño aislada es otro tipo de parasomnia que consiste en una incapacidad para hablar y realizar cualquier movimiento voluntario con la cabeza, el tronco o las extremidades, debido a una pérdida completa del tono muscular. Los episodios suelen suceder al inicio de las fases de sueño REM o en la transición sueño-vigilia. Pueden durar unos segundos o incluso minutos. Durante los mismos, especialmente si son los primeros episodios, el sujeto puede experimentar intensa sensación de ansiedad, y puede también tener alucinaciones.

Entre las parasomnias que se producen en la fase REM del sueño, existen otro tipo de fenómenos como las pesadillas o las alteraciones de la conducta, las cuales pueden estar relacionadas con enfermedades o patologías psiquiátricas como alteraciones del pánico o de la ansiedad (las cuales pueden estar provocadas por la pérdida de un ser querido, la angustia de lidiar con una situación complicada o, incluso, por el trauma causado por diversos factores), de acuerdo con Gállego Pérez-Larraya, J., Toledo, J.B., Urrestarazu, E., & Iriarte, J. (2007, p. 28):

Estas pueden ser las pesadillas, entendidas como ensoñaciones muy vivenciadas, de contenido desagradable, y que producen una importante sensación de miedo en el sujeto, llegando a despertarle en muchas ocasiones. Ocurren durante la fase REM del sueño, y a diferencia de los terrores nocturnos, predominan en la segunda mitad de la noche y el sujeto suele recordar y es consciente de lo sucedido cuando se despierta. Aunque es muy frecuente en la infancia, los adultos pueden tener también pesadillas de forma ocasional. Las pesadillas están presentes en *Before I Wake*, *A Monster Calls* y en *Mara*. Otras parasomnias incluyen los trastornos disociativos del sueño, la enuresis, la catatrenia o quejido nocturno, el síndrome de explosión cefálica, las alucinaciones del sueño y el síndrome de comida nocturna (como la madre del protagonista en *Slumber*).

En este sentido, ocupan un lugar importante las alucinaciones del sueño, también llamadas “alucinaciones hipnagógicas”, ya que a través de ellas es donde tienen cabida

las representaciones mentales de los monstruos en los personajes infantiles, es decir, las supuestas visiones de estos monstruos o demonios del sueño y sus distintas formas de manifestarse como “Nocnitsa” o “Incubus”, demonio del sueño.

Una de las razones clínicas para la manifestación de la parálisis del sueño o alteraciones del sueño como pesadillas o terrores nocturnos radica, precisamente, en el estrés postraumático por haber vivido y sufrido algún acontecimiento trágico o complejo con un severo impacto en la persona. A lo largo de nuestro análisis, podemos identificar algún problema o trauma, tal y como puede ser el fallecimiento de un ser querido, como identificamos en algunos de nuestros personajes (Cody en *Before I Wake*; Connor en *A Monster Calls*).

De acuerdo con el estudio sobre las pesadillas, los afectos y el ánimo llevado a cabo por McNamara; Prunottos, Sandford y Gusev (2015), se considera que el trastorno del sueño puede ser debido al síndrome de estrés postraumático tras sufrir un hecho que afecta gravemente a la persona que lo padece por una guerra, combate, accidente o pérdida. Las pesadillas en el trastorno del síndrome de estrés postraumático (en inglés Post-Stress-Disorder o PTSD) por la enfermedad terminal o pérdida de un ser querido (la madre en el caso de *Before I Wake*). Así pues, según McNamara; Prunottos, Sandford y Gusev (2015, p. 170)

Unlike “typical” nightmares, the disturbing dreams in PTSD have content that is often linked to a specific memory of a traumatic incident in the person’s life. The individual, in effect, relives the trauma with each nightmare”. A su vez, los pacientes pueden tener también despertares muy agobiantes e, incluso, con episodios de ansiedad: “Trauma-related nightmares are associated with frequent awakenings (Germaine & Nielsen, 2003; Woodward, Arsenault, Murray, & Bliwise, 2000) and are extremely distressing to the patient.

En ese sentido, el estudio de Nielsen y Levin (2007) proponen un modelo de trabajo que estipula que las pesadillas son el resultado de la disfunción en una red de procesos afectivos que, durante sueños normales, cumple la función adaptativa del miedo a la extinción de la memoria. Es decir, los sueños o pesadillas pueden ayudar a amortiguar los episodios intensos de miedo o de ansiedad.

5.2.2. Un enfoque cultural, mitológico y arquetípico junguiano de los monstruos o fantasmas sobrenaturales de los trastornos del sueño

En este capítulo también nos planteamos una pregunta con respecto a los arquetipos de C. Jung: ¿los monstruos o demonios de los sueños de los personajes se pueden considerar representaciones del inconsciente colectivo o del arquetipo junguiano de la “sombra”?

Para ello, tendremos presente las aportaciones de una lectura contemporánea del legado de Freud y Jung en su aplicación de estructuras narrativas y arquetípicas de personajes en el cine y, concretamente, que nosotros aplicaremos en el cine de horror. En ese sentido, resulta necesario adentrarnos brevemente en la teoría de la psicología analítica de Jung la cual entiende que la estructura básica de la psique es el inconsciente, el cual está formado por dos niveles distintos: el inconsciente personal y el colectivo y, frente a ellos, la conciencia. La función principal de la conciencia es ayudar a que el sujeto se adapte al

ambiente y, para ello, debe regular de manera adecuada la máscara (social) y la sombra (lo no aceptado).

Dentro de la conciencia encontramos el ego, es decir, el núcleo de esta que permite controlar la parte racional y lógica, la que hace que el sujeto pueda mantener su identidad y el ego (el “yo”), el cual trata de salvaguardar la conciencia, aunque si es excesivo o dominante puede dar origen a la neurosis. En tanto que el “yo” es el encargado también de organizar la actividad consciente (pensamientos, vivencias conscientes o recuerdos), el inconsciente contiene los elementos reprimidos y los recuerdos olvidados o fragmentarios, además de los sueños, pesadillas y materiales generados desde la propia fantasía, imaginación o vía onírica. En parte heredado de las teorías de Freud (1993 [1899]), el inconsciente recoge en parte lo reprimido, pero lo reprimido no se circunscribe ni reduce única y exclusivamente a un significado sexual, sino que explora efectivamente todas las manifestaciones no conscientes de la psique de un sujeto, entre ellos, el contenido y material generado desde los sueños o el inconsciente. Es decir, si para Freud lo reprimido se centra en la libido sexual; para Jung, lo reprimido se centra en la energía vital como fuerza que impulsa los materiales no conscientes y, en cualquier caso, tiene un carácter más generalista.

Sin embargo, más allá de la conciencia y el inconsciente personal, la psique está formada también por un inconsciente colectivo, es decir, el sustrato de la mente de la que surgen y se generan los sistemas simbólicos (que bebe de la cultura y la herencia de las distintas civilizaciones humanas) y la construcción de los arquetipos o estructuras arquetípicas, de acuerdo con Jung (2004, p. 160).

Siguiendo esta línea de pensamiento, Rodríguez Zamora (2009), señala que el inconsciente colectivo está presente en todos los individuos desde su nacimiento y conforma la dimensión objetiva de la psique frente a la subjetividad del inconsciente. El inconsciente colectivo está dotado de propósito e intencionalidad y esa fuerza energética se fundamenta en elementos primordiales, arcaicos llamados “arquetipos” y constituye una región de la mente que permanece intacta, ya que contiene las experiencias y mensajes culturales y de la civilización humana, es decir, no deriva de las experiencias ambientales y personajes del sujeto sino que está formado por arquetipos, los cuales también pueden ser entendidos como imágenes heredadas e instintivas, también llamadas “invariantes cognitivas” (Robinson, 2002). Estos estarían derivados de procesos epistemológicos de naturaleza observables desde la infancia de los individuos y, por tanto, entenderían que la mente del niño no es una tabula rasa, sino que su estructura mental se desarrolla a través de las experiencias de la vida en compleja interacción con el medio, con otras personas y por la propia madurez neuronal y del largo proceso evolutivo.

Según Jung (2001, p. 31) los arquetipos son sistemas de actitud para la acción y, simultáneamente, imágenes y emociones. Relacionado con esto, de acuerdo con Rodríguez Zamora (2009, p. 74):

Los arquetipos en sí mismos no son claramente definibles, ya que son inconscientes; se perciben a través de sus efectos: los mitos, las religiones, los cuentos de hadas, las obras literarias, el cine, el arte, las creencias seculares; así como en otras manifestaciones colectivas, incluyendo las expresiones políticas. Además, constituyen la materia de los sueños, de procesos paranormales y de las manifestaciones de la fantasía individual.

Así pues, el arquetipo transita entre lo manifiesto y lo oculto, lo definible y lo indefinible y representa un esquema básico para la formación de un sistema de símbolos³⁵. En ese sentido, los arquetipos son construidos por procesos de analogía y semejanza con un valor, incluso, metafórico al ser entendidos como el resultado de una especie de aglomeración psíquica de diversos elementos. Los arquetipos surgen de la necesidad de sobrevivir, es decir, de la necesidad del ser humano de representar su mundo, de adaptarse a él y de comunicarse no sólo a nivel personal, sino también colectivo.

Si bien la energía psíquica de la libido se utiliza para las funciones de necesidades de supervivencia (ananké), la energía sobrante se destina a la formación de símbolos. En ese proceso también tiene lugar la dualidad y polaridad humana en dos arquetipos fundamentales: el *ánima*, es decir, el aspecto femenino interno del hombre como arquetipo de la vida misma y la imagen interna de la madre, la hermana, la amada, la diosa celestial y la diosa infernal y en los sueños aparece como una mujer seductora, un hada, una santa o bien como mujer perversa; y el *animus*, es decir, el aspecto masculino interno de la mujer, que contiene las experiencias ancestrales del hombre que tiene la mujer y se manifiesta a través de los sueños como padre, amante, sabio o como una imagen aterradora. Estos aspectos han sido reprimidos y, por tanto, desconocidos para el ego racional, que organiza conductas y pensamientos mientras que la sombra se compone por deseos e impulsos de índole más primitiva e instintiva, el lugar idóneo donde se aposentan las fantasías o los resentimientos y que encuentra diferentes modos de proyectarse, por ejemplo, a través de los sueños.

Cabe tener presente que existen ideas relacionadas con capítulos anteriores con respecto a la figura femenina y maternal y su asociación con elementos simbólicos, pero que aquí trabajaremos en relación con su representación de bruja de la noche. En ese sentido, cabe tener presente el estudio de Navia Osorno (2013, pp. 57-59) a través del cual se analiza el arquetipo femenino y, concretamente, materno según la teoría junguiana:

Con respecto a la mujer-madre y su aspecto místico, es momento de hablar de sus caracteres transformador y elemental: lo elemental es el aspecto de “Gran círculo”, muestra la tendencia a retener a su lado, a contener, Bachofen en (Neumann, 2009) identificó este gran rasgo en las sociedades matriarcales. Este carácter elemental se torna visible en todos los aspectos de lo inconsciente, como en los símbolos de la noche, las tinieblas, el abismo, el infierno, el monstruo, etc.

Por otra parte, el carácter transformador es el elemento dinámico que incluye al movimiento al cambio y a la transformación, más relacionado con el cultivo, el fuego, el nacimiento (Neumann, 2009). El símbolo predilecto de esta transformación es la luna, para la Gran Madre es uno de sus más bellos símbolos como expresión espiritual. La

³⁵ Como podemos apreciar, la estructura inconsciente es compleja que ha sido definida, metafóricamente, a través de una imagen propia de Jung por Rodríguez Zamora (2009, p. 74): “[La estructura inconsciente] es un alto edificio que se eleva al cielo y en la cumbre se divisa un gran espacio luminoso. En la cumbre, está la conciencia, pero, al ir descendiendo el horizonte se va oscureciendo hasta llegar al mundo prehistórico de los cazadores. Este es el lugar psíquico del origen de los arquetipos presentes en la conciencia y que alimentan la cultura, la literatura, la religión: la madre, el padre, el anciano sabio, el niño como arquetipos antropomorfos; pero, también están los biológicos como el ojo, el corazón y todas las partes del cuerpo masculino y femenino. Además, están los naturales: el fuego, el agua en todas sus formas, el árbol primigenio, el sol, la luna, entre otros”.

noche, inconsciente, la luna y sus etapas, son cambios que rigen más de un fenómeno terrenal, además están en sincronía con el ciclo menstrual femenino (Neumann, 2009). Los símbolos son formas tangibles para inmortalizar a las Diosas Madres.—En el mesolítico plasmaban la representación femenina como un rombo, que posiblemente figuraba la vagina, según Neumann (2009, p. 85):

También el huevo es el símbolo femenino como símil de los ovarios maternos. Como signo de que son hijos de la misma madre los famosos Dióscuros, mellizos Cástor y Pólux, hijos de Leda que los parió en un huevo, cada uno utiliza una mitad de sombrero que simboliza un huevo. Por eso al dar la libertad a un esclavo, se le ponía sobre la cabeza rapada un sombrero oval como símbolo de la libertad que por naturaleza corresponde a todos los frutos de la madre primer (...) y es así mismo el símbolo del carácter transformador de lo femenino “Gran Círculo” como esfera de totalidad, que puede aparecer dividido en dos partes una blanca y otra negra, como el cielo y la tierra.

Igualmente, la izquierda, así como la noche pertenecen a la potencia natural femenina y la derecha a la masculina activa. El papel de la mano izquierda de Isis desempeña en el país del Nilo un papel muy importante, dirigido por el derecho materno; siempre poniendo de manifiesto la tierra fecundadora frente al mar y la luna frente al sol (Bachofen, 1987). Éste es ejemplo del carácter elemental y sus manifestaciones como inconsciente.

El siguiente esquema (figura 5) creado por Neumann (2009, p. 86) resume perfectamente la dinámica entre el carácter Elemental y Transformador de lo Femenino, tanto en su aspecto femenino positivo (F+) como en su aspecto negativo (F-):

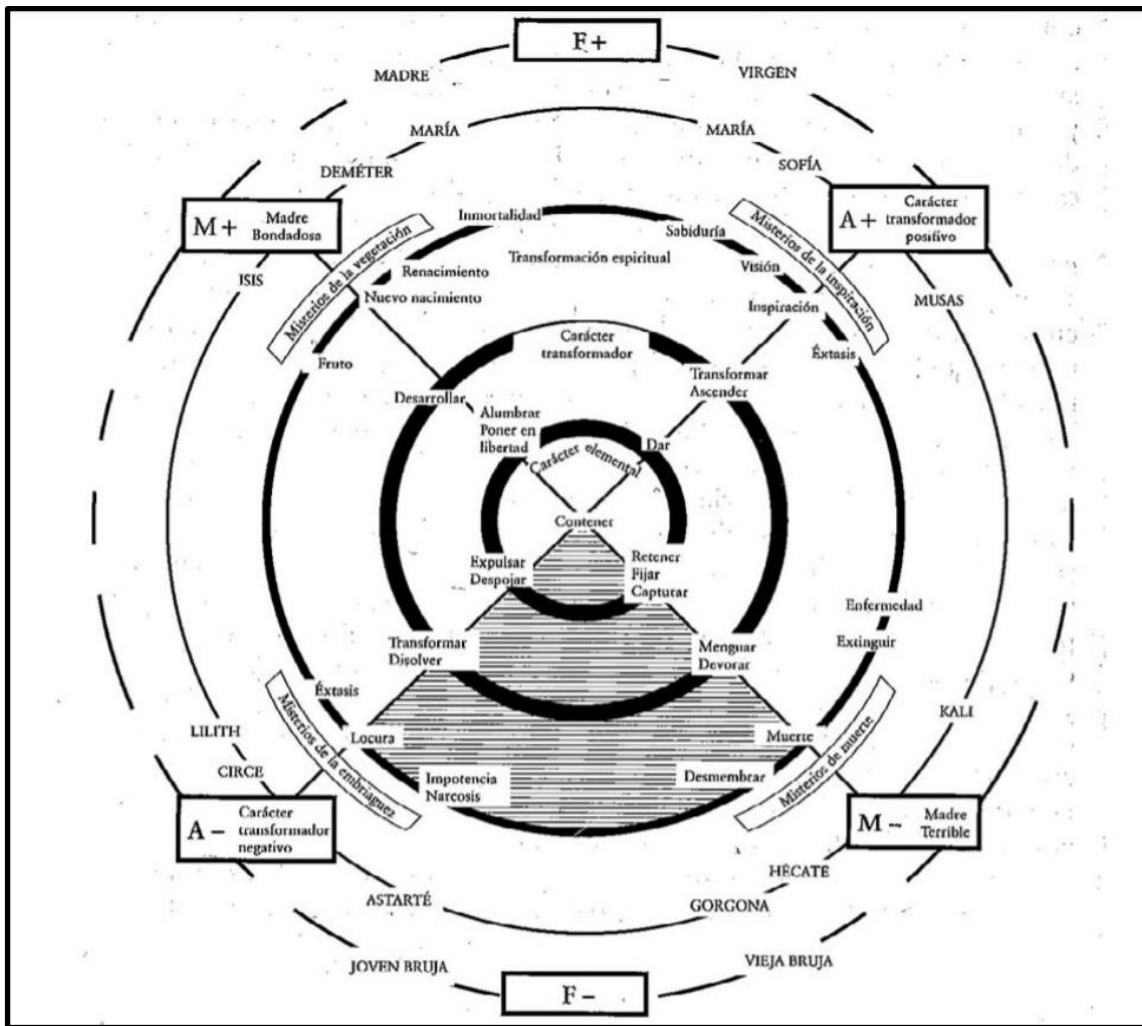


Figura 5. La figura femenina/maternal según Neumann (2009, p.86)

El agua se relaciona con la figura maternal desde la Antigüedad. De acuerdo con Neumann (2009, p. 69), la figura de madre es representada a través de las aguas que dan origen a los lagos, océanos, pozos, estanques.

No obstante, la maternidad no sólo está asociada con la vida sino con la muerte y, por tanto, con el arquetipo de la madre asociada a la maldad, la oscuridad y, en su figura más desagradable, con la brujería formando parte todo ello del arquetipo de la “madre terrible” que ya analizamos en capítulos anteriores. No obstante, la “vieja bruja” no tiene que implicar, necesariamente, su maternidad.

De acuerdo con Navia Osorno (2013, pp. 71-72):

De manera homogénea coexiste la imagen de una Madre Bondadosa y de una Madre Terrible como bruja, ambas constituyen un grupo arquetípico(...) la Madre terrible es una parte del arquetipo de la “Gran Madre”, ésta en su aspecto negativo es regularmente representada por las brujas.

En ese sentido, podemos considerar el agua como representación de un elemento natural que está relacionado con la maternidad y el horror. Si bien en *Mamá* y en *La llorona* podemos apreciar que el agua es fuente de vida pero también de muerte, donde van a

morir los hijos y/o las madres, en este bloque de películas también resulta un elemento significativo: en *Dreamcatcher* la madre muere ahogada en el estanque de la casa donde vivían y el espíritu demoníaco conduce al hijo sonámbulo al mismo estanque para intentar que se lance; en *Mara*, la aparición del demonio femenino se lleva a cabo mientras la protagonista se queda dormida en la bañera. Además, en el bloque anterior, en *Before I wake* los padres pierden a su hijo ahogado en la bañera de casa accidentalmente y es el lugar de memoria que parece vetado y temido inicialmente al adoptar a Cody.

De acuerdo con Romano (2007), la magia está relacionada con el conocimiento y, por tanto, con la capacidad de control. En ese sentido, “demonio” (en griego “daimonon”) significa “espíritu conoedor”, pero como son enemigos de Dios, también lo son del hombre para cometer sus maldades y compartirlas entre otras mujeres brujas. La faceta de la mujer bruja representa el carácter negativo de la Gran Madre, aunque también su carácter transformador, relacionado con el conocimiento y la malicia.

Dentro de las brujas, están aquellas que fueron consideradas como demonios, es decir, Lilith y Shirim, siendo la primera la pesadilla femenina, es decir, la primera mujer de Adán al que abandonó porque no quería estar sometida a él (Romano, 2007). En ese sentido, si bien antes se había considerado a las mujeres como diosas, vírgenes, mujeres sabias y curanderas; en el cambio del matriarcado al patriarcado se convirtieron en brujas, demonios, esposas de los dioses y mujeres malvadas, encarnando la parte negativa de la Gran Madre.

Siguiendo esta línea de pensamiento, Jung entiende los arquetipos como elementos de la estructura psíquica de manera cercana a los motivos (desde el ámbito de la literatura) y de las imágenes de los mitos y de los cuentos en tanto que los arquetipos pueden equipararse a los mitos elaborados por la conciencia primitiva pero que no dejan de ser, también, una elaboración fantástica que tiene una dimensión simbólica y, en ocasiones, metafórica. De acuerdo con Eetessam Párraga (2016, p. 27): “La definición más interesante del arquetipo para la mitocrítica es la que afirma que éstos son elementos estructurales de la psique inconsciente antepuestos a la formación de los mitos”, es decir, los arquetipos se pueden definir como una estructura de imágenes primarias de la fantasía inconsciente colectiva.

Además, Meletinski (2001, p. 59) destaca la condición mítica de las imágenes arquetípicas generadas por la psique: “la psique contiene todas las imágenes que, en el transcurso del tiempo, se han elevado a la condición de mitos”. Aunque la función magistral del mito es la de fijar modelos ejemplares de todos los ritos y actividades humanas significativas, tal y como señala Eliade (2005, p. 75): “alimentación, sexualidad, trabajo, educación”. Por su parte, Campbell (1969) considera que la función principal de la mitología es la de garantizar el acceso a los principios universales y permanentes de la naturaleza humana dada su naturaleza expresiva de un contexto histórico-cultural determinado.

Meletinski (2001, p.35) muestra que el mito no es solamente una historia narrada con un significado simbólico o alegórico, sino que, incluso, puede ser visto como las “sagradas escrituras”, como una realidad que actúa sobre el destino del mundo y de los hombres.

Por su parte, para Eetessam Párraga (2016, p. 67), el concepto del modelo mítico se ha ido ampliando a partir de las recientes investigaciones que toman como base la tradición literaria, pero “para lograr comprender y descubrir estos modelos mitológico-rituales en

la literatura moderna, resulta imprescindible partir del elemento mitológico presente en la propia fantasía artística y en la psique del escritor”. Así pues, tal y como señala Eetessam Párraga (2016, p. 70), la literatura se ha apoyado y apropiado también de tradiciones mitológicas acudiendo a antiguos mitos.

5.3. Bloque 1. Pesadillas fantástico-maravillosas con elementos del horror materno-filial: *Before I wake* (Mike Flanagan, 2016) y *A Monster Calls* (J.A. Bayona, 2016)

A Monster Calls (J.A. Bayona, 2016) constituye la tercera película de la tríada basada en la temática materno-filial (*El Orfanato*, 2008; *The Impossible*, 2012 y *A Monster Calls*, 2016) y esconde, entre otros, lazos con *El Orfanato* por la importancia del vínculo que se establece entre la madre y el hijo y la naturaleza fantástica de la historia. Además, *Before I wake* (M. Flanagan, 2016) también se centra en la experimentación de una vivencia traumática entre una madre y un hijo por la enfermedad terminal de la madre y su acercamiento a la muerte.

Este bloque, por tanto, está formado por dos películas firmadas por Mike Flanagan y Juan Antonio Bayona, que comparten varios rasgos en común: la relación más importante es la materno-filial y la exposición de los hijos a la experiencia traumática de la enfermedad terminal de la madre (*A Monster Calls*) y muerte (*Before I wake*). El trauma provocado por la relación materno-filial, su vinculación con el pasado y el acercamiento al trauma mediante la vía onírica y los códigos y elementos fantástico-maravillosos serán el hilo conductor de este bloque, donde los sueños, la fantasía, lo maravilloso y los elementos del horror se mezclan para proporcionarnos una lectura interdisciplinar del enfrentamiento de los personajes infantiles ante la enfermedad y la muerte de sus respectivas madres.

El amor materno-filial, basado en el concepto de “buena madre” o madre normativa (como ya vimos en capítulos anteriores), será capaz de superar cualquier límite aparentemente infranqueable, es decir, el amor materno-filial será eterno y supra-terrenal, al igual que las enseñanzas de valores que, en ambos casos, condicionará el forjamiento de una personalidad resiliente y capaz de gestionar la enfermedad, la muerte y el duelo. Así pues, estamos de acuerdo con la afirmación de Canals-Botines (2019, p. 116) con respecto a la coherencia temática del cine de Bayona:

Hay ciertos temas reiterativos en el director en sus tres producciones³⁶, como son la infancia, los lazos afectivos y la fantasía. Como nuevos, el arte de contar historias, la conexión del relato entre lo artístico del cine y lo creativo del protagonista.

El sello autoral de los dos directores y creadores se ha centrado, precisamente, en el peso de la memoria, los fantasmas de la infancia, el trauma familiar y materno-filial, los secretos del inconsciente y la psicología como herramienta necesaria para la gestión emocional de los personajes. En ese sentido, recordemos *El Orfanato*, donde madre e hijo deben luchar contra los fantasmas heredados, lo cual se podría relacionar con los fantasmas a los que deben enfrentarse las hijas adoptivas de Annabelle en *Mamá*, película producida por Guillermo del Toro. Relacionado con esto, no podemos obviar tampoco la

³⁶ Hacemos referencia a la tríada fílmica basada en la temática materno-filial (*El Orfanato*, 2008; *The Impossible*, 2012 y *A Monster Calls*, 2016) de Juan Antonio Bayona.

película de *Marrowbone* (Sergio G. Sánchez, 2017) narrada desde el punto de vista de los cuatro hijos, la cual no puede desligarse de su identidad como niños y como jóvenes que han tenido que aprender a (sobre)vivir con la pérdida de su madre en su niñez y juventud (desde Sam, Billy, Jane hasta Jack) y hacer frente a una entidad monstruosa que se esboza como un conocido y acechante “fantasma” del pasado (su propio padre) la cual se esconde entre las paredes y cuyo reflejo se evita con la ausencia de los cristales de los espejos. La importancia de la madre fantasma en *Marrowbone* es heredera de *El Orfanato*. A grandes rasgos, el papel de las madres es determinante en las películas mencionadas ya que tanto en *The Impossible* como en *A Monster Calls* se enfatiza la fortaleza de las madres, especialmente la de Connor cuando, tras conocer el transcurso letal de su enfermedad de cáncer, sigue apoyando a su hijo para que sea fuerte y pueda gestionar su pérdida, tras su inminente muerte.

Si bien en *El Orfanato*, los miedos y fantasmas de la madre son trasladados a su hijo Simón como modo de enfrentarse a un subconsciente reprimido y dañado; en *A Monster Calls* el proceso es totalmente contrario: la madre transmite a Connor la fuerza y pensamientos que sirvan como antídoto o vacuna para que él esté lo más preparado posible para la situación trágica y traumática que se le avecina, es decir, la propia madre conoce su estado de enfermedad terminal e intenta concienciar a Connor que él debe ser fuerte y que, aunque sea en contra de su propia voluntad, ella debe irse porque está muy enferma.

Así pues, *A Monster Calls* comparte con *El Orfanato* su naturaleza fantástica y la potencia creativa de sus imágenes simbólicas. En *Before I wake*, Cody vive con su madre y tiene recuerdos de su deterioro a nivel físico, creándole vacíos mentales y amnésicos. Las madres de Cody (*Before I wake*) y Connor (*A Monster Calls*), ambas enfermas de cáncer terminal intentan transmitirles todo el amor y fortaleza a sus hijos, necesaria para la gestión de la pérdida antes su inminente muerte y para dejar en su recuerdo el amor que le acompañará el resto de su vida.

Sin embargo, el desarrollo de esta premisa narrativa será diferente entre ambas películas: Si bien Connor es más mayor que Cody al enfermar su madre, ambos manifestarán pesadillas nocturnas, es decir, las pesadillas que surgirán de la aparición e introducción del elemento fantástico-sobrenatural con imágenes de animación con el monstruo en forma de árbol en el primer caso y con el relato de las historias que este le contará. Sin embargo, en el segundo caso Cody, quien tiene un don sobrenatural de poder hacer real aquello que sueña o ha visto (en imágenes o en vídeos), al morir su madre seguirá experimentando sueños que se harán realidad. No obstante, las pesadillas repetidas se basan en la madre desfigurada en un monstruo llamado “Kanker”, es decir, se fundamentan en el vago recuerdo de la última imagen que Cody tendrá de ella postrada en la cama, minutos antes de morir. En este caso, la maternidad se torna monstruosa en tanto que la sobreprotección de Cody, ejercida más allá de la muerte, aparecerá con apariencia monstruosa, interviniendo a modo de proyección fantasmal-monstruosa ante cualquier exposición de Cody ante el peligro. De forma simultánea, la maternidad de la madre adoptiva de Cody será egoísta porque utilizará a Cody y a su don sobrenatural para que él repita las proyecciones de su hijo fallecido.

La función de los padres de Connor y de Cody brilla por su ausencia, existe una falta de responsabilidad parental y ambos se entienden como personajes secundarios cuyo papel

no es relevante para el desarrollo de sus hijos, los protagonistas. Si bien en el primer caso, el padre ha rehecho su vida formando una nueva familia en Inglaterra y apartando a Connor de esta, en el caso del segundo, el padre solamente se menciona y, por tanto, resulta inexistente.

En consecuencia, la ausencia general del padre provoca que Connor tenga que hacer frente a la adversa situación sin apoyo suficiente y se evada en una vía onírica y fantástica. Además, de acuerdo con Canals-Botines (2019, p. 123), la figura del padre es sustituida por el papel de la abuela “La abuela sustituye al padre – y finalmente a la madre – en su ausencia”. Aunque, si bien es cierto que está ausente en la mayor parte de la trama, en sus escasas apariciones, es el único capaz de hablarle de forma directa y advertirle de que la curación de la madre no es posible, siguiendo el estudio de Canals-Botines (2019, p. 123):

Si es cierto que la figura del padre se nos presenta débil y escurridiza en la subtrama de relación con su hijo, cierto es también que el padre es la única persona de su entorno capaz de hablar con él de manera directa, negando lo que para Connor es la evidencia de una posible sanación de su madre.

A diferencia del cine de J. A. Bayona, en el caso de Flanagan, los personajes de la mayoría de las películas y series de Flanagan están atrapados, atormentados o asesinados en una casa o edificio con una fuerza maligna. Tal y como sostiene Ho (2020, p.76), Flanagan utiliza como tema constante el trauma de los personajes, sujetos a la muerte de otras personas y cuando el trauma no se asimila, vuelve a perseguir al superviviente:

Most of Flanagan’s other productions (*Oculus*, *Before I Wake*, *Gerald’s Game*, and *The Haunting*), citizens are trapped or tormented or killed in a building by an evil force. Flanagan’s constant return to the same theme—people haunted, dying in a house—mirrors the trauma theory of Freud and, later Cathy Caruth, who both state that when trauma is unassimilated, it “returns to haunt the survivor later on.

De acuerdo con una entrevista a Flanagan, la presencia de un fantasma es aburrida si ésta no está ligada a algún sentimiento, emoción o personaje y recuerda, también que todos estamos realmente marcados o atormentados por personas de nuestro pasado y que esto es una experiencia común en el cine de terror post 11-S, de acuerdo con Ho (2020, p. 77).

Los traumas presentes en el cine de Flanagan encuentran su modo de representarse en el género de terror y, también específicamente, en forma de adaptación audiovisual de novelas de corte neogótico. Su cine se centra en una búsqueda y el retorno constante a los traumas familiares compartidos de los personajes, tal y como se puede ver en *The Haunting of Hill House* (Netflix, 2018), basada en la novela homónima de Shirley Jackson (1959); *The Haunting of Bly Manor* (Netflix, 2020), basada en la novela *The Turn of the Screw* de Henry James (1898). Tal y como señala Ho (2020, p. 78): ““Films’ therapeutic function to address traumatic memory, supported by research by Barbara Klinger (2006) and Stefan Schulenberg (2003), is employed by Flanagan’s compulsive return to horror throughout his career”.

En este sentido, la estética del horror se vincula con los códigos del neogótico, pero no por la presencia de la violencia, lo gore o el dolor físico (que planteábamos en el capítulo introductorio y teórico de la presente tesis) sino precisamente con una estética de lo

“uncanny” o lo “extraño familiar” con la aparición de fantasmas del pasado, como hemos ido comentando a lo largo de la presente tesis y de acuerdo con Hawkins (2017, p. 3).

De este modo, los límites temporales no están claramente marcados y, en ocasiones, existe una simultaneidad entre el pasado y el presente. En este sentido, de acuerdo con Hawkins (2017, p. 3), el neogótico difumina las distinciones entre la realidad y el sueño/la memoria y, tampoco tenemos la certeza de que el monstruo realmente exista fuera de la mente del protagonista.

En ese sentido, la muerte no implica, necesariamente, que las personas concluyan sus metas en la vida pudiendo quedar metas o proyectos inconclusos, deseos de venganza o necesidad de justicia. Es por ello por lo que la vía onírica puede representar, también, un canal mediante el cual se realicen proyecciones fantasmales a través del sueño o de un estado de ensoñación y/o algún tipo de parasomnia como la parálisis del sueño en los que el niño sea el receptor del mensaje que debe descifrar, como veremos en el análisis de las películas a continuación. Además, el sentido de justicia es el que impera en el neogótico, es decir, asistimos a personajes como madres que no descansan hasta que les devuelvan a sus hijos o a niños que suplan su necesidad (como es el caso de *Mamá, La Llorona, El Orfanato*); así como alteraciones espacio-temporales, acciones que busquen expiar pecados, tomar venganza o hacer justicia. Estas tesis son sostenidas, también por Hawkins (2017, p. 3):

In all the neo-Gothic films, there is the profound sense of judgement. Mothers who do not rest until their child is returned to them. Spaces that will not be still—or adhere to the laws of physics—until past crimes are expiated.

Así pues, esto entronca con el retorno de lo reprimido como argumento central del cine de terror contemporáneo con una filiación neogótica, tal y como afirma Hawkins (2017, p. 4): “The ‘return of the repressed’, or emergence of what has been previously rejected by consciousness” is frequently the central driving plot element” y, por tanto, inserta filiaciones con fantasmas, culpas, la expiación de crímenes pasados y los problemas inherentes a la familia patriarcal; y lo hace de maneras hermosas y frecuentemente inventivas, tal y como señala Hawkins (2017, p. 7): “It trades in hauntings, guilt, the expiation of past crimes, and the problems inherent in the patriarchal family; and it does so in frequently inventive and beautiful ways”. En las películas del presente capítulo, las madres pretenderán que los hijos sean lo suficientemente fuertes para lidiar con su muerte (*A Monster Calls*) e intentarán sobreprotegerlos tras su muerte (*Before I Wake*). En otros casos, serán demonios femeninos aquellos que contactarán con los personajes infantiles para que ejecuten aquello que ellos ya no pueden hacer de forma corpórea, como es el caso de *Dreamcatcher* o bien querrán, sencillamente, seguir perpetrando el mal, en el caso de *Slumber* y *Mara*.

5.3.1. La monstruosidad mediante la vía onírica para la gestión del dolor, el trauma y el duelo: *A Monster Calls* (Juan Antonio Bayona, 2016)

Aquellos que han sobrevivido a un trauma pueden encontrar su forma de representarse con imágenes de figuras monstruosas o sombrías que encapsulan su sentido de miedo o terror, dentro de sus pesadillas, imágenes mentales intrusivas o incluso alucinaciones (Prouty, 2007 y Hamilton y Sullivan, 2015). Incluso, de acuerdo con Cooke (2017), los

sujetos supervivientes del trauma pueden experimentar al yo como monstruoso de alguna manera, por ejemplo, sentirse "poseído" por "demonios", y la psicosis puede tener una etiología en el trauma psicológico. Es por ello por lo que éstos pueden utilizar los monstruos como una forma metafórica de describir su experiencia, de acuerdo con Hamilton (2020, p. 2). Así pues, la experiencia es una representación simbólica, tal vez al ver una figura monstruosa o sombría, o al escuchar una voz aterradora. Desde una vertiente psicológica y psiquiátrica (Kozłowska y Hanney, 2001 y Lieberman, 2007), las imágenes de monstruos son una característica de la arteterapia, particularmente en el trabajo con niños que han experimentado eventos traumáticos y que tienen dificultades para expresarse a nivel lingüístico o por otros factores comportamentales. Podemos verlo tanto en Connor en *A Monster Calls*, como en Cody en *Before I Wake*, como también en *Mamá*.

Estas representaciones monstruosas pueden ser entendidas como el retorno de lo reprimido ("The return of the repressed"), la plasmación del propio inconsciente, los propios miedos y secretos e, incluso, como muestra de lo abyecto, siguiendo las tesis de Creed (2007). El monstruo, pues, teniendo presente las teorías de Cohen (1996) y de Botting (2003, p. 341) da forma, simbólicamente, a los miedos, deseos y ansiedades, permitiendo la canalización y la expulsión de energías emocionales que entendemos como complejas, difíciles y traumáticas que, en ocasiones: "[They give] form to fears, desires and anxieties, allowing the channelling and expulsion of emotional energies". Esta canalización simboliza, con frecuencia, la disociación mental producida por el trauma, de acuerdo con Hamilton (2020, p. 2), una memoria fragmentada y el horror abyecto de los eventos traumáticos: "Monsters may give form to difficult emotions, associated with trauma, and symbolise the displaced experience, fragmented memory and abject horror of traumatic events". Es decir, los monstruos como representación del trauma a través del canal onírico, nos permitirán purgar nuestras emociones más complejas a niveles, incluso, catárticos y encontrar paz y podrán ser, entonces, entendidos como un elemento purgativo (Cohen, 1996) en el sentido de que permite la gestión del trauma y su resolución.

El relato de eventos traumáticos puede darse con más facilidad a través de narrativas conocidas y arquetipos literarios y junguianos de carácter monstruoso, presentes en distintas manifestaciones culturales como cuentos, literatura y cine, tal y como señala el estudio de Hamilton (2020, p. 2):

Personal stories may be more easily processed through connection with known narratives and literary archetypes (Jungian archetypes are recurring symbolic figures evident across cultures) available within wider culture and monsters are a recurring feature in folk tales, literature and film. Psychological therapy informed by an understanding of posttraumatic stress, pays attention to physical, psychological and emotional effects of trauma within the wider cultural context.

Retomamos el esquema-figura (figura 6) basada en el estudio de Hamilton (2020, p. 4), la cual articula la idea de la imaginería de monstruos como una emergencia simbólica inicial de la experiencia del trauma en la estructura del "yo", dentro de un modelo de procesamiento experiencial. Es decir, se articula el surgimiento y procesamiento de imágenes mentales internas, encontradas en sueños, alucinaciones, imágenes mentales intrusivas, arteterapia y uso de metáforas en el diálogo.

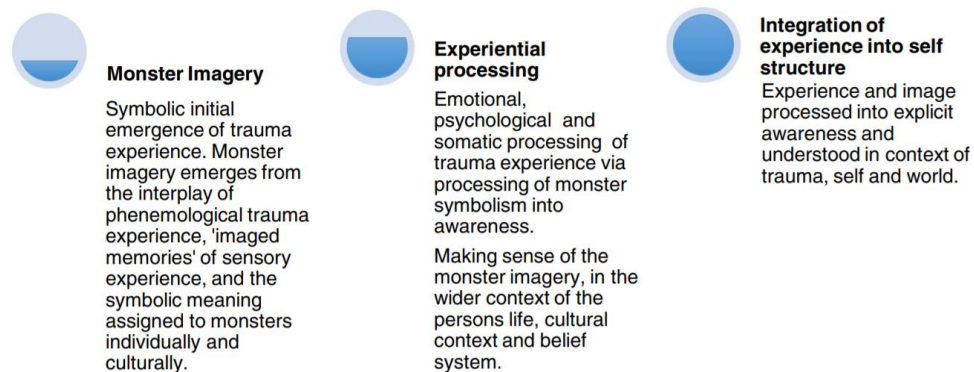


Figura 6. Simbolismo de la imaginaria monstruosa según Hamilton (2020, p. 5)

Por su parte, Prouty (2007) considera que la imagen alucinatoria implica la emergencia simbólica inicial de la experiencia en la conciencia del individuo, que se relaciona con un evento traumático real. Así pues, el arte puede proporcionar un "espacio de transición" para "exteriorizar" una representación concreta de la experiencia del trauma y la discusión de la obra de arte puede permitir que se adjunte significado y secuencia a través de la construcción de una narrativa, de acuerdo con Hamilton (2020, p. 4): "Symbolic imagery of trauma experience can in this way provide a more tolerable way to represent, process and integrate experience".

En nuestros casos de estudio, las imágenes relevantes serán, precisamente, aquellas que emergen desde la vía onírica, a través de sueños, pesadillas y las que emergen desde algún episodio de parálisis del sueño, tal como hemos comentado. También presenta posibilidades interesantes para las imágenes de monstruos en la terapia, el cine y la televisión como una representación simbólica inicial o una emergencia en la conciencia de la experiencia traumática, tanto individual como culturalmente. En lugar de simplemente una manifestación de miedo desagradable o indeseable, si se los aborda de manera segura y terapéutica, los monstruos pueden presentar una oportunidad importante para enfrentar y procesar sentimientos difíciles y experiencias traumáticas en la conciencia. Representan además la tendencia de actualización adaptativa del organismo a avanzar hacia el crecimiento, al presentar material difícil a la conciencia que, aunque inicialmente angustiante, en última instancia puede reducir la incongruencia entre el yo y la experiencia.

5.3.2. Un monstruo llamado "Cáncer": cuando la realidad se impone a la monstruosidad soñada en *Before I Wake* y *A Monster Calls*

El monstruo que visita a Connor cada noche en sueños es la fantasía que representa sus miedos, sus deseos y que, de acuerdo con Canals-Botines (2019, p. 116): "desbloquea todos los sentimientos que no puede procesar un niño a los doce años". Si bien en la película se narra el proceso de enfermedad de cáncer de su madre, se hace desde la perspectiva infantil de Connor y el monstruo representa "una prolongación de la personalidad de Connor, que los acontecimientos fuerzan a madurar antes de tiempo" (ídem anterior).

Concretamente, la enfermedad y pérdida de la madre (argumento presente no solamente en *Before I Wake*, sino también en *A Monster Calls*) puede ser entendida como traumática e, incluso, como pérdida del propio cuerpo. De acuerdo con Hamilton (2020, p. 5):

Genetics give a sense that mothers' death may present a foreshadowing of ones' own death. Our own mortality may be brought into existential awareness. While a rite of passage, we need to survive our parent's death as an expected part of life, for the young protagonists in these movies this loss occurs far sooner than expected, contributing to a lack of control and predictability and the loss of ones 'secure base'.

Es decir, la genética da la sensación de que la muerte de la madre puede presentar un presagio de la propia muerte. Nuestra propia mortalidad puede estar presente con la toma de conciencia existencial. Si bien es un rito de iniciación, al que se supone que todos los hijos deben enfrentarse y sobrevivir a la muerte de los padres, cuando sucede mucho antes de lo esperado, el impacto en la puede ser muy alto y contribuye, por tanto, a la falta de control y a la pérdida de la propia seguridad, y, por tanto, la pérdida de nuestros referentes.

Este es el caso de los personajes de Connor (*A Monster Calls*) y Cody (*Before I wake*) ya que ambos deben enfrentarse a la gestión de la muerte de sus respectivas madres (fotografía 3). Visualmente, la primera imagen de la fotografía 3 corresponde al minuto 8 con un plano general donde Connor y su madre están viendo juntos una película, disfrutando de estar juntos, mostrando la felicidad del momento entre madre e hijo. Un rayo de luz atraviesa la escena, recurso que muestra lo efímera que va a ser esa felicidad entre ambos. El rayo de luz constituye el mismo recurso entre Laura y Simón en *El Orfanato* con un significado diferente, en tanto que sucede en el momento en que ambos pueden volver a estar juntos tras la muerte de Simón y el suicidio intencionado de Laura para reencontrarse con él.



Fotografía 3. *A Monster Calls* (Juan Antonio Bayona, 2016)

El cáncer puede ser visto como un monstruo que consume a sus presas o víctimas. Siguiendo las analogías de Sontag (1991, p. 60), quien compara el cáncer y otras enfermedades como metáforas del mal en la sociedad con la imagen de los tiburones,

analizando las descripciones del cáncer como un proceso en el que el cuerpo se consume “a process in which the body was consumed”. El cáncer en sí es monstruoso, cruel y, en ocasiones, letal y la imagen de ese tiburón simbólico del cáncer como un asesino biológico y sin emociones, un enemigo formidable y persistente que acecha debajo de la superficie del cuerpo que requiere una lucha hercúlea y tortuosa para luchar y sobrevivir. El tiburón se convierte, pues, en una abyecta representación del cáncer. En el caso de *A Monster Calls* existe esa misma metáfora: el Kanker se comió a la madre de Connor, es decir, consumió su cuerpo hasta engullirlo, es decir, hasta su muerte, al igual que a la madre de Cody en *Before I wake*.

En resumen, estas imágenes pueden cumplir una función de adaptación, permitiendo la integración de experiencias difíciles frente a la adversidad, de acuerdo con Hamilton (2020, p. 7): “In this way such imagery may serve an adaptive function, allowing integration of difficult experience in the face of adversity”.

5.3.3. Las historias del monstruo y los aprendizajes de Connor

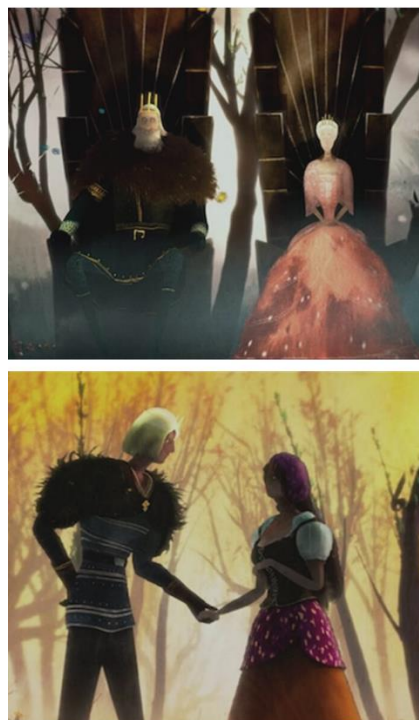
El monstruo emerge desde las pesadillas de Connor y del relato de tres historias que él le contará, seguida de una que le contará Connor. La película se configura en torno a la fórmula de un cuento: “Un chico...y una pesadilla” y el contacto con lo sobrenatural se llevará a cabo siempre a la misma hora, es decir, hará una sincronía. Los monstruos pueden resultar de ayuda para lidiar con los problemas de los protagonistas (*A Monster Calls*). Las acciones que los protagonistas llevan a cabo en sueños tienen repercusiones y efectos en un plano de realidad. Por ejemplo, tras la segunda historia del monstruo, Connor proyecta su rabia rompiendo los muebles del salón de su abuela que, en su sueño, parecían troncos y piedras. A nivel de motivo visual, se asiste a una proyección fantástico-maravillosa que utiliza el árbol con capacidad de acción para actuar como un monstruo-consejero de Connor. La irrupción del componente fantástico se mediante dos recursos fílmicos diferentes: en primer lugar, con un fundido en negro (*black-out*) y el inicio de la historia con efectos especiales a partir de los cuales cada historia se relatará como acuarelas en la primera historia del minuto 23 y en la tercera historia en el minuto 64. Por su parte y como segundo recurso utilizado, la irrupción de lo fantástico a través de la segunda historia se produce mediante un zoom rápido en ángulo contrapicado hacia un agujero en blanco y negro donde aparece una ciudad donde vive el boticario. En tercer lugar, la vibración de cámara de lado a lado simulando un terremoto implica la caída de diferentes objetos e indica, también, la llegada de lo fantástico-maravilloso en el minuto 21.

Cabe tener en cuenta brevemente las aportaciones de las tres historias que el árbol le cuenta a Connor, todas ellas en formato de animación y de cuento con moraleja y didactismo y que, a su vez, encuentran nexos con las fases del duelo de Kübler-Ross (2005) como hemos analizaremos próximamente.

De acuerdo con Canals-Botines (2019, p. 116), el dibujo del monstruo en forma de árbol supone una herencia y un legado de su madre a Connor: “La obsesión por contar la verdad, lo llevó a crear con Patrick Ness un legado cinematográfico. Un legado que la madre de Connor le ofrece a su hijo en herencia: el dibujo y la evolución del simbolismo que la imaginaria monstruosa puede suponer como herramienta de resiliencia y gestión

emocional. Una parte de Lizzie sigue viva en Conor cuando ésta muere. En este sentido, Bayona afirma “el arte puede ayudar a curar e incluso, a veces, a vencer a la muerte” (de Fez, 2016, p. 8).

La primera historia “Historia 1: El príncipe y la bruja” (fotografía 4) se centra en un relato sanguinario de un reino en el que solamente sobreviven el rey y su nieto tras diversos ataques de brujos y gigantes. Él se enamora de una hechicera, pese al recelo que eso ocasiona a nivel social y estigmatizan su persona. Parece ser que es la culpable de que el rey muriera envenenado y la responsable de trazar un plan en el que desea casarse con el nieto para seguir ostentando el poder. El príncipe está enamorado de la hija del molinero y deciden escaparse lejos donde la supuesta “malvada bruja” no les pueda encontrar. Aunque la molinera aparece muerta al día siguiente y el príncipe se alía con el pueblo para ir a matar a la reina, a quien creen responsable. En ese momento, aparece el monstruo en esa historia quien se encarga de protegerla, dejando sorprendidos a todos. Se acaba descubriendo que ella no mató al rey ni a la molinera, sino que fue el príncipe quien mató a su amada para, astutamente, ocupar el trono, viviendo muchos años y tratando bien a sus súbditos. Así pues, aquello que Connor puede extraer y aprender de la primera historia es que las personas no son buenas o malas de manera categórica, sino que pueden obrar o actuar a veces bien o mal, es decir, la mayoría de la gente actúa dentro de una escala de grises.

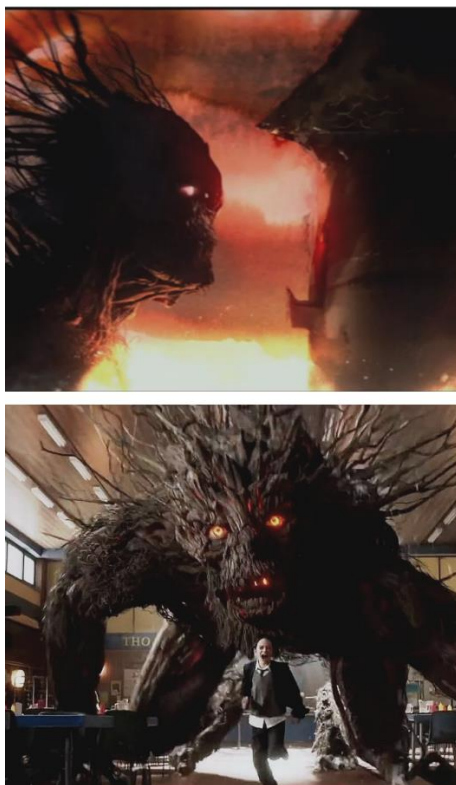


Fotografía 4. Historia 1: El rey y la reina (arriba) El príncipe y su enamorada, la molinera (abajo)

La segunda historia “Historia 2: El párroco y el boticario” (fotografía 5 parte superior) se sitúa en un pueblo con dos personajes protagonistas: un boticario, capaz de sanar a las personas con sus remedios naturales y un párroco, quien pretende difamar al boticario diciendo que es un farsante y que la única vía para la curación es la que ofrece Dios. No obstante, un día las dos hijas del párroco enferman y él pide ayuda al boticario, aunque éste le pregunta si estaría dispuesto a renunciar a su fe para salvar a sus hijas y él responde

afirmativamente. El boticario le contestó que no podía hacer nada por ellas y éstas murieron, apareciendo el monstruo en escena.

Sin embargo, Connor, considera que el monstruo debería castigar al boticario por haber dejado morir a las niñas, pero, contrariamente, arranca el techo de la casa del párroco en forma de castigo porque ha perdido la fe y solamente creía en el boticario de una forma egoísta.



Fotografía 5. Historia 2: El párroco y el boticario e historia 3: El hombre invisible

Esta historia sucede a la vez que Connor destroza el salón de casa de su abuela, llevado por la ira y su trastorno disociativo. La enseñanza que Connor extrae de la segunda historia es que el único remedio natural que puede ayudar a su madre es la terapia que tiene como base las propiedades curativas del tejo: la creencia y la esperanza en el tejo como salvación de su madre.

La tercera historia “Historia 3: El hombre invisible” (fotografía 5 parte inferior) será distinta con respecto a las otras dos porque el monstruo no aparecerá durante la noche sino a las 12:07 del mediodía, hora en la que Connor está en la escuela lidiando con el abuso que le hacen sus compañeros. Ese día Harry, el acosador se acerca a Connor para decirle que no le va a pegar más y se siente invisible, es decir, su sentimiento de soledad era tan grande que el hecho de que le pegaran y fuese víctima era más satisfactorio que el hecho de no importarle a nadie. El monstruo aparece y se sitúa detrás de él y le cuenta la historia de un hombre que, pese a no ser invisible, nadie le veía. La rabia de Connor crece y se descontrola hasta el punto de propinarle una paliza al matón que le enviará al hospital. La rabia acumulada no solamente gira en torno al matón y al hecho de sentirse totalmente

ignorado, sino al sentimiento de impotencia que siente por no poder salvar a su madre. La enseñanza que Connor extrae de esta historia radica en que debe hacerse valer y creer en él para que el resto de las personas le vean y, por tanto, que no se esconda tras su timidez o sus problemas y que defienda su posición ante el resto, aunque sea distinta. Se trata de una enseñanza para que Connor confíe en él, tenga autoestima y sea asertivo.

Además, cabe tener presente la simbología del árbol (del tejo) en la psicología analítica de C.G. Jung como estrategia de resiliencia emocional por vía onírica. El árbol simboliza, precisamente, la vida; aunque algunos árboles pueden estar asociados, a su vez, con el camino que lleva a la muerte. En este sentido, de acuerdo con el estudio de Oreet Rees & Leanne Whitney (2020, pp. 34-35), cabe concebir que el árbol es el símbolo de la propia identidad, el “sí mismo”, es decir, la totalidad del hombre y el epicentro del arquetipo central del inconsciente colectivo: “For Jung the tree symbolized the development of psychic life, the process of individuation, and the Self (...) is frequently symbolized by the tree, whose slow, powerful, involuntary growth achieves a distinct pattern”.

Concretamente, el tejo (*Taxus Bacatta*) es un árbol del género conífero, su altura puede llegar a los 15- 20 metros, pero la clave está en su tronco, absolutamente desproporcionado y enorme. Se trata de la especie más longeva de Europa. Si bien se considera el árbol de la vida por su longevidad (pueden vivir hasta 5000 años) y sus propiedades curativas (con las que se fabrican medicamentos para diversos tipos de cáncer), es también considerado el árbol de la muerte por su toxicidad (tienen alcaloides tóxicos que pueden provocar la muerte en pocos minutos).

De acuerdo con Oreet Rees & Leanne Whitney (2020, pp. 34-35) y la figura sobre la apariencia del árbol en una pintura, nos indica un patrón de crecimiento lento que representa el proceso de individualización, crecimiento y maduración psicológica del sujeto. Desde una pequeña semilla, el Ser en potencia puede ir evolucionando, aunque siguiendo tesis junguianas, la meta del árbol, es decir, del Ser no es ni la altura ni la profundidad sino el centro alrededor del cual ocurren procesos continuos de propagación, perecimiento y autorrenovación (fotografía 6). Así pues, en la ilustración podemos ver el camino hacia el centro se revela a través de múltiples imágenes en la procesión, el árbol y el vacío.



Fotografía 6. El desarrollo y simbolismo del tejo, según Oreet Rees & Leanne Whitney (2020, p. 33)

El tejo que se aparece por las noches a Connor es un monstruo compartido a nivel intergeneracional, es decir, es el mismo árbol que su propia madre dibujaba y que se hacía real en sus sueños. Es interesante la relación que se establece entre el árbol y el resto de los personajes que están viviendo una situación compleja y difícil, de acuerdo con la lectura de Yarova (2020), es decir, mientras que el poderoso árbol da poder a los humanos frágiles y vulnerables, los personajes humanos contribuyen a la expresión y manifestación de poderes del árbol.

Así pues, de acuerdo con Yarova (2020, p. 469), el árbol puede ser de manera simultánea un monstruo y un apoyo en el crecimiento y aprendizaje de Connor, paralelamente, un elemento que representa la dualidad entre vida y muerte: “The tree’s simultaneous, opposite roles, as monster and helper, destructive force and powerful healer, savage and philosopher, nightmare and escape, position the tree character outside the definite categories of benevolence or danger”.

La madre de Connor está muy enferma; Connor está intentando gestionar su soledad mientras lidia con la enfermedad terminal de su madre y sus cuidados mientras está en casa (antes del último ingreso en el hospital), además de la ira y la impotencia de la inevitable muerte que no puede ni creer y menos aceptar, sumado al acoso que vive en la escuela. Por su parte, la abuela tiene que lidiar con la ira de Connor y enfrentarse sola a la muerte de su hija.

Por el contrario, el árbol se muestra poderoso y fuerte, sabio y omnisciente (fotografía 7), es la disociación y el inconsciente de Connor que se manifiesta a través de sus propios sueños. Todos los personajes dotan al árbol de poderes curativos y, en parte, creen parcialmente en su valor curativo a nivel holístico.



Fotografía 7. El aprendizaje de Connor con el monstruo

La asociación que existe entre el tejo como monstruo y su poder curativo parece sorprendente para Connor, ya que la medicina contra el cáncer que no ha tenido éxito en realidad está hecha del tejo. Mientras la madre tenga fe y siga creyendo en las capacidades curativas del tejo, el árbol seguirá empoderado, aunque esa creencia sea temporal. Para ella, de acuerdo con Yarova (2020, p. 470) el poder del tejo se mantiene mientras ella siga creyendo en sus poderes curativos y se lo manifiesta a Connor para que asiente esa creencia: “As long as the mother has faith in its healing capacities, the tree is empowered”.

El empoderamiento entre el árbol y la madre es mutuo porque se basa en una relación de estados contrarios entre la madre enferma y débil y el árbol como un monstruo poderoso.

No obstante, la creencia de la madre en los poderes curativos del árbol se lo transmite a Connor. Éste cree, también en sus poderes hasta el punto de suplicarle, a modo de personificación, que cure a su madre y, aunque no pueda curarla, que la ayude en su tratamiento.

Por lo que respecta a Connor, tanto el árbol como él son luchadores poderosos que se retroalimentan mutuamente. Si bien la naturaleza de Connor al principio es frágil, la ira y la frustración que siente hacia la situación que vive incrementan que lleve a cabo acciones violentas que asombran: desde el destrozado del salón de su abuela, al ataque al matón de su escuela, su lado salvaje emerge y le transforma, ya que le da fuerzas para enfrentarse a algo que, por sí solo, sin la ayuda metafórica del árbol, no hubiese hecho jamás. Cabe tener presente el sueño premonitorio de Connor en el minuto 80 que revela, a nivel visual, aquello que va a ocurrir. Es decir, en un plano general picado, asistimos a dos acciones simultáneas con un cromatismo importante: en la mitad del plano, Connor tumbado en la hierba, intentando sujetar a su madre que está en la otra mitad del plano, en hueco de un precipicio que predomina por la oscuridad. Ese precipicio oscuro representa la muerte inminente frente a el cromatismo verdoso de la hierba en la que está tumbado Connor, que representa la vida. El valor premonitorio del sueño se hará realidad en el fundido en negro (*black-out*) para metaforizar la muerte de la madre de Connor en el minuto 92.

Cuando Connor acepta la muerte de su madre, madura emocionalmente como persona y, entonces, deja de necesitar al monstruo-árbol porque éste ya ha cumplido su cometido. Tal y como sostiene Yarova (2020, p. 474): “When Connor accepts his mother’s death, he takes a step towards emotional maturity and the monster returns to the garden”.

5.3.4. La gestión emocional-fantástica de las distintas fases del duelo de Connor

La imaginación fantástica permite la disociación del trauma en los personajes infantiles. Tras entender la dimensión de las diferentes historias, podemos establecer también una analogía de la gestión emocional de Connor ante la enfermedad de su madre, ante el abuso y ante la indiferencia de su padre. Es por ello por lo que es posible establecer unos patrones de conducta de acuerdo con las distintas fases del duelo que estipula la psiquiatra E. Kübler-Ross (2005): la negación, la ira, la negociación, la depresión y la adaptación.

Aplicado a las distintas escenas de la película, la primera fase de negación de Connor, es decir, aquella respuesta o mecanismo de defensa por la que se rechaza una situación de shock la podemos ver cuando Connor habla con su abuela y le dice que todo va a ir bien, que no necesitan su ayuda y durante el relato de la primera historia contada por el monstruo. Esta fase también es la misma en Lizzie, quien tampoco quiere o puede asumir que la fase en la que se encuentra es terminal.

La segunda fase de ira por la cual se produce un sentimiento de inseguridad o de enfado, donde se considera injusto aquello que nos está ocurriendo (o le está ocurriendo a un ser querido) es la que se manifiesta en el ataque de ira de Connor al destrozar los muebles del salón de la casa de su abuela (de manera simultáneo al relato de la segunda historia). Es decir, los relatos tendrán la función de parábola para Connor, cada una de ellas le proporcionará una enseñanza distinta que le ayudarán a gestionar su dolor.

En la tercera fase de negociación, es decir, aquella en la que emerge la esperanza de posponer la muerte o, incluso, de encontrar un tratamiento o método que suponga la salvación del ser querido la podemos apreciar en las insistentes veces en las que Connor le pide al monstruo que ayude a su madre a curarse.

En la cuarta fase de depresión, en la que se empieza a comprender la certeza de la muerte, la incertidumbre de lo que vendrá, la tristeza, el dolor, el vacío que deja el ser querido en nosotros e, incluso, pueden derivarse ideas de pérdida de sentido de la propia vida, la podemos ver en la tercera historia en la que Connor no muestra sus sentimientos con nadie, es silencioso y parece invisible, aunque no lo es.

En la quinta y última fase, la de aceptación de la pérdida del ser querido y en la que debemos reaprender a vivir con su ausencia y a través del amor, los sentimientos y los conocimientos que la persona fallecida nos ha dejado y que perduran en los seres queridos se manifiesta en Connor en la cuarta historia, la que Connor cuenta, tras recibir los aprendizajes y enseñanzas de las tres historias del monstruo, y que supone la aceptación de la muerte de su madre, la liberación de su propio sufrimiento y frustración y dolor y el reconocimiento del sentimiento de culpa.

A continuación, realizamos un esquema en el que se sintetizan las distintas fases del duelo, siguiendo la teoría de Kübler-Ross (2005) y aplicada concretamente al personaje de Connor, a partir de la cual se especificarán los episodios narrativos fantástico-oníricos de cada fase y su correspondencia con las historias contadas entre Connor y el monstruo, como hemos visto anteriormente. Tal y como podemos apreciar, las fases en ocasiones pueden superponerse y no siguen el orden lineal, sino que puede ser aleatorio. Es el caso en el que, tras haber sufrido ya un ataque de ira al destrozar los muebles del salón de su abuela y, tras la fase de negociación en la que Connor deposita la confianza en las propiedades curativas del tejo y esto resultar insuficiente para curar a su madre, vuelve a sentir ira y, tras el relato de la tercera historia, desea ser visible y se enfrenta violentamente contra su acosador.

Fases del duelo (Kübler-Ross, 2005) aplicadas al personaje de Connor	Episodios narrativos fantástico-oníricos	Correspondencia con las historias entre Connor y el monstruo
Negación	Situación de negación y shock que se manifiesta en Connor al hablar con su abuela y rechazar su ayuda porque cree que todo va a ir bien.	Primera historia narrada por el monstruo.
Ira	Ataque de ira de Connor al destrozar los muebles del salón de la casa de su abuela.	Segunda historia narrada por el monstruo
Negociación	Connor le pide al monstruo que ayude a su madre a curarse porque cree en los valores curativos del tejo.	Encuentro intermedio entre la segunda y la tercera historia narrada por el monstruo
*Ira	Segundo ataque de ira en el que Connor con respecto a su acosador, Harry. Éste le dice que ya no va a ceder ante sus provocaciones y no le va a pegar más, entonces Connor se siente invisible ante los demás y el monstruo le cuenta	Tercera historia narrada por el monstruo

	la tercera historia de un hombre que es invisible pese a no serlo. Esto genera mucha rabia y frustración y, fuera de control, se lanza contra Harry y le da una paliza que acaba con él en el hospital.	
Depresión	Connor no muestra sus sentimientos con nadie, es silencioso y parece invisible, aunque no lo es.	Tercera historia narrada por el monstruo
Aceptación	Supone la aceptación de la muerte de su madre, la liberación de su propio sufrimiento y frustración y dolor y el reconocimiento del sentimiento de culpa.	Cuarta historia narrada por Connor

Figura 7. La teoría de las fases del duelo Kübler-Ross (2005) aplicada concretamente a Connor (*A Monster Calls*)

Por su parte, Ghoshal y Wilkinson (2018) realizan un análisis del proceso de gestión emocional de la enfermedad de la madre en Connor, entendiendo que sufre un trastorno disociativo de la personalidad, es decir, conciben que Connor utiliza la fantasía y la vía onírica como mecanismo de afrontamiento y como salida para lidiar con sus sentimientos de dolor, ira, rabia y frustración. Connor muestra un comportamiento en el que parece no creer completamente que es el responsable de episodios violentos. Él está totalmente distante y cree que otra persona (es decir, el monstruo en forma de árbol que se le aparece por primera vez en sueños) está llevando a cabo las acciones que él mismo claramente está haciendo y esto responde al trauma emocional, de manera que, como señalan Ghoshal y Wilkinson (2018, p. 84):

The aetiology behind Connor's dissociation lies in the emotional trauma he deals with, namely the terminal illness of his mother. In addition, Connor's father left the family when Connor was young and moved to America in order to be with another woman, and Connor deals with feelings of anger and betrayal throughout the book which may play a role in driving his feelings of dissociation.

Además, la ausencia de su padre también significa que Connor vive solo con su madre (fotografía 8) y, como tal, depende totalmente de ella, y, como consecuencia, su pérdida inminente tiene un impacto devastador en su vida cotidiana, además de ser un fuerte desencadenante de su comportamiento disociativo. Otro factor alarmante es que Connor se enfrenta a acoso escolar recurrente y tiene muy pocos amigos reales. Su tensión emocional relacionada con esto se retrata en la tercera historia que el monstruo le cuenta a Connor, que refleja los sentimientos de aislamiento de Connor en la escuela. Siguiendo el análisis de Ghoshal y Wilkinson (2018, p. 85).

Resulta interesante destacar cómo Connor ha elegido retratar a este agente externo ficticio que ha inventado, es decir, como un enorme monstruo, de acuerdo con Ghoshal y Wilkinson (2018, p. 85). Es decir, esto puede reflejar el disgusto que siente Connor hacia sí mismo, en la culpa que siente por estar agotado por la enfermedad de su madre y querer "dejarla ir". Los sentimientos de culpa y autoodio de Connor, mezclados con sentimientos de ira hacia su madre y su padre, hacen que su agente disociativo se manifieste como una criatura colosal, espantosa y monstruosa. Esto refleja en gran medida las emociones internas con las que Connor se enfrenta.



Fotografía 8. Connor con su madre, al inicio de la enfermedad

5.3.5. *Before I Wake* (Mike Flanagan, 2016): el “efecto mariposa”. Arquetipo junguiano, maternidad, monstruosidad y metamorfosis y nexos entre vida y muerte

Lidiar y gestionar el dolor o el trauma puede producir muchos monstruos, fantasmas y demonios internos que deben ser gestionados, siguiendo a Goya: “El sueño de la razón produce monstruos”. Concretamente, en la población infantil, debe hacerse con mucho tacto pues nuestros personajes infantiles son material sensible.

Después del estreno de *Oculus* (2013), Flanagan estrenó *Hush* y *Before I wake* en el mismo año, 2016 (y posteriormente estrenaría *Doctor Sleep* en 2019), la cual también abarca el tema onírico como la de 2016. Flanagan bebe de referencias del cine de M. Night Shyamalan y de las pesadillas del mundo de Freddie Krueger tal como se aprecia en *Before I wake*, puesto que nos sitúa en el estado de Cody, un niño que está en manos de los servicios sociales cuyo historial para volver a ser adoptado es bastante difícil. Tras vivir con una primera familia y no “encajar” en ella y en una segunda familia que le abandonó, vivió solo durante un mes aproximadamente hasta que pidió ayuda a sus vecinos que lo llevaron a los servicios sociales. A sabiendas de que sería un niño “difícil” de adoptar en tanto que tiene serios problemas del sueño, una joven pareja decide adoptarlo tras perder a su hijo Sean, ahogado en la bañera ante una falta de atención accidental bajo la supervisión de su padre, a quien la madre culpabiliza del accidente. En este sentido, podemos ver nuevamente el concepto de buena madre frente al de mal padre o negligente.

Esta joven pareja asiste a un grupo de terapia de apoyo para afrontar y gestionar el duelo traumático en la que a la madre se le repiten sistemáticamente las imágenes del cuerpo de su hijo ahogado en la bañera, un lugar que se convertirá en una obsesión para ella. A nivel visual, aparece un primer plano de la bañera en el minuto 7, lo cual simboliza el trauma por la muerte por ahogamiento de su hijo. A continuación, en el minuto 8 ve una secuencia de *flashbacks* rápidos donde se reproduce cómo fue su muerte. Así pues, ambos desean tener una segunda oportunidad de ser padres con Cody, aunque estén todavía gestionando el dolor y el sufrimiento por la pérdida de Sean. En ese sentido, Mark Hobson, el marido quiere desprenderse de casi todas las fotografías familiares colgadas en el salón, aunque Jessie no está preparada para ello. Tras la adopción, experimentan en primera persona los

problemas de sueño que manifiesta Cody. Entre sus pertenencias, hay bebidas estimulantes, energéticas para evitar dormirse, es decir, tiene miedo de dormirse. La razón radica en que mientras él duerme, aparecen mariposas, azules cuando el sueño es inofensivo y de color grisáceo cuando algo malo va a ocurrir, de ahí la importancia narrativa que tiene el recurso fílmico y estético de la elección cromática. Es decir, durante sus sueños suceden cosas que no puede controlar y que pueden ser peligrosas para las personas que están a su alrededor como, por ejemplo, proyectar la imagen del hijo fallecido de sus nuevos padres y, tras ella, que aparezca la figura del “Kanker” o bien, que uno de sus padres adoptivos muera intentando salvarle a él. Es por ello por lo que, como Cody no puede controlar lo que proyecta en sueños y que tiene un efecto real, pide disculpas si se queda dormido. A nivel visual, en el minuto 18 aparece una silueta en forma de figura humana de color blanco detrás de la puerta de la cocina en plena oscuridad que proyecta la maternidad fantasmal.

En ese sentido, lo maravilloso y lo terrorífico se combinan para utilizar a Cody como médium que canaliza los traumas, los sueños y/o las pesadillas (fotografía 9) que residen reprimidas tanto en él como en las personas de su alrededor e, incluso, a partir de las imágenes que registra en su mente. Es decir, el subconsciente halla la forma de representarse a través de los sueños y la capacidad extraordinaria de Cody quien es capaz de personificarse en el cuerpo del hijo de sus nuevos padres adoptivos. En el minuto 26 aparece un primerísimo plano donde se ve la familia adoptiva de Cody, el cual se queda mirando fijamente la fotografía de sus padres adoptivos y de su hijo fallecido y registra en su memoria su apariencia y comportamiento. Por ello, cuando duerme, se proyecta en sueños con la apariencia y comportamiento repetidos y calcados del hijo biológico ante el desconcierto y estupefacción de sus padres adoptivos. Es decir, al soñar, Cody proyecta la imagen y los padres adoptivos pueden tocarlo. Inicialmente, esa proyección podría entenderse como un modo de despedirse de él y cerrar las heridas. Es por ello por lo que Cody se disculpa porque, pese a su capacidad extraordinaria (es capaz de reproducir imágenes que visualiza durante el día o ha visualizado anteriormente), no es consciente de aquello que puede hacer durante sus sueños. Así pues, nuevamente, se utiliza como recurso fílmico el visionado de fotografías y de DVD con imágenes de unas navidades pasadas con Cody que se reproduce en el minuto 36 por su habilidad extraordinaria.

La madre adoptiva en un primer momento se beneficia de su capacidad porque le muestra fotos y vídeos de Sean para intentar revivir momentáneamente a su hijo fallecido hasta el punto de obsesionarse con esta imagen falaz que, por una parte, le permite despedirse de su hijo y, por otra, resulta una acción que, al repetirse, se convierte en algo insano. Además, esta obsesión conduce a que utilice a Cody como una proyección de Sean, lo cual resulta poco ético para Cody, en tanto que se le está utilizando para gestionar una herida emocional y no se le da la oportunidad de crecer con su nueva familia adoptiva.



Fotografía 9. *Before I wake* (Mike Flanagan, 2016)

Cody confesó que “Kanker” viene cuando duerme y se manifiesta a través de la aparición de mariposas azules o marrones/grisáceas, es decir, se trata de un monstruo que supuestamente “se comió” a su mamá, es decir, que la mató. Estamos ante la misma metáfora de Sontag (1991) que aplicamos en *A Monster Calls*, en tanto que el cáncer “se come” y “consume” a las respectivas madres enfermas terminales de cáncer. Simultáneamente, en la escuela dibuja a este monstruo pesadillesco como una recreación de lo que se le aparece en sus pesadillas, el “Kanker” al que tacha la cara porque cree que si se la tacha evitará que se le aparezca en sueños. Como Cody evita dormir por la noche, un día se queda dormido en clase y el matón del grupo se burla de él. Por ello, el “kanker” le ataca como defensa de Cody hasta el punto de matarlo.

Desde ese momento, Cody rechaza volver a clase, pero su madre adoptiva Jessie, que además es enfermera, le pide recetas de sedantes para que el niño duerma y, de este modo, pueda seguir disfrutando de la imagen de Sean a través de la recreación a partir de sueños. Esto resulta una negligencia como madre y es muestra de un egoísmo provocado por la falta de superación del duelo por la pérdida de su hijo biológico, lo cual nos hace plantearnos si Jessie está actuando correctamente o si puede ser tildada de “mala madre” como veremos en *Babadook* (Jennifer Kent, 2014). En el caso de Amelia, la madre de Samuel (*Babadook*), se ve en la necesidad de pedir somníferos para que Samuel duerma y la deje descansar porque el insomnio y la depresión postraumática están afectando a su rutina y su realidad.

La relación entre Cody y Mark, su padre adoptivo, es buena, aunque él se mantiene más escéptico con respecto a los poderes sobrenaturales que tiene. La noche en la que Jessie medicaliza a Cody, durante ese sueño, el “Kanker” se “come” a su padre adoptivo, Mark ya que, al no poder despertar a Cody, Jessie no puede evitar que el “Kanker” se lo lleve. Los servicios sociales vuelven a llevarse a Cody porque ha sido sedado y Jessie empieza a investigar para tratar de recabar información sobre los anteriores padres adoptivos de Cody y para descubrir si ellos tuvieron problemas con él. Encuentra la dirección de un hospital psiquiátrico en la que va a hablar con el primer padre adoptivo de Cody, cuya

mujer también “desapareció” como su marido Mark, quien le afirma que “Los sueños de ese niño se hacen de verdad (...) pero también sus pesadillas son mortales”. Así, él no es consciente de lo que provoca y, por ello, sea bueno o malo, siempre se disculpa.

Indaga también sobre su madre biológica y descubre que murió de cáncer y entre sus objetos personales descubre un muñeco en forma de mariposa azul, a partir de lo cual se deduce que se trataba de un objeto importante en la infancia de Cody, quien era un gran aficionado a las mariposas. Este hecho dota de sentido a las mariposas que aparecen en las proyecciones de Cody durante los sueños y al “Kanker”, el monstruo que se le aparece. Este monstruo es, en realidad, la proyección del recuerdo fragmentado que Cody tiene de su madre, concretamente, de la última vez que la vio con vida cuando se fue a despedir de ella al hospital, minutos antes de que muriera. Así pues, aquello que recuerda de ella es una imagen muy dura y de enfermedad terminal de su madre, delgada, pálida postrada en la cama a punto de morir y ese es el nombre que recibe el monstruo en tanto que es lo que los médicos le dijeron, que el “Kanker” (cáncer) se había “comido”, es decir, se había llevado a su mamá. La maternidad enferma se torna monstruosa en la memoria de Cody, aunque la figura maternal va a seguir cuidándole y protegiéndole desde el más allá, enfrentándose a todo aquel que suponga un peligro para su hijo y para que no se sienta solo. A nivel visual, la irrupción de lo fantástico-horroroso y fantasmal se produce en la aparición del plano general de polillas nocturnas que, al juntarse, forman la silueta de una persona humana, la madre biológica de Cody que, en el minuto 38 le dice con una voz fantasmal: “Yo siempre estoy contigo”. En el minuto 61 a modo de zoom rápido, se da la lucha entre el padre adoptivo de Cody y el Kanker, aunque éste lo ingiere, en un proceso inverso a lo que ocurría en Amelia de *Babadook*, pues era ella quien ingería al monstruo. Acompañado de música tenebrosa en el minuto 76, Jessie visualiza un escenario como réplica exacta de la bañera en la cual murió su hijo Sean, llena de sangre, representando su muerte. A continuación, en el minuto 77 se puede apreciar un plano general de Sean, sin ojos, cerca de la bañera, una imagen impactante que representa, en efecto, su estado como esqueleto.

El pasillo representa un espacio de transición entre el plano del pasado y el plano del presente, caracterizados con telas que asemejan el proceso de metamorfosis de los capullos que se convierten en mariposas y simbolizan los estados del proceso de la vida: la juventud, la madurez y la muerte. Al final de este, se cruzan el pasado y el presente y en el minuto 78, se ve un travelling hacia adelante del fantasma de la madre biológica de Cody, como un esqueleto también sin ojos. Así, se lleva a cabo un encuentro entre las dos madres, la proyección monstruosa del “Kanker”, es decir, la madre biológica Andrea Morgan y la adoptiva, Jessie Hopson en el cual, mediante un abrazo, el “Kanker” entiende que su hijo ya no va a estar solo, sino que Jessie va a cuidarlo. Visualmente, en el minuto 82 en que ambas madres se abrazan, a cámara lenta el fantasma maternal sufre una transformación y se convierte en Cody, lo cual restaura el orden natural de las cosas; las madres se han podido despedir y cada una debe ocupar el lugar que le corresponde. Asimismo, en el momento del abrazo, también, las personas que habían “desaparecido” a partir de los sueños de Cody (su anterior padre adoptivo, entre otros afectados que no tienen un vínculo tan directo), reviven tras una hibernación del tiempo en el que, metafóricamente, eran capullos en proceso de convertirse en mariposa. De ese modo, Cody es capaz de superar la muerte de su madre biológica y Jessie la muerte de su hijo biológico, Sean. Lo monstruoso y los elementos fantásticos pueden ayudar a la superación del trauma, purgando aquello que ha quedado pendiente en vida. La purgación de la culpa

de Andrea Morgan por enfermar y saber que va a dejar a su hijo huérfano se da cuando se abraza con Jessie, la madre adoptiva en tanto que entiende que ella va a seguir cumpliendo con la función de buena madre.

Existe, por tanto, un patrón de conducta compartido entre las madres que protegen desde el más allá: en el caso de *Mamá* y en el caso de *Before I wake* el amor maternal supera cualquier barrera física y espacio-temporal. En *Before I wake* Jessie debe superar el duelo de Sean quien murió accidentalmente por ahogamiento y, por otra parte, Cody debe superar el duelo por la pérdida de su madre, Andre Morgan quien murió de cáncer.

En ambas películas existe la superación del trauma, la representación monstruosa de los espíritus de las madres y la superación del duelo. Se lleva a cabo el encuentro sobrenatural entre las dos madres, biológica y adoptiva en *Before I wake* y en *Mamá*. En el primer caso, la madre biológica le cede a Jessie, la madre adoptiva la tarea de cuidar y proteger a su hija. En el caso de *Mamá*, el espíritu se lleva a la hija pequeña mientras que deja a la hija mayor a cargo de los padres adoptivos. Tras haber sido el único referente para las dos hermanas, el fantasma de Mamá, quien había perdido a su hijo en el pasado, cuidaba a las dos niñas como si fuesen sus hijas y quería protegerlas, también, ante cualquier amenaza, incluso frente a su nueva madre adoptiva, Annabelle. Es decir, en ambos casos, ya sea como madre biológica de Cody se representa a modo de proyección monstruosa del “Kanker” o como fantasma de *Mamá*, quien ha actuado como único referente maternal tras el trágico accidente de la familia y las niñas, comparten el mismo cometido: intentar proteger desde el más allá a sus hijos (o a los que representarían sus hijos, en el caso de *Mamá*).

5.3.6. Metamorfosis del “Kanker”: entre el mundo onírico-sobrenatural y la maternidad

El monstruo-espíritu del “Kanker” funciona como en *Mamá*, es decir, constituye la representación de los espíritus (con apariencia maligna) de las madres que han fallecido y que desean cuidar a sus hijos desde el más allá. Debemos tener presente que asistimos a dos pérdidas de manera simultánea: por una parte, la pérdida de los padres, es decir, orfandad del niño Cody y, por otra parte, la pérdida del hijo, Sean por parte de los padres Jessie y Mark Hobson. Existe una inversión de roles en tanto que Cody pasará a ser el hijo adoptivo de unos padres que también han perdido a su hijo y Cody tendrá unos padres adoptivos que no tenía. Los dos tendrán una segunda oportunidad, que puede resultar mortal.

Los fantasmas (“Mamá” y el “Kanker”) que proceden de la vía onírica funcionan como recordatorio de su presencia protectora sempiterna. Según Raynor (2006, p. x), los fantasmas suponen un retorno del pasado o de un secreto del pasado que tiene vigencia en la actualidad: “A ghostly double involves secrets and a return. Ghosts hover where secrets are held in time: the secrets of what has been unspoken, unacknowledged; the secrets of the past, the secrets of the dead. Ghosts wait for the secrets to be released into time”.

El “Kanker” se ha convertido en la representación transformada y trastocada del recuerdo de su madre, del último recuerdo que tiene de su madre postrada en la cama enferma terminal de cáncer de páncreas. Ese recuerdo transformado que toma vida durante el estado onírico, es decir, al que debe añadirse su don extraordinario de hacer realidad

imágenes de personas que ve en la realidad o a partir de fotografías o vídeos durante sus sueños, es, a la vez, un espejismo temporal de fantasía plausible durante el proceso del sueño y, también, un peligro que puede ser mortal para aquellas personas que tomen vida durante sus sueños. En el caso de que éstas supongan una amenaza para él mismo, su madre fallecida le defenderá desde el más allá de los límites espacio-temporales, llevándose a aquellas personas que puedan suponer una amenaza para él y convirtiéndolos en crisálidas.

La representación transformada de su madre, el “Kanker”, toma vida y le defiende de posibles peligros. Por ello, se lleva con ellos a un espacio liminar entre la vida y la muerte, en un letargo semejante al que viven las crisálidas hasta que maduran y pueden volar por sí solas. En ese sentido, el niño abusón del colegio o las figuras maternas o paternas que pueden suponer un peligro, así como la asistencia social del caso son llevados por el “Kanker” a este espacio temporal, a un vacío en el que desaparecen de su realidad, pero pueden volver a la vida tras el encuentro del “Kanker” con la otra madre adoptiva, Jessie. El encuentro entre las dos madres será clave para que el Kanker, es decir, la madre biológica, entienda que su hijo va a estar protegido por una nueva figura maternal, la madre adoptiva, Jessie. En ese momento, las personas que habían convertido en crisálidas vuelven a la vida pudiendo regresar junto a sus familias.

Así pues, la presencia de elementos de la fantasía y de lo sobrenatural se produce en la entrada de Cody en el mundo onírico y la manifestación mediante mariposas azules y marrones. Además, como hemos comentado, a partir del don sobrenatural de Cody, se pueden proyectar imágenes de personas fallecidas en el cuerpo de Cody. Cuando la madre adoptiva utiliza, egoístamente, a Cody para ver a su hijo como si de un espejismo se tratara forzando su don sobrenatural y, si bien en el primer encuentro el recuerdo es fiel a la realidad y con códigos de fantasía, en los siguientes, el espejismo del niño fallecido se torna terrorífico, con la cuenca de los ojos vacía. Es decir, existe un proceso en el que la fantasía deja lugar a lo terrorífico, lo cual se manifiesta en la apariencia horrible de la madre de Cody y de él mismo sin ojos y donde lo terrorífico se manifiesta con la aparición del “Kanker”.

Tal y como hemos comentado al inicio de este capítulo, el elemento del agua también se relaciona con la vida y la muerte y tiene relación con la maternidad. Los espacios con agua pueden tener un significado fantástico o simbólico. Concretamente, no podemos obviar tampoco el simbolismo de la bañera (fotografía 10) como el lugar donde murió accidentalmente el hijo biológico sigue siendo un lugar temido por la madre adoptiva. Jessie se asegura de que su marido instale una barra de seguridad que, de haber estado puesta, quizá hubiese salvado la vida de su hijo. Como hemos dicho anteriormente, en el fondo culpa a su marido de no haberse percatado del accidente, pues era él quien estaba ante el trágico acontecimiento. Al intentar investigar sobre lo que le ocurre a Cody, investigando su pasado, se encuentra el fantasma de su propio hijo en una bañera llena de sangre.



Fotografía 10. Simbolismo de la bañera

5.3.7. Encuentros fantástico-sobrenaturales desde las proyecciones oníricas de Cody

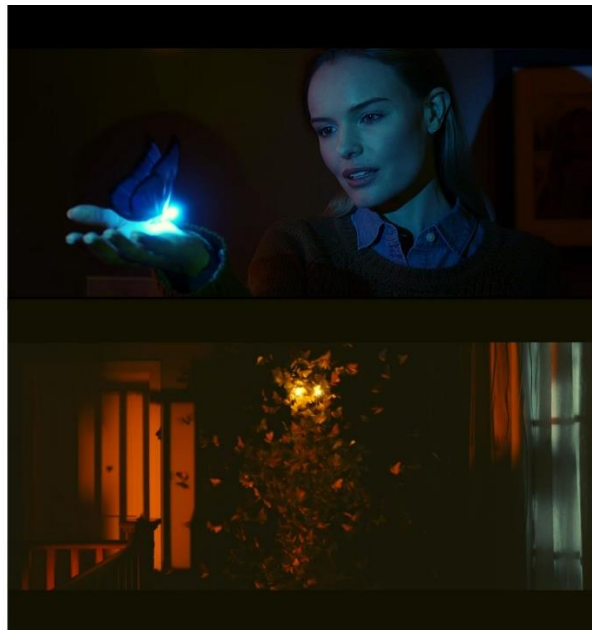
En este subapartado vamos a analizar el desarrollo de los encuentros fantástico-sobrenaturales que tienen lugar por las proyecciones oníricas de Cody debido a su don extraordinario y su evolución hasta el encuentro entre las dos madres, la madre adoptiva con el recuerdo desfigurado y transformado de la madre biológica a modo del monstruo “Kanker”.

Al llegar a casa Cody se fija en la imagen de sus nuevos padres adoptivos y, concretamente, le genera dudas saber quién es el niño. La primera noche que Cody duerme en su nueva casa, los padres adoptivos ven por primera vez varias mariposas por la noche en su salón. La primera aparición de la proyección del fantasma de Sean, el hijo biológico de los padres adoptivos de Cody ocurre la misma noche en la que Cody se duerme en su nueva casa y tras el primer episodio en el que aparecen mariposas en el salón. Al soñar, Cody puede metamorfosearse en la representación del cuerpo de alguna persona que haya visto, incluso solamente en fotos. Jessie, la madre adoptiva, se percata de lo ocurrido, aunque comparte con los compañeros del grupo de duelo al que asiste que cree haber visto a su hijo por la noche. Al día siguiente, ellos le explican que el niño de la foto era su hijo, que ahora está en el cielo. Y esa misma noche, después de que Cody haya registrado su imagen, la proyecta delante de sus padres adoptivos (min. 28), rompiendo cualquier tipo de explicación lógica para dejarse llevar por códigos estrictamente fantástico-sobrenaturales. Cody posee un don extraordinario para proyectar aquello que ve o ha visto en sueños, aunque con efectos en la vida real (fotografía 11).



Fotografía 11. Proyecciones oníricas de Cody desde la imagen vista

Sin contar con el acuerdo de su marido, Jessie decide mostrarle a Cody un vídeo de unas Navidades con Sean, aunque eso vaya en contra de lo que el padre desea, provocando un enfrentamiento en el matrimonio. Jessie le insiste en que se fije bien en cómo se comportaba Sean: “¿Has visto cómo me daba besos de esquimal?”. Y esa misma noche, aparecen de nuevo las mariposas azules como manifestación de lo sobrenatural (fotografía 12) y la proyección de Cody con el beso de esquimal. Así pues, la madre adoptiva Jessie y su marido acaban asistiendo al segundo encuentro, a través del cual Cody reproduce exactamente y con el mismo diálogo, las escenas que vio en el vídeo que le pusieron.



Fotografía 12. Aparición fantástico-maravillosa de mariposas azules y manifestación monstruosa de las mariposas

Por otra parte, las mariposas que manifestaron lo sobrenatural forman el cuerpo de una figura monstruosa. Se le aparece por la noche un monstruo en la habitación de Cody que le dice: “Yo siempre estoy contigo”, por lo cual podemos deducir que tras la apariencia monstruosa se esconde el espíritu materno que pretende protegerlo de cualquier adversidad Incluso Cody dibuja el monstruo del Kanker y lo tacha, para intentar alejarlo de sus propios sueños. Por la noche se le aparece la imagen del hijo biológico de sus padres adoptivos.

Tal como hemos comentado, la madre, que es enfermera, le pide una receta al médico para que le de algún sedante o somnífero para medicarle y obligarle, de este modo, a que duerma para seguir utilizando su don para aferrarse a la proyección de la imagen de su hijo fallecido porque está en una fase de negación de la muerte de su propio hijo y se aferra a una proyección que sigue motivando mantenerlo con vida.

El tercer encuentro con Sean ya no cumple con los códigos estrictamente fantástico-sobrenaturales, sino que su proyección es distinta y adopta elementos terroríficos. Su imagen se desfigura para convertirse en generador del horror y sacar de su propia boca insectos que nos recuerdan el verdadero estado de Sean y que la proyección fantástica de Cody se está viendo afectada por la influencia de su madre, que pretende protegerlo desde el más allá. El “Kanker”, es decir, el recuerdo desfigurado de su madre enferma terminal (fotografía 13) de cáncer se manifiesta para proteger a su hijo lanzando por su boca las mismas mariposas azules que ahora adoptan un carácter terrorífico. Inmediatamente el padre adoptivo va a despertar a Cody, el único capaz de frenar ese ataque sobrenatural pero no despierta y es atrapado por el monstruo, muriendo por intentar salvarle. Cody despierta, pero no puede hacer nada por la muerte de su padre adoptivo.



Fotografía 13. Representación monstruosa de Sean/Cody y aparición del “Kanker”

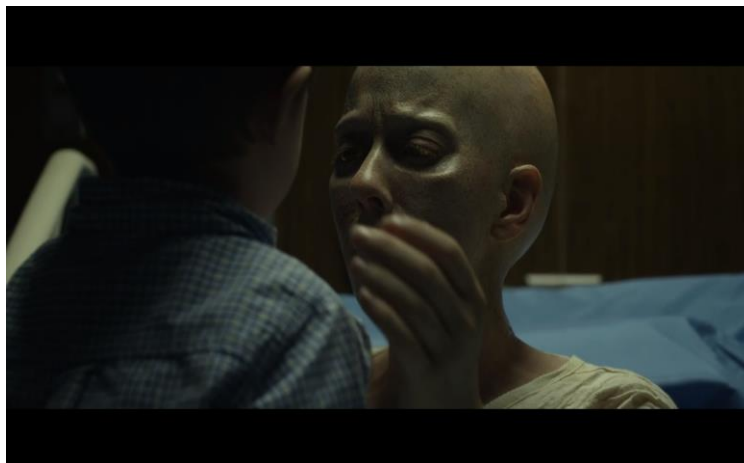
Se lleva a cabo el encuentro entre las dos madres (fotografía 14), la biológica en su imagen fantasmal como “Kanker” y su madre adoptiva. Y Jessie le enseña el juguete de la infancia de Cody que ella le regaló. Se trata de un encuentro simbólico entre las dos madres, Jessie le hace una ofrenda al Kanker, le enseña el objeto para que entienda que ella solamente

pretende seguir cuidando y protegiendo de su hijo, que no son rivales y que nunca ocupará su lugar. Se funden en un abrazo hasta que el Kanker se acaba desvaneciendo, encontrando la paz de asegurarse que otra persona cuidará de él. Jessie le pide a Cody que deje ir a las personas que, a través de sus sueños, ha ido atrapando en la vida real y convirtiendo, simbólicamente, en crisálidas. Jessie se encarga de contarle la verdad sobre su madre biológica, Andrea Morgan, quien escribía un diario personal sobre su don extraordinario, pero no pudo seguir haciéndolo al enfermar de cáncer.



Fotografía 14. Encuentro de las dos madres

Jessie le enseña los informes médicos a Cody para que sea consciente de por qué murió su madre y le relata: “Es difícil explicar a los niños lo que es el cáncer con palabras que puedan entender. Tu madre empezó a cambiar de aspecto, muy rápido y cuando la ingresaron en cuidados intensivos, empezaron a buscarte padres de acogida. Pero seguramente te llevaron a verla una última vez para despedirte (fotografía 15). Su voz debió ser difícil de oír para que no lo olvidaras nunca: “Yo siempre estoy contigo”. Al crecer, olvidarías la mayor parte de esto y dirías a la gente que el Kanker se comió a tu madre y con el paso del tiempo, en tu mente, el Kanker se comió a mi mamá”, pero eso fue en su mente asombrosa y única hizo real a su recuerdo desfigurado y monstruoso de su propia madre.



Fotografía 15. Andrea Morgan, madre biológica de Cody, minutos antes de morir

En definitiva, el amor maternal se entiende como un amor incondicional que supera y traspasa barreras lógicas y espacio-temporales, aparentemente imposibles de quebrantar. Este es el caso de *Before I wake*, en el que la madre protege al hijo desde el más allá (tal

y como pasaría con la figura maternal del fantasma en *Mamá* con las dos hermanas y especialmente con Lilly”); en el caso de *A Monster Calls*, en el que la madre anima a Connor a que sea fuerte y que piense que ella siempre le acompañará; en el caso de *Dreamcatcher*, el espíritu maligno sería el que utilizaría falsamente la imagen de la madre de Daniel, Becky para intentar atraerlo hacia él, es decir, acercarlo al “más allá” para coger fuerza frente a él (como sucedería con el padre de Samuel en *Babadook*, cuyo espíritu maligno utilizaba su imagen para intentar llevarse a Samuel al “más allá”. A diferencia, en el caso de *A Monster Calls* una madre moribunda, le manifiesta su amor incondicional: “Ojalá tuviera 100 años para dedicártelos” (fotografía 4) al saber que el estado de su enfermedad era crítico.

La vida y la muerte entraña el uso de simbolismos, como hemos visto, en el caso del árbol en *A Monster Calls* y también en el caso de la mariposa en *Before I Wake*. El camino hacia la búsqueda de uno mismo, en términos junguianos se basa, de acuerdo con Saint-Aymour (2007, p. 30), en el proceso de Individuación, la cual es necesaria “para adquirir la capacidad de incidir sobre la realidad tangible que nos rodea”. Se trata de una iniciación llena de pruebas que Jung llamó como “Camino del héroe” (siguiendo a Campbell). Este proceso iniciático consiste en configurar el Arquetipo del Héroe con el que la persona iniciada se enfrentará a su nuevo destino, “forjándose en el dominio de su conciencia y alejándose de la estupidez colectiva y la sociedad masificada. La crisálida sufre así su metamorfosis antes de transformarse en mariposa y desplegar el vuelo cuántico de la mente, el “Efecto mariposa”. Este término, acuñado por Edward Norton Lorenz (1996) y popularizado por Gleick (1997) hace referencia, desde la teoría del caos, a que la existencia de una acción o situación determinada puede provocar una serie de situaciones o acciones sucesivas que terminan provocando un efecto considerable que no parece corresponderse con la situación o elemento que lo empezó.

De acuerdo con Saint-Aymour (2007, p. 44), de modo sintético “se trata de una metamorfosis: la iniciación o individuación junguiana intenta hacernos pasar del estado de gusano al de mariposa. La mariposa es un símbolo universal de transformación. Es una comparación adecuada, ya que los descubrimientos de Jung podrían compararse a una especie de vuelo de la mente. Pero antes de arriesgarse a manejar un poder así, se necesita comprender cómo funciona y qué lo activa”.

La psicología (encabezada por Carl Jung, 1960) y la física (representada por Wolfgang Pauli) se unieron para realizar la Teoría de las casualidades significativas (*Synchronicity/Sincronicidad*), recogida en Gieser (2005), es decir, aquella que partía de la base de que las casualidades son conexiones subconscientes y fortuitas con el Inconsciente colectivo.

Concretamente, centrándonos en el personaje de Cody, su don sobrenatural de recrear en su mente y su imaginación personas o situaciones durante sus sueños responde a una capacidad extraordinaria que juega con acontecimientos reales y otros proyectados, a partir de las imágenes que procesa en su memoria. En ese sentido, la imaginación, en tanto que una de las más altas cualidades exclusivamente humanas que se activa mediante una especial manera de pensar y trascender. Específicamente, Cody, inconscientemente, con las personas que aparecen en sus sueños, tras haberlas vistas en foto o vídeo, es capaz de recrearlas en su imaginación y con su poder, es capaz de que lo imaginado en los sueños, tenga repercusión en un plano de realidad. Esto podemos verlo en las últimas

escenas en las que, a lo largo de los años, había ido reteniendo a personas como crisálidas en su mundo inconsciente hasta que, por la intervención de Jessie, su madre adoptiva, les permite desprenderse y ser libres.

La metamorfosis para cambiar de gusano a mariposa se concibe como un “acto de imaginación” (Saint-Aymour, 2007, p. 118), una fuerza de incalculables consecuencias como sucede con el don de Cody. Ese pensamiento puede transformar el mundo para bien o para mal, pero para que la imaginación se pueda materializar debe activarse. Es decir, debe existir un pensamiento para que pueda existir, debe imaginarse, básicamente el pensamiento debe convertirse en imágenes para que pueda ser realidad. Por ese motivo, Cody no imagina a partir de la nada, sino a partir de materiales fotográficos o de videos a partir de los cuales puede recrear tanto personas como situaciones que ha visto anteriormente y hacer de sus acciones en sueños, consecuencias en la realidad. Existe una referencia o guiño a una película previa *The Blue Butterfly* (Léa Pool, 2004), centrada en Pete Carlton (basada en la historia real de David Marenger, que tenía 10 años en 1987), un niño con cáncer cerebral terminal (fotografía 16) en la que viajan para encontrar su tipo de mariposa favorita, la “Blue Morpho” antes de morir.



Fotografía 16. Guiño a la película *The Blue Butterfly* (Léa Pool, 2004)

En definitiva, podemos ver la simbología de los dos seres vivos (árbol tejo y mariposa azul), introductorios de lo fantástico y sobrenatural en las películas casos de estudio de este primer bloque, así como la interpretación fílmica sobre la que subyace la lectura del propio subconsciente de los personajes y sus preocupaciones vitales y existenciales, que emerge durante los sueños. Es decir, los sueños se entienden para los personajes como la vía por la que representar lo reprimido.

En *Before I wake* (M. Flanagan, 2016) tenemos la aparición de la mariposa azul (*Morpho Peleides*), cuya simbología radica en vaticinar metamorfosis o grandes cambios. Según nuestra interpretación fílmica, la mariposa azul que aparece inicialmente durante los sueños de Cody nos introduce en los códigos fantásticos y es indicadora de la esperanza y la ilusión de devolver a la vida a Sean, el hijo fallecido de los padres adoptivos de Cody y vaticina grandes cambios. Tras los dos primeros encuentros, el color de las mariposas se vuelve más oscuras y negras porque la fantasía se trunca para dejar paso al monstruo del “Kanker”, el recuerdo tergiversado de la imagen de la madre biológica de Connor, quien vuelve para protegerlo de cualquier amenaza o peligro.

En *A Monster Calls* (J.A. Bayona, 2016), aparece el tejo (*Texus Baccata*), cuya simbología es el árbol de la vida. De acuerdo con nuestra interpretación fílmica, el monstruo-árbol le proporciona a Connor enseñanzas que le servirán para gestionar sus propias emociones, adquirir conocimientos y vivir experiencias que le harán más fuerte y resiliente ante la enfermedad y pérdida de su madre.

5.4. Bloque 2. Parálisis del sueño y terrores nocturnos en el inconsciente colectivo y los demonios femeninos en el horror sobrenatural-indie: *Slumber* (Jonathan Hopkins, 2017); *Mara* (Clive Tonge, 2018) y *Dreamcatcher* (Kerry Harris, 2020)

Los problemas del sueño y las parasomnias se han manifestado a partir de la cultura y del folclore del lugar donde se insertan y es por ello por lo que se trata de un hecho universal.

Como hemos comentado en el primer bloque, los problemas relacionados con el sueño tienen su origen en la existencia de un trauma. Cascudo (2012, p. 568) sostiene que la experiencia de la pesadilla ha sido representada en diferentes culturas a partir de diferentes seres malignos, afectando a la respiración de sus víctimas:

The nightmare, or the roman “nocturna oppressio,” has always been explained by the evil intervention of an incubus, a demon or a malevolent spirit. In many cultures, the nightmare – also known as the classic oneirodynia, was due to a giant or a dwarf, a terrible woman or man that, taking advantage that one is sleeping, would sit upon their stomach and pressure their thorax, disturbing one’s breathing.

Teniendo presente las definiciones del fenómeno de la parálisis del sueño que hemos tratado anteriormente, De Sá José y Mota-Rolim (2016, p. 5) la entienden también una representación presente en numerosas culturas con elementos compartidos, que adoptan una lectura sobrenatural posible:

Field studies conducted in many different parts of the world detected the same phenomenon occurring under a myriad of ethnic and religious perspectives (...) In these cases, the few seconds, or minutes, of an SP episode – a veritable mish-mash of terrifying sensations – give rise to supernatural interpretations.

Por su parte, el estudio de Adler (2011), realiza concretamente un recorrido multicultural dentro de las experiencias vividas por víctimas de la “parálisis del sueño”. Así pues, de acuerdo con la visión comparatista del estudio Jalal y Romanelli (2015, pp. 657-658), la figura de “Bruja de la noche” o bien “Old Hag” y, aplicado al ámbito italiano (zona de Abruzzo), se le conoce como “Pandafeche” son diferentes nombres para definir las entidades que aparecen en episodios de parálisis del sueño, de las cuales se extraen una serie de conclusiones a partir del nombre que los participantes (respondieron un 84%/100% en esta pregunta):

El 41% concibieron que la manifestación durante el episodio de la parálisis del sueño responde a una bruja de la zona con un agujero en la mano que ataca a las personas cuando duermen (si el agujero en la mano del Pandafeche se ajusta al tamaño de la nariz del durmiente, la criatura inicia el ataque y para evitar ataques, es conveniente no dormir en posición supina); el 9% responde a un fantasma o espíritu de personas fallecidas que regresan, es decir, criaturas sobrenaturales enviadas por personas que desean hacerles

daño; un 6% como una especie de animal, forma y tamaño humanos y orejas de gato y un 4% como un enano, una especie de bufón que molesta a las personas mientras duermen para divertirse.

De Sá José y Mota-Rolim (2016, p. 5) traslada el valor multicultural del mismo fenómeno en las culturas cercanas como la portuguesa o la española:

The closest language to Portuguese is Spanish; interestingly, SP in Mexico is known as “se me subió el muerto,” translated as “a dead body climbed on top of me” (for comprehensive review, see Sharpless and Doghramji, 2015). The idea of a “phantasmagoric weight” is also found in the Pisadeira tale. In Catalonia, the Pesanta is a black animal (usually a dog or a cat) that invades houses at night and steps over people’s chests, disturbing their breath and causing nightmares, similar to the Pisadeira. Curiously, both Pesanta and the Fradinho da Mão Furada (who originated the Pisadeira, as mentioned above) have holes in their hands.

El estudio de De Sá José y Mota-Rolim (2016, p. 3) se centra en el estudio de la figura folclórica brasileña de “Pisadeira”, el equivalente al “Old Hag” que tiene lugar especialmente en Sao Paulo y Minas Gerais. Se considera la posibilidad de que Pisadeira sea un descendiente directo del mito portugués conocido como "Fradinho da Mão Furada", literalmente "Frailecito Agujero de Mano". Se dice que Fradinho entraba en los dormitorios de las personas y colocaba su "mano pesada" sobre su pecho, evitando que gritaran. Desde Portugal llegó la “Pisadeira”, aunque existen la influencia de la Provenza y en la cultura provenzal, la pesadilla se basa en la presencia de una anciana que se dirige a la cama de la persona que duerme y se acomoda en su pecho.

Desde el ámbito oriental y, concretamente, japonés, la cultura japonesa contemporánea ofrece dos explicaciones para el fenómeno kanashibari: una científica (que afirma que el fenómeno es causado por el estrés, la fatiga y/o un trastorno del sueño) y una sobrenatural (que atribuye el fenómeno a las visitas de entidades sobrenaturales, a menudo los de tipo desagradable o malicioso). De acuerdo con Yoshimura (2015, p. 146), los japoneses se referían a catalepsia astral como “Kanashibari”, un demonio gigante que se introducía en las habitaciones de la gente por las noches: “The Japanese referred to astral catalepsy as kanashibari, in which a gigantic devil would sneak into bedrooms throughout the country during the night and pin the sleeping people to their beds with its foot”.

Consideramos que, tal y como Yoshimura (2015, p. 149) plantea, a medida que esta experiencia vivida de la parálisis del sueño se introduce en la cultura como una creencia popular, es más fácil que esa experiencia adquiera un sentido único. Concretamente, Yoshimura (2015, p. 150), entiende que este término entraña la condición premonitoria del acercamiento de un ser sobrenatural en un estado de sueño o un estado intermedio entre la vigilia y el sueño. A partir de las entrevistas que forman parte de varios casos de estudio sobre experiencias y testimonios en primera persona con la representación de la parálisis del sueño, Yokshimura (2015, p. 160) extrae una serie de conclusiones con respecto a la recepción y la vivencia de los sujetos japoneses analizados que comparten algunos rasgos con los personajes del corpus de estudio del presente capítulo: Existen personas con mayor predisposición y sensibilidad para tener contacto con espíritus. Los sistemas de creencias vernáculos japoneses explican que ciertas personas poseen un sentido extraordinariamente agudo en sintonía con los espíritus. En este sentido, el llamado “espíritu-reikan” es inherente a todos los seres humanos, y es posible desarrollar su agudeza a través de la práctica, aunque la posesión de un “reikan” especialmente fuerte

a menudo se considera hereditaria. Dado que los espíritus acechan en busca de medios para comunicarse con los vivos, tienden a buscar a aquellos con un reikan fuerte. Así, un reikan (persona con un fuerte sentido de los espíritus) atraerá naturalmente a los espíritus y aquellos sin un reikan fuerte generalmente deberían estar libres de tales visitas sobrenaturales.

Además, todavía hay más creencias vernáculas relacionadas con entidades de otro mundo, tales como la creencia en que los espíritus son capaces de adherirse o poseer a las personas para buscar consuelo, salvación o venganza. Algunos espíritus pueden unirse a personas con las que se sienten compatibles, mientras que otros pueden desear manipular a los humanos mediante la posesión para obtener acceso al mundo físico. Algunos de estos espíritus pueden ser inofensivos, otros maliciosos. Independientemente de la naturaleza del espíritu, en tales casos cualquier humano puede ser un objetivo porque el encuentro ocurre por capricho del espíritu. Es decir, una persona puede atraer un espíritu simplemente caminando sin saberlo. Si la persona carece de la capacidad de sentir los espíritus, no hay forma de evitarlo. En otras palabras, el apego y la posesión espirituales pueden suceder independientemente de la fuerza del reikan de cada persona, aunque nadie esté completamente excluido de ello.

Siguiendo el estudio etnográfico de las narrativas de la experiencia personal de kanashibari de Yoshimura (2015, p. 168) se extraen las siguientes conclusiones: la identificación del fenómeno kanashibari es fácil para los conocedores de la cultura, debido a la globalización y las respuestas individuales a este fenómeno conocido varían, a pesar del marco de características comunes, que hemos comentado.

Tras la revisión bibliográfica de Adler (2011); Cascudo (2012); Yoshimura (2015) y De Sá José y Mota-Rolim (2016) hemos elaborado, a tal efecto, un breve esquema (figura 8) con los diferentes nombres que se les da a los monstruos sobrenaturales o a las visiones o alucinaciones hipnagógicas causadas por la parálisis del sueño, junto a su cultura de procedencia.

Cultura de procedencia	Nombre del monstruo sobrenatural - causante de la Parálisis del sueño
Países nórdicos	Old Hug
Países eslavos	Nocnitsa
Brasil y Portugal	Pisadeira
España y Latinoamérica	Bruja de la Noche
Cataluña	Pesanta
País Vasco	Inguma/Mamau
Asturias	Manona/Pesadiellu/Mano negra
Galicia	Canouro
Italia	Pandafeche
Japón y otros países asiáticos	Kanashibari
Egipto y mundo árabe	Jinn
África	Ogun Oru (Yoruba, sudeste de Nigeria)
Etiopía	Dukak

Figura 8. Variedad de nombres a los monstruos sobrenaturales/alucinaciones hipnagógicas causadas por la parálisis del sueño.
Fuente: elaboración propia

5.4.1. Representación de los demonios femeninos del suelo del cine del *New Horror* contemporáneo desde una mirada mitológica-iconográfica

Una de las cuestiones que se puede suscitar es el motivo por el cual los demonios que atormentan a los personajes son, esencialmente femeninos y ancianas y no masculinos. El Mal hecho mujer nos conecta irremediabilmente con los credos religiosos y cristianos desde el Pecado Original y con las asociaciones históricas, culturales y sociales que se atribuyen a la mujer dentro del patriarcado. Si bien en el tercer capítulo, establecíamos el arquetipo de “mala madre” y generadora, en la mayoría de los casos, del horror, en este apartado resulta pertinente establecer una breve revisión de la relación existente entre los demonios y espíritus femeninos que aparecen en episodios de parálisis del sueño de las películas que analizaremos y su vinculación con la iconografía mitológica.

En la mitología grecolatina podemos encontrar el ejemplo narrativo y también iconográfico de las Parcas o Fatae (su nombre latino) y las Moiras (su nombre griego) que eran concretamente tres deidades hermanas Cloto, Láquesis y Átropos que configuran las viejas o ancianas vestidas con túnicas blancas y de un semblante que impera respeto. Ellas eran, respectivamente, la que hilaba la hebra de la vida con una rueca y un huso, invocada en el noveno mes de gestación (Cloto/Nona), la que devanaba, es decir, la que medía con su vara la longitud del hilo de la vida (Láquesis/Décima) y la que cortaba el hilo de la vida y elegía la forma en que moría cada hombre (Átropos o Aisa en griego y su vertiente latina, Morta, también conocida como “La Parca”).

De acuerdo con Ahn Ríos (2016), en la *Iliada* y la *Odisea* de Homero, herederas de la tradición griega las Moiras aparecían tres noches después de dar a luz a un niño para determinar el curso de su vida. Su función como hilanderas o señoras del destino las vincula y acerca con la muerte y lo sobrenatural, acercándonos a otras divinidades como Tánatos y las Keres. Así pues, las Moiras (y, especialmente, el papel de Átropos) inspiraban gran temor y respeto, al igual que sus equivalentes Nornas de la mitología nórdica o la diosa báltica Laima y sus dos hermanas³⁷.

Así pues, a continuación, vemos algunas representaciones iconográficas (fotografía 17) de diferentes épocas:

³⁷ A su vez, siguiendo con el estudio de Ahn Ríos (2016), ellas también se relacionan con las Grayas (o “ancianas grises”), es decir, tres hermanas comparadas con las hilanderas del destino que representan las Moiras. Eran deidades preolímpicas, tres hijas de Forcís que nacieron ya ancianas y con cabellos grises (y son motivo de la personificación de la vejez eterna). Eran Dino (representaba la anticipación del terror/horror); Enio (representaba el horror y la destructora de las ciudades) y Penfredo (representaba la alarma y el peligro). Entre todas comparten un solo ojo y un único diente que deben turnarse. Ellas intervienen en el relato del itinerario que Perseo recorrió para matar a Medusa ya que éste sabía que las Grayas guardaban el secreto de cómo matar a la Gorgona, aunque el héroe consiguió alcanzar la información cuando una de las hermanas se lo pasaba a otra, se lo arrebató y entonces ellas se sintieron forzadas a contarle el secreto y luego se lo devolvió.



Fotografía 17. “Las Parcas” (Goya, 1819); “The Three Fates” (Francesco de Rossi, 1550); “The Three Fates” (Paul Thumann, 1880 fecha aproximada) y “The three fates” (Yanagi Miwa, 2008. The Mori Museum)

Si nos situamos en la contemporaneidad, el demonio del sueño de las representaciones contemporáneas del horror utiliza el mismo *modus operandi* que la Diosa mitológica de la Esfinge, es decir, la asfixia para matar a sus víctimas de parálisis del sueño y podría ser entendida como una antecesora del demonio femenino presente en episodios de parálisis del sueño³⁸.

En ese sentido, pese a que no formará parte de nuestro análisis propiamente, cabe considerar el episodio mitológico en el que se inserta: Edipo fue abandonado al nacer por el rey de Tebas porque el oráculo pronosticó que fallecería a manos de su hijo y, al crecer, también se predijo que estaba condenado a casarse con su madre y matar a su padre. Él intentó evitar las posibles problemáticas y acabó visitando Tebas con la esfinge a la entrada de la ciudad que retaba a todo viajero a resolver su enigma bajo pena de muerte en caso de no acertar. Edipo descifró el acertijo: “¿Cuál es el ser que con una sola voz tiene cuatro patas, dos patas y tres patas?” La respuesta que le dio fue la correcta: el ser humano, que anda a gatas al nacer, es bípedo cuando es adulto y usa bastón en su vejez. Al acertar, la Esfinge se suicida y Edipo gana su libertad. Su cuerpo de leona la llevaron a encarnar una pesadilla asfixiante, atacaba a los jóvenes y los aplastaba con todo su peso. Sus víctimas masculinas se sentían fascinadas y atraídas (al igual que ocurre con las Sirenas) por su voz³⁹.

De acuerdo con Eetessam Párraga (2016, p.101):

³⁸ Es un ser mitológico temido en la Antigüedad cuyo origen responde a diferentes interpretaciones: por una parte, ser hija de Equidna, una bella ninfa con cola de serpiente y del poderoso Tifón (el nacimiento de Tifón fue consecuencia de un acto de rebelión femenina de Gea y Hera) y, por otra parte, otros consideran que es fruto del amor entre Tifón y Quimera, resultando un monstruo con rostro de mujer, pecho, patas y cola de león, alas de pájaro y voz de mujer, que logró someter a la ciudad de Tebas proponiendo enigma que nadie podría descifrar.

³⁹ Si en calidad de fruto de un enlace incestuoso la Esfinge (fotografía 18) aparece como el instrumento ideal para vengar el desvío sexual de Layo, tal venganza implica a su vez para los jóvenes tebanos una experiencia letal que, en última instancia, desbarata el sistema de alianzas matrimoniales del que depende la supervivencia de toda una ciudad. Esta inversión del orden tradicional de los roles, de la relación entre hombres y mujeres puede venir dada por el origen incestuoso de la Esfinge.

La Esfinge no es únicamente un ser monstruoso adicto a los enigmas, tan habituales por otro lado en la literatura clásica. Es, además, una infatigable perseguidora de jóvenes y atractivos efebos, tan ansiosa de sangre como de placer sexual.

Además, teniendo presente el estudio de Eetessam Párraga (2016, pp. 102-103) la Esfinge les daba muerte mediante la asfixia:

La inversión de los roles sexuales por parte de la Esfinge, también denominada Estranguladora, se da incluso en el tipo de tortura y muerte a la que somete a sus víctimas. Mientras que la muerte a espada era señal de virilidad, de fuerza, una muerte digna de un guerrero, la muerte por asfixia se concibe como un fin básicamente femenino, el mismo tipo de muerte que procuraban, por ejemplo, las Erinias, defensoras del derecho materno, que solían ahogar a sus víctimas. Esta inversión en los roles nos lleva a encontrar en la figura de la Esfinge una visible amenaza hacia la institución del matrimonio.

Así pues, aquello que nos interesa destacar de ellas es su “modus operandi” para intentar matar a sus víctimas principalmente jóvenes y masculinas: mediante la asfixia y la aparición en los sueños de las víctimas.



Fotografía 18. “Edipo y la Esfinge” (Gustave Moreau, 1864)

Además, la reinterpretación de Lamia como demonio del sueño de las representaciones contemporáneas del horror utilizan el mismo *modus operandi*: intentar llevarse a los hijos de otras mujeres como venganza a su trauma personal.

En la acepción más popular de la mitología griega, Lamia era una reina de Libia a la que Zeus amó, hija de Poseidón o Belo y Libia. Los celos de Hera la transformaron en un monstruo y la obligaron a matar a sus hijos (en otras versiones, mató a sus hijos y fue la pena lo que la transformó en monstruo). De acuerdo con Eetessam Párraga (2016, pp. 110-111):

Lamia fue condenada a no poder cerrar sus ojos de tal forma que siempre estuviera obsesionada con la imagen de sus hijos muertos. Zeus le otorgó el don de poder extraérselos para así descansar, y volver a ponérselos luego. Lamia sentía envidia de las otras madres y devoraba a sus hijos.

Como ya comentamos en otro capítulo de la presente tesis, la figura de “La Llorona” (fotografía 19) se entiende como la madre de las tinieblas y una lamia que, según los términos junguianos, se entiende como una furia nocturna de sexo femenino que se hace presente cuando la madre es asesina o caníbal.



Fotografía 19. “La Llorona” (Raúl Anguiano, 1942)

Así pues, podemos establecer un esquema (figura 9) con las características compartidas entre los diferentes seres mitológicos y los demonios femeninos que aparecen en las películas seleccionadas y son representaciones en las víctimas de la parálisis del sueño:

Figura del demonio del sueño femenino. Orígenes y relaciones religiosas, culturales, psicológicas y arquetípicas	Características mitológicas/Simbología	Aplicación de las características a la representación de los demonios femeninos como casos de estudio del cine del New Horror
Moiras o Parcas de la mitología grecolatina	Cloto, Láquesis y Ántropos controlaban el hilo de la vida hasta la muerte. Su aspecto era de mujeres ancianas con el pelo largo blanco.	Su vinculación con el destino y la muerte y la creación de vínculos con lo sobrenatural con respecto a los personajes que sufren parálisis del sueño.
La Esfinge	De origen incestuoso, pretende matar a sus víctimas masculinas mediante la asfixia.	Su “modus operandi” para intentar matar a sus víctimas principalmente jóvenes y masculinas: mediante la asfixia y la aparición en los sueños de las víctimas, al igual que intentan molestar a las víctimas poniéndose sobre el pecho de las mismas en las tres películas objeto de análisis.
Figura de la leyenda mexicana de “La llorona” que contiene el arquetipo junguiano de la lamia	Arquetipo de madre fantasmal que intenta mantener el contacto con sus hijas (o la metaforización de ellas) en el más allá y en un escenario acuático.	En la selección de películas del capítulo y, concretamente, en <i>Dreamcatcher</i> , el ser sobrenatural utiliza la imagen de la madre como “máscara” para atraer a su víctima de la parálisis del sueño e intentar que se ahogue en el estanque donde murió su madre biológica.

Figura 9. Características compartidas entre los diferentes seres mitológicos y los demonios femeninos

Como hemos comentado anteriormente, en relación con los arquetipos jungianos, el arquetipo de *ánimus*, es decir, el aspecto masculino interno de la mujer contiene las experiencias ancestrales del hombre que tiene la mujer y se manifiesta a través de los sueños como una imagen aterradora, que veremos en nuestro análisis, que veremos a continuación.

5.4.2. Espacios oníricos compartidos y un modelo de estudio de las pesadillas recurrentes (Spoormaker, 2008) aplicado a los casos de estudio

Si bien en el primer bloque los elementos para la entrada al mundo onírico son fantástico-maravillosos (mariposas y árboles, además de dibujos y representaciones artísticas de las mismas); en el segundo bloque asistimos a elementos básicos como son los relacionados con el agua (el espacio de la bañera o el estanque) o con los sonidos y la música (las nanas infantiles y/o la imitación de voces maternas para llamar la atención de la víctima infantil). Así pues, los códigos y elementos sobrenaturales y del horror que aparecen en el corpus seleccionado para dar entrada a los distintos espacios oníricos perteneciente al segundo bloque del capítulo son: *Slumber* (Jonathan Hopkins, 2017); *Mara* (Clive Tonge, 2018) y *Dreamcatcher* (Kerry Harris, 2020), las cuales se analizarán siguiendo el modelo cognitivo de pesadillas recurrentes de Spoormaker (2008).

En primer lugar, en *Slumber* (Jonathan Hopkins, 2017), la Dra. Arnold está especializada en trastornos del sueño, casada y con una hija, quien desde niña ha sido perseguida por recurrentes pesadillas relacionadas con la muerte de su pequeño hermano en estado de sonambulismo y será la encargada de atender a una familia que acude a la clínica donde trabaja. Esta familia ha sufrido la pérdida del hijo menor y ellos, padre, madre y los dos niños son víctimas de los episodios de parálisis del sueño que subre Daniel. Una nana infantil representa el elemento que anticipa la llegada de la presencia sobrenatural en la psicóloga. La persona que lo escuche está marcada, es decir, será víctima del demonio femenino y de su inevitable final trágico. Así pues, la voz y la música son el elemento que nos introducirá en el espacio onírico y con el encuentro sobrenatural.

En segundo lugar, en *Mara* (Clive Tonge, 2018), la psicóloga criminalista Kate Fuller es asignada al caso de asesinato de un hombre que aparentemente fue estrangulado por su mujer mientras dormía y su único testigo es Sophie, su hija de ocho años. Mientras Kate profundiza en el misterio de un antiguo demonio que mata a las personas mientras duermen, ella misma empieza a experimentar los síntomas que inmovilizan y petrifican a sus víctimas. No obstante, está decidida a resolver el caso, adentrándose en pesadillas escalofriantes. En esta película el mundo acuático está relacionado, simbólicamente, con la muerte. La aparición del demonio femenino se lleva a cabo mientras la protagonista se queda dormida en la bañera.

En tercer lugar, en *Dreamcatcher* (Kerry Harris, 2020) Josh se muda con su padre biológico y su respectiva pareja a la casa cercana donde su madre murió. Roba un atrapasueños de una vecina que tiene una tienda de antigüedades y esto desencadena una serie de acontecimientos con la aparición de un demonio del sueño. En esta película, como veremos, el mundo acuático está relacionado, simbólicamente, con la maternidad y la muerte. La madre murió ahogada en el estanque de la casa donde vivían y el espíritu demoníaco conduce al hijo sonámbulo al mismo estanque para intentar que se lance.

Hemos considerado conveniente señalar y seguir el estudio de Spoormaker (2008) para su aplicación a las películas objeto de estudio de este segundo bloque del capítulo:

Slumber (Jonathan Hopkings, 2017); *Mara* (Clive Tonge, 2018) y *Dreamcatcher* (Kerry Harris, 2020).

De acuerdo con Spoomaker (2008, p. 15), todas las emociones negativas pueden tener lugar en nuestros sueños: “All negative emotions can occur in nightmares, nightmares lead to awakening and bad dreams do not and nightmare distress is an independent but crucial construct”.

La historia repetitiva de pesadillas recurrentes se basa en un evento traumático de la vida real (pesadillas postraumáticas) o en un tema entre los que se encuentran el ser perseguido o la pérdida de un pariente (pesadillas idiopáticas). El modelo planteado por Spoomaker (2008) propone que la información sobre la historia de una pesadilla recurrente está representada en la memoria como si se tratase de la reproducción de un mismo patrón fijo, es decir, un guion.

Este guion (*script*) describe una secuencia típica de eventos y permite la variabilidad de elementos. Por ejemplo, una persona con pesadillas recurrentes en que es perseguido puede ubicar las persecuciones en diferentes escenarios y variar la identidad de sus atacantes.

El recuerdo de los sueños puede ser fragmentario o no seguir un orden lineal en nuestra memoria autobiográfica. Además, en ocasiones no disponen de un contexto claro, no identificándose de forma ajustada el espacio o el tiempo. No obstante, el recuerdo de la pesadilla o de un episodio de parálisis del sueño, aunque fragmentado o desorganizado, puede resultar muy angustiante y, a diferencia de otros recuerdos de sueños, no ser olvidado después de su ocurrencia durante el día.

En ese sentido, Spoomaker (2008, p. 17) plantea un modelo cognitivo de análisis de pesadillas recurrentes (figura 10) según el cual, el hilo narrativo o argumental que utilizan las pesadillas se insertan en la memoria como un guion y evoca, de manera reiterada, las mismas emociones negativas o traumáticas en la persona que lo sufre:

The current model suggests that the repetitive storyline of nightmares is represented in the memory as a script, similar to a mental groove for verbal behaviour or a schema for procedural knowledge. A nightmare script is a typical sequence of dreamed events or images, where one image is automatically followed by the next (...) The nightmare script is strongly connected with and evokes highly adverse emotions when activated, most commonly intense fear.

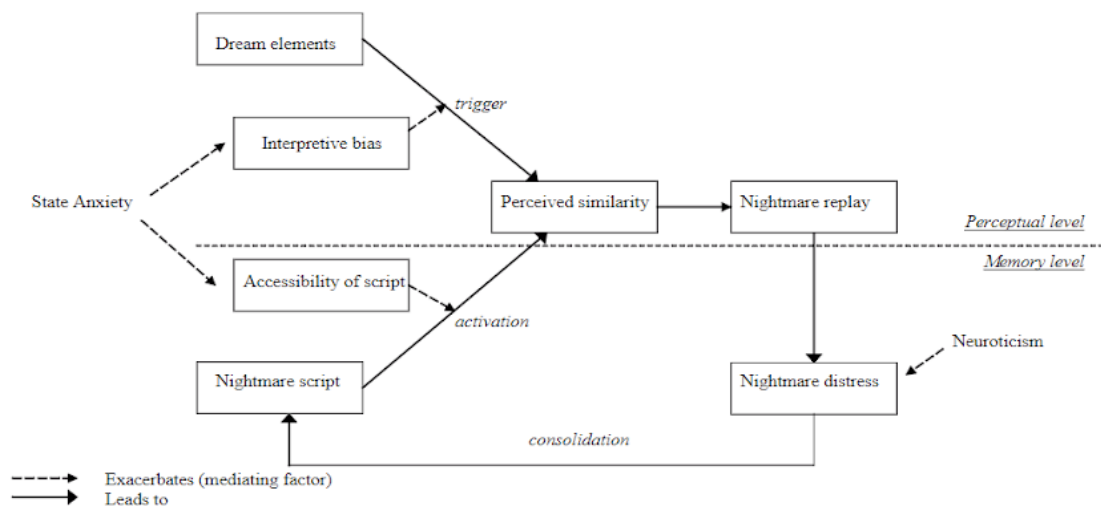


Figura 10. Modelo cognitivo de análisis de pesadillas recurrentes de Spoormaker (2008, p. 17)

A su vez, en este modelo se define también el guion repetitivo de las pesadillas (figura 11) con tres escenas que se siguen como patrón, (Spoormaker, 2008, p. 17): en la primera escena se produce el encuentro con el atacante caminando por la oscuridad como una persona extraña; en la segunda la persecución comienza y la persona (o ente) se aproxima a la persona que sueña, la persona empieza a caminar y huye y la persona/ente lo sigue. La tercera escena constituye el clímax donde el atacante se acerca más a la persona que sueña y esta no puede caminar más rápido, frena el ritmo y el atacante lo alcanza. El despertar se experimenta con un miedo intenso.

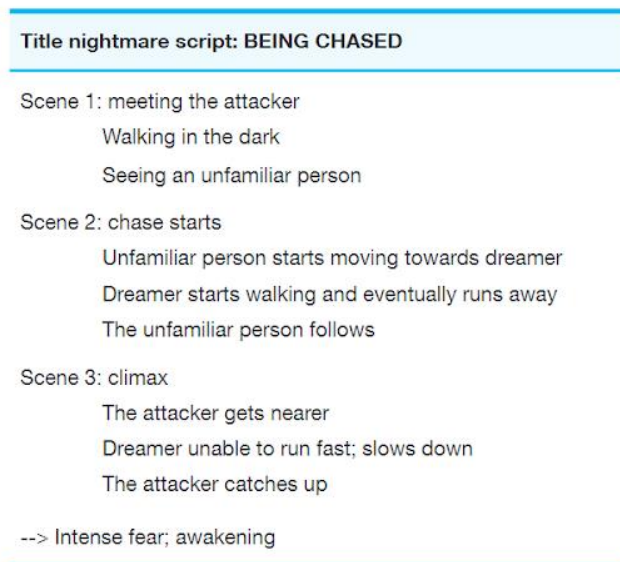


Figura 11. Guion-modelo narrativo de las pesadillas recurrentes de Spoormaker (2008, p. 17)

Este patrón de conducta es aplicable a los personajes del corpus que analizamos, ya que todos ellos son atacados por una presencia sobrenatural (ya sea fantasmal, demoníaca o monstruosa) durante sus pesadillas como víctimas de la parálisis del sueño.

Además, en el modelo de Spoomaker (2008, p. 18) también se aportan diferentes ejemplos de elementos del sueño (figura 12) que pueden iniciar un guion particular de pesadilla recurrente. En nuestro caso de análisis aquellos guiones narrativos que se siguen de su clasificación son, concretamente, dos: en primer lugar, el guion de ser perseguido/atacado con los elementos básicos del sueño como personas que huyen, personas/entes extraños y una atmósfera, escenario o bien entornos oscuros (las habitaciones a oscuras son los escenarios comunes en las tres películas del corpus) y, en segundo lugar, el guion basado en la pérdida de un ser querido (con los elementos básicos del sueño de estar junto a una persona conocida o un ser querido en un entorno extraño, no familiar):

Script	Dream elements
Being chased	Running persons, strangers, dark surroundings.
Losing a relative	Being with relative, unfamiliar surroundings.
Drowning	Swimming, water: rivers, lakes, or seas.
Falling	High grounds: cliffs, mountains, or skyscrapers.
Re-experiencing a car crash	Driving a car, highway, traffic.
Re-experiencing a war trauma	Colleagues, noises, surroundings resembling war-territory (e.g., jungle, desert).

Figura 12. Elementos del sueño que pueden iniciar un guión particular de pesadilla recurrente (Spoomaker, 2008, p.18)

Todos estos planteamientos se van a explicar en el análisis de las estructuras narrativas, siguiendo las aportaciones de Spoomaker (2008) en las películas del corpus, como ya hemos mencionado, en primer lugar, en *Slumber* (Jonathan Hopkings, 2017); en *Mara* (Clive Tonge, 2018) y en *Dreamcatcher* (Kerry Harris, 2020).

5.4.3. *Slumber* (Jonathan Hopkings, 2017)⁴⁰

Si bien en el capítulo anterior, el juego se concebía como una vía de conexión entre una entidad maligna que poseía el alma de una víctima infantil (en *Brahms: The Boy II* y en *The Prodigy*), en este capítulo el sueño (y sus respectivas pesadillas o episodios de parálisis del sueño) será la vía para llevar a cabo el juego entre espíritus malignos o almas atormentadas del más allá y los personajes infantiles a los que se acercan. Estos niños suelen tener una problemática concreta y ser vulnerables en su entorno familiar, lo cual implica una mayor predisposición a actitudes antisociales y a adentrarse en su propio mundo, alejado de la socialización y como vía de enfrentarse a su soledad, a la pérdida, a la angustia o a la frustración.

La película empieza inspirada en el fenómeno real de las personas que han experimentado la parálisis del sueño, de acuerdo con los planteamientos vistos en la introducción del capítulo. A nivel visual, los títulos de crédito resultan un recurso fílmico destacable en tanto que es una secuencia de imágenes seguidas con pinturas y cuadros que sitúan al espectador en el mundo onírico y hace hincapié en el cuadro “The Nightmare”, de Fuselli (1781). En el minuto 3 se relata, como parte de los títulos de créditos, que “Parece una mujer muy mayor, una anciana demacrada con los ojos fríos y oscuros. Pero no es una

⁴⁰ La ficha técnica completa de la película *Slumber* (Jonathan Hopkings, 2017) puede consultarse en: https://www.imdb.com/title/tt5181852/?ref=fn_al_tt_1

pesadilla, es otra cosa”. En nuestro caso de estudio, *Slumber* (fotografía 20) la Dra. Arnold es una psiquiatra infantil que trabaja en un instituto médico donde se realizan estudios de pacientes con problemas del sueño. Cuando era pequeña, su hermano menor experimentaba fuertes pesadillas que le provocaban episodios de sonambulismo donde experimentaba, también, alucinaciones de un monstruo que se le aparecía en sus sueños y le cantaba una nana infantil que se le repetiría de manera recurrente y que entrañaría un simbolismo fatídico. Concretamente, ella presenció cómo su hermano sonámbulo se fue corriendo en el pasillo de su casa, en un travelling hacia adelante en el minuto 16, en medio de la noche para huir supuestamente del demonio del sueño que le parecía una anciana demacrada, casi sin rostro perceptible y a caer por la ventana, falleciendo en el acto. Esta terrible experiencia provocó que ella quisiera convertirse en doctora especialista del sueño para intentar ayudar a personas que sufrieran ese mismo de trastornos. Pretendía, por tanto, por una parte, entender lo ocurrido y gestionar su dolor y su propio trauma y, por otra parte, proporcionar la mejora y el bienestar de otros pacientes con las mismas dolencias. No obstante, el recuerdo traumático de la muerte de su hermano se repetirá a lo largo de su vida.



Parálisis del sueño, lo sobrenatural y la alucinación en "Slumber"

Fotografía 20. *Slumber. El demonio del sueño* (Jonathan Hopkins, 2017)

Pese haber tratado con otros casos de manera satisfactoria, la Dra. Arnold se encuentra ante un nuevo reto: el de ayudar a toda una familia afectada por parasomnias. Así, a lo largo de la película seguimos todo el proceso del sueño de que afecta a toda la familia, las cuales surgen a raíz de la pérdida del hijo de dos meses, es decir, de una experiencia traumática que afecta a toda la familia, incluido el alcoholismo del padre. Si bien el padre, la madre y la hija se despiertan de manera sincronizada; concretamente, el hijo, Daniel sufre la parálisis del sueño en la fase REM. A nivel visual, se asiste a una puesta en escena propia de los exorcismos, concretamente en los minutos 18 y 19 se asiste a que el cuerpo del niño se paraliza, sus ojos se abren completamente e intenta moverlos sin éxito; tampoco puede hablar, sino que su cuerpo es agitado en un zoom rápido de un primer plano.

Siguiendo el modelo de Spormaker (2008, p. 17) se define el guion de pesadillas recurrente en tres escenas fijas que podemos aplicar en *Slumber* y no solamente al protagonista infantil (figura 13) sino también afecta a toda la familia marcada por un

mismo hecho traumático, la pérdida de su hijo o hermano pequeño. En la primera fase, asistiremos a la aparición del demonio en la casa; en la segunda fase, el demonio aparecerá en la clínica del sueño donde trabaja la Dra. Arnold y se controlan los problemas de la familia y en la tercera fase, se asistirá al ataque de Necnitsa en la bañera.

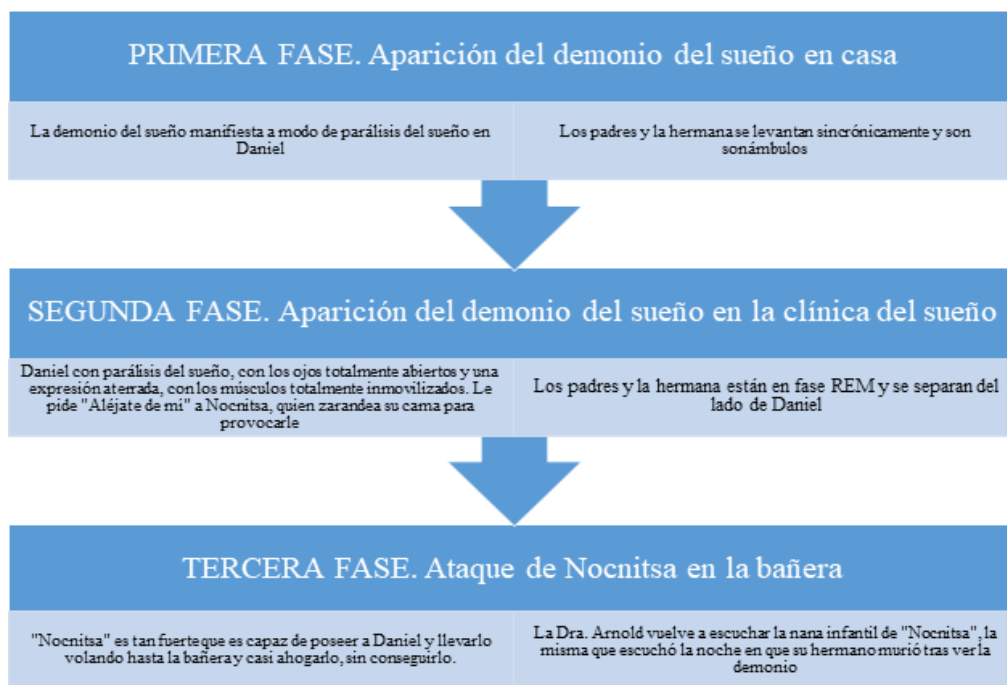


Figura 13. Evolución de las pesadillas de Daniel

La primera fase se inicia en la primera noche cuando Daniel repite, antes de irse a dormir y de manera incesante: “No quiero que vuelva otra vez...no quiero que me coja” y hace todo lo posible para no dormirse: recita las tablas de multiplicar y piensa en imágenes o experiencias positivas. Esto nos recuerda a una estrategia propia de otro personaje infantil que analizamos, Cody en *Before I wake*, quien al principio de la película cuando se muda con su nueva familia adoptiva, toma bebidas energéticas para evitar caer en el sueño y, evitar, de ese modo, los problemas que se producen desde sus sueños con impacto en la realidad. Ambos realizan estos rituales para evitar caer en el sueño, ya que el éste resulta una experiencia que puede ser peligrosa no solamente para ellos mismos, sino también para su entorno familiar.

La hermana de Daniel es sonámbula y en la misma noche, sujeta unas tijeras grandes y despedaza el peluche que su padre sujeta en brazos como si fuese un bebé imaginario, concretamente, el hijo que perdieron hace tan solo dos meses.

Después se hospitaliza a toda la familia durante una noche para poder analizar el proceso del sueño. El padre, la madre y la hija se despiertan a la vez, de manera sincrónica y simultánea se levantan para llevar a cabo diferentes acciones propias del sonambulismo y, al cabo de poco tiempo, el niño es quien empieza a experimentar la parálisis del sueño. Es decir, todos están en fase de sueño profundo o fase REM y actúan de manera sincronizada, aparentemente, alejándose de Daniel, quien es el “elegido” por el demonio

del sueño, es decir, se inicia la segunda fase cuando aparece el demonio en la clínica del sueño y su familia se aleja de él.

Los médicos que controlan las fases del sueño de los pacientes ingresados se ausentan durante un momento, dejando sin supervisión a sus pacientes. Al volver al despacho desde donde se realiza el monitoreo del sueño de toda la familia, visualizan a Daniel con parálisis del sueño, en un plano picado y un zoom hacia los ojos del niño, los cuales están totalmente abiertos y con pupilas dilatadas y una expresión aterrada, con los músculos totalmente inmovilizados, cuyo cuerpo es movido por una fuerza extraña. Daniel sufre fuertes espasmos y contorsiones exageradas en la cama, síntomas físicos provocados por una fuerza sobrenatural, con una puesta en escena propia de los exorcismos que, además, va acompañada de voces extrañas que indican una presencia sobrenatural, el demonio del sueño que se apodera de su cuerpo y lo posee. Los dos médicos entran de inmediato en la sala y el padre de Daniel sonámbulo ataca a la doctora Arnold al querer acercarse a Daniel. El padre, sonámbulo coje del cuello a la doctora, supuestamente para proteger a su hijo, sin ser consciente de lo que está haciendo. La agresión a la doctora, pese a su estado de sonambulismo, es comunicada a la entidad policial y es encarcelado, de forma preventiva.

El encargado de la limpieza del edificio advierte a la doctora de que se aleje de esa familia y, tras despedirse en la misma noche en la que ocurre el incidente de la familia, le entrega una nota a la doctora con una sola palabra: “Nocnitsa”, la bruja nocturna de la mitología eslava que provoca, supuestamente, la parálisis del sueño. El niño tiene marcas en su cuerpo y la madre le pregunta si ha sido su padre quien se lo ha hecho y el niño lo desmiente. Éste culpa al monstruo que sale entre las sombras, una extraña fuerza con poder sobrenatural, responsable de repetitivas pesadillas que afectan de modo distinto a cada miembro de la familia. Durante esa pesadilla, la madre se arranca muelas, lo cual conecta visualmente con lo abyecto atribuido a lo femenino, tal y como sucede con Amelia en *Babadook*. Por su parte, su hermana sonámbula, sale corriendo de casa, coge las tijeras y mata, Alfie, el perro de la familia. El padre se sienta en diferentes lugares de la casa, mientras que Daniel sigue repitiendo en alto “No quiero que venga...” antes del sueño y el grito desesperado de “Aléjate de mí” durante su episodio de parálisis del sueño.

La doctora va a testificar y excarcelan al padre de su paciente. Cabe recordar que, como hemos dicho, la traumática muerte de su hermano va a repetirse en sus pesadillas, las cuales se han incrementado al llevar el caso de esta familia, es decir, le está afectando también a nivel personal. No obstante, entiende que ayudar a esta familia es un reto personal que la ayudará, también, a entender lo sucedido y poder cerrar ese capítulo de su vida. Es por ello por lo que está empeñada en ayudarles yendo a la casa de la familia donde se presencia que el cuerpo del niño se eleva y la “presencia”, el monstruo o demonio ataca a la doctora, alejándola del niño, es decir, impidiendo que lo ayude.

Es por ello por lo que acaba contactando con el abuelo del encargado de la limpieza de la clínica del sueño donde trabaja, quien ha experimentado en el pasado encuentros con “Nocnitsa” es decir, con la bruja de los sueños que le explica que ésta busca niños que están en espacios intermedios, es decir, en espacios liminales entre la vigilia y el sueño, hasta el punto de que lo paraliza en sueños, se apodera de él, lo posee y, muere. La propia doctora Arnold la vio y escuchó la nana infantil que anunciaba su llegada y que induce a los niños al juego, alimentándose de su vulnerabilidad.

Relacionado con esto, identificamos rasgos comunes con posibles narrativas de exorcismos: una persona que se convierte en víctima de una fuerza demoníaca, la encarnación del mal. En términos generales, las víctimas suelen ser mujeres vulnerables y sensibles y pueden haber experimentado algún acontecimiento cercano a la muerte, aunque sea a través del juego de la ouija, como sucede, por ejemplo, en *The Exorcist* (William Friedkin, 1973, basada en la novela homónima de William Peter Blatty, 1971) y en *Verónica* (Paco Plaza, 2016). En el primer caso, el contacto con la ouija se produce de manera espontánea, Reagan encuentra el tablero escondido en un armario del sótano; en el segundo caso, Verónica compra el tablero en un quiosco cercano a su casa de manera lúdica. Tal y como vimos en el segundo capítulo, Daniel encajará dentro de la categoría de “niño poseído” (Renner, 2016, p. 56) en tanto que se convierte en un juguete para la entidad demoníaca y se manifiesta a través de los movimientos que provoca sobre su cuerpo. Se lleva a cabo otra posibilidad de ayudar a Daniel cuando su familia y el resto, es decir, la Dra. Arnold, el limpiador y su abuelo, superviviente de “Nocnitsa” lo acompañan también estando dormidos. No obstante, el monstruo se alimenta de los miedos de los demás, es propio de los fantasmas que desean perpetrar la venganza utilizando a los niños como víctimas y médium (recordemos a *Brahms: The Boy II*, donde el muñeco ejerce dominio sobre el niño y *The Prodigy*, donde se utiliza el cuerpo de Milles para seguir perpetrando el mal). El ente juega con sus debilidades, heridas y traumas para hacerse más fuerte y es por ello que no hay que creer nada de lo que pueda ocurrir. En esa misma noche se inicia la tercera fase en la que la “presencia” es tan fuerte que es capaz de desplazar a Daniel sobrevolando hasta la bañera e intentar ahogarlo, lo cual se materializa a nivel visual en el minuto 51 con el cuerpo de Daniel agitado en la cama moviéndose y elevándose hacia el techo, y en el minuto 62 el niño, con los ojos en blanco, convulsiona y saca espuma por la boca lo cual remite a la escena más paradigmática de *The Exorcist* (William Friedkin, 1973).

Más tarde, la presencia se lleva al niño hasta el balcón y lo empuja a saltar (estableciendo una analogía, es decir, con lo acontecido al hermano de la Dra. Arnold), pero la psicóloga corre y lo salva. Si bien la Dra. Arnold se siente frustrada y, en parte, culpable la no poder evitar la caída de su hermano en el balcón el día de su muerte, la entidad le hace proyectar en su mente ese hecho para atormentarla, es decir, juega con sus propios traumas. Sin embargo, el niño se salva, el superviviente de “Nocnitsa” muere y el orden se reinstaura.

Por su parte, la doctora ingresa en el psiquiátrico ya que sus pesadillas sobre la muerte de su hermano se repiten incesantemente y sufre de alucinaciones durante la vigilia, es decir, escucha en su mente la misma nana infantil que aparecía cuando “Nocnitsa” se llevó a su hermano y escuchando, incluso, esa misma nana cantada por su propia hija a través de una videollamada que realizan estando ella ingresada en el psiquiátrico. Es decir, esta alucinación no la abandona, aunque ha podido lidiar con ella y el final de la película nos induce a pensar en dos posibilidades interpretativas, es decir, existe una contraposición entre la explicación científica y objetiva que se le da al fenómeno de la parálisis del sueño. Por una parte, ella está enferma y todo lo ocurrido ha sido fruto de la alteración mental y la parasomnia provocada por un trauma y que realmente “Nocnitsa” no existe y lo de su hermano fue un accidente, es decir, la visión de ese demonio solo existía en su mente. Por otra parte, podemos interpretar también que ese demonio la acompaña durante su vida, existe y seguirá existiendo y podrá afectar, también, a su propia hija. El final abierto permite la posibilidad de que el mal siga existiendo y transmitiendo, como ocurriría en el caso de Milles en *The Prodigy* cuando, tras llevar a cabo los asesinatos y huir de su familia

adoptiva, acaba siendo acogido por otra familia en la que podrá seguir perpetrando el mal.

Como hemos visto, la estructura de la película constata la evolución de las parasomnias y la parálisis del sueño y, a medida que el supuesto monstruo o demonio del sueño que ataca a Daniel va cogiendo más fuerza, sus experiencias son más graves.

5.4.4. *Mara* (Clive Tonge, 2018)⁴¹

El título de la película *Mara* utiliza la misma terminología a la que nos hemos referido en la parte introductoria del capítulo como “bruja de la noche” y, relacionado con los súcubos y los íncubos, es el demonio femenino que provoca episodios de la parálisis del sueño. Como hemos comentado anteriormente, la premisa narrativa⁴² se basa en que existen personas que sufren parálisis del sueño y, en ese estado entre la vigilia y el sueño, son atacados por el demonio del sueño. A nivel visual, cabe tener en cuenta también las particularidades de los títulos de crédito, con voces de ultratumba, una secuencia de imágenes de demonios del sueño y la repetición, como en la película anterior, del cuadro de Fuselli y, además, las letras de “Mara” en una fuente irregular y de color rojo, lo cual indica, en este caso, la presencia demoníaca. No obstante, el perfil de las víctimas se centra en aprovechar las debilidades, la culpa y los remordimientos por acciones equivocadas que promueve que el demonio del sueño se vaya reforzando hasta el punto de alcanzar a poseerlos.

Concretamente, sucede un crimen en el que supuestamente una mujer mata a su marido durante la noche y la hija lo escucha todo desde fuera de la habitación de sus padres. Para la policía el *modus operandi* del asesino está muy claro: la mujer comete un crimen pasional porque el marido le había sido infiel. La policía cuenta con una psicóloga forense para atender aquellos casos en los que sea preciso. La psicóloga le pide la hija de la pareja que le relate lo que sucedió. Ella oyó ruidos estridentes durante la noche y se asustó mucho, pero, como respuesta de quién mató a su padre ella responde que “Mara”. Entonces resulta un poco desconcertante para la psicóloga y sospecha que hay información que debe descubrir.

Por su parte, el testimonio de la esposa, quien está en shock tras lo sucedido declara lo sucedido en la entrevista policial, haciendo referencia a una entidad extraña: “Se subió encima de su pecho...pero juro por la vida de mi hija que digo la verdad”. Es decir, culpa a una entidad extraña, sobrenatural o demoníaca con forma femenina de subirse en el pecho de su marido hasta ahogarlo y matarlo. La psicóloga Dra. Füller, quien trabaja en colaboración con la policía forense, debe emitir un informe sobre el estado mental de la mujer, Kate, es decir, sobre la supuesta hipótesis policial que entiende que se trata de un crimen pasional y no de un acontecimiento de corte sobrenatural. No obstante, la Dra.

⁴¹ La ficha técnica completa de la película *Mara* (Clive Tonge, 2018) puede consultarse en: https://www.imdb.com/title/tt1773753/?ref=fn_al_tt_1

⁴² En los créditos podemos apreciar información que va a aportar sobre lo que versará la película: el 40% de la gente experimenta parálisis del sueño y la mayoría piensa que son atacados por un demonio del sueño. En los créditos podemos ver una galería de imágenes, entre las que podemos apreciar, el cuadro de Fuselli, además de ilustraciones de una mujer anciana con un aspecto demoníaco.

Füller al entrevistar a la hija, quien accedió a contarle lo sucedido, le prometió que salvaría a su madre y que no se la llevarían. Tal y como sucede con la Dra. Arnold (*Slumber*), tras la pérdida de su hermano, en el caso de la Dra. Füller (*Mara*) la pérdida de su madre cuando ella era niña condiciona la voluntad de convertirse en doctoras psiquiatras con el fin de ayudar a otras personas a superar el dolor y el trauma.

Por su parte, la misma psicóloga también sufre parálisis del sueño en dos ocasiones: en primer lugar, en el minuto 36 se puede ver un primer plano de la Dra. Füller dormida, escuchando voces de ultratumba, pero sin poder moverse; en el minuto 45 vivirá otro episodio de la parálisis del sueño, aunque en un escenario distinto. Visualmente este segundo ataque se desarrolla en la bañera, motivo visual que ya se ha utilizado anteriormente como un lugar donde se entremezcla el elemento acuático con lo femenino-trágico. En un primer plano de ángulo picado, la Dra. Füller ve una sombra detrás de la cortina de la bañera, que se caracteriza como una sombra de una mujer anciana alta y con manos largas y cabello también largo y que el motivo visual del demonio del sueño femenino. Además, esta proyección demoníaca femenina viene acompañada también por ruidos graves de pisadas en el suelo. Un tercer ataque se desarrolla en el minuto 60 en un primer plano picado en el que se aprecia al demonio femenino posicionado encima de ella, intentando ahogarla. Se aprecia que la puesta en escena es ligeramente distinta a los exorcismos, aunque comparte la habilidad de inmovilizar a la persona y, por tanto, se asegura que la víctima no pueda defenderse. La Dra. Füller paralelamente a la investigación oficial policial, intenta investigar y busca la pista que se deriva de la escena del crimen, el nombre “Takashi” hasta descubrir que era un hombre japonés que también participaba en las sesiones grupales de afectados y víctimas de la parálisis del sueño. Se descubre que éste aparece muerto en su casa de manera similar al marido de Kate, con el cuello torcido.

Takashi había sido cocinero de embarcaciones en las costas de Japón y suministró un condimento alimentario alterado sin su conocimiento, lo cual provocó muerte de muchas víctimas inocentes, tripulantes del barco. Todos estuvieron marcados por un mismo hecho histórico traumático, al igual que las víctimas de la embarcación de Takashi. Este accidente y desgracia hizo emerger el demonio femenino en forma de anciana que se manifestaba en episodios de parálisis del sueño. Salvando las distancias, este tipo de demonio femenino tiene rasgos en común con el demonio japonés Onibaba que vemos representada en la película homónima *Onibaba* (Kaneto Shindo, 1964). Este demonio se enmarca en el trauma sucedido en la Segunda Guerra Mundial y el desastre de la terrorífica catástrofe nuclear y representa, de acuerdo con Pascual Galbis (2017, p. 38) “una alegoría de la destrucción de Hiroshima que vivió el propio Shindo marcándole de manera traumática”.

El trauma tiene un impacto en la vida de las personas, tal y como venimos comentando en los personajes que analizamos, pueden tener como consecuencias secuelas psicológicas y emocionales que se pueden manifestar, incluso, a un nivel inconsciente. El trauma puede emerger en sueños y en la aparición de entidades sobrenaturales. Si bien en la película *Onibaba* la actriz utiliza una máscara extraída del teatro Noh, de acuerdo con Pascual Galbis (2017, p. 38) que se centra en el tipo “hannya” y representa el espíritu vengativo y terrorífico de una mujer anciana; en el caso de Mara, el demonio representa lo abyecto y emerge desde el trauma de víctimas que, afectan a un grupo, en primer lugar,

los tripulantes de la embarcación y, en segundo lugar, a los integrantes del grupo de terapia.

Como hemos comentado, a través del descubrimiento del modo en que mueren las víctimas, la Dra. Füller descubre que las víctimas experimentan diferentes fases según el primer contacto y exposición con el demonio del sueño llamada “Mara” y que la psicóloga puede descubrir, también, gracias a la ayuda de otra víctima “marcada”, Dougie, quien advirtió a su compañero del grupo de víctimas de la parálisis del sueño Saúl de que no se quedase dormido o, de lo contrario, moriría.

Estas fases (figura 14) tendrán una estructura subyacente compatible con la aplicación del modelo-esquema narrativo de Spoomaker (2008):

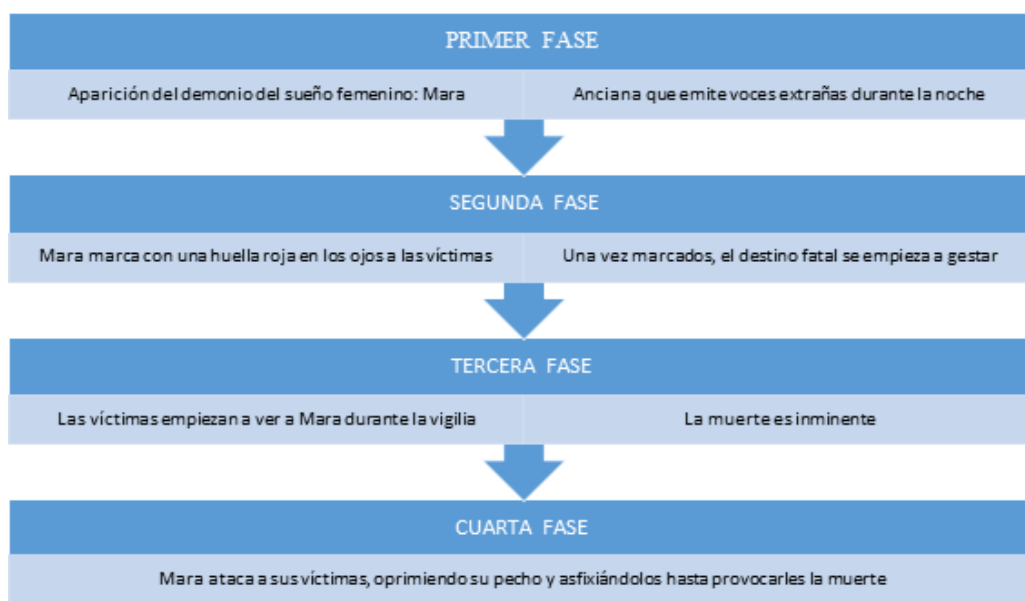


Figura 14. Evolución de los ataques sobrenaturales en *Mara*

Las fases que vemos sintetizadas en la figura 14 a las que se someten las víctimas de “Mara” tiene como estructura básica el modelo de Spoomaker (2008, p. 17), aunque la segunda fase se amplía y subdivide en dos. Si bien en el modelo de pesadillas recurrentes en la primera escena se produce el encuentro con el atacante caminando por la oscuridad como una persona extraña (Mara). Aparición del demonio del sueño, una mujer enviada supuestamente por Satán llamada “Mara” y con aspecto de anciana con largos brazos y uñas y largo pelo liso y oscuro se manifiesta durante la noche y emite voces que dejan paralizadas a sus víctimas de la parálisis del sueño.

En la segunda la persecución comienza y la persona (o ente) se aproxima a la persona que sueña, Mara marca con una huella roja en los ojos a sus víctimas y una vez marcados se empieza a gestar el fatal desenlace. Es decir, una vez que están marcadas, su destino fatal está por venir.

Existe una tercera fase (o subdivisión de la segunda fase si seguimos la estructura modelo de Spoomaker) en la que las víctimas empiezan a ver a Mara durante la vigilia, es decir, durante el día la presencia de “Mara” y es indicador de que la muerte está cerca. En la tercera escena siguiendo a Spoomaker (2008) el atacante se acerca más a la persona que

sueña y éste no puede caminar más rápido, frena el ritmo y el atacante lo alcanza; si bien en nuestro caso esta constituiría una cuarta fase en la que Mara consigue atacar a sus víctimas oprimiendo su pecho y asfixiándolos hasta provocarles la muerte. En la cuarta fase Mara vuelve en un estado de parálisis del sueño de la víctima, repitiendo la misma puesta en escena propia del demonio del sueño, quien está tumbada en posición supina y en un plano picado se pone encima de su pecho y los oprime el pecho hasta ahogarlos, sujetando sus manos alrededor de su cuello.

Además, la explicación y justificación que la película le da al personaje demoníaco de Mara se basa en una leyenda atemporal que cree en la existencia del demonio del sueño presente en muchas culturas, como hemos comentado anteriormente, que han expresado a través del arte la parálisis del sueño y lo que les sucede a sus víctimas. La investigación nos transmite que el *modus operandi* de actuación del demonio se basa en atacar en grupos cerrados marcados por una tragedia o evento traumático que influye en la manifestación de la parálisis del sueño. El elemento compartido entre todas las víctimas es, por tanto:

En primer lugar, haber estado sometido a un trastorno por estrés postraumático por una tragedia o evento traumático (el fallecimiento de un ser querido, la vivencia de una guerra, la culpabilidad por haber sido el causante de homicidio...). Esta teoría se sustenta en los estudios previos comentados en la introducción del capítulo (Gállego Pérez-Larraya, J., Toledo, J.B., Urrestarazu, E., & Iriarte, J. 2007; Nielsen y Levin, 2007 y McNamara; Prunotto, Sandford y Gusev, 2015). Se puede apreciar en la película *Mara* en las víctimas que murieron accidentalmente por culpa de Takashi en por contaminación alimentaria. De esta desgracia colectiva emergió el trauma que después se trasladaría al resto de miembros integrantes del grupo de víctima de la parálisis del sueño. En el caso de *Slumber*, veíamos que los integrantes de una familia son los que sufren problemas del sueño ocasionados por el trauma de haber perdido a su hijo pequeño. Como veremos en *Dreamcatcher*, Josh estará marcado por la pérdida de su madre.

En relación con lo anterior y, en segundo lugar, la existencia de un sentimiento de culpa entre las víctimas de la parálisis del sueño que atrae a Mara en grupo, en este caso, en el grupo de víctimas de la parálisis del sueño. Desde la muerte del compañero de la sesión, Takashi, quien contaminó a gente inocente por una intoxicación alimentaria por equivocación cuando era cocinero en las costas de Japón, la tragedia inundó al resto de integrantes del grupo, quienes no compartían vínculos previos antes de eso. Como veíamos, las víctimas en *Slumber* son familia y las personas que ayudan a intentar ayudar con la presencia demoníaca y, como veremos seguidamente, las víctimas en *Dreamcatcher* será Josh, su padre y madre adoptiva. Es decir, el espíritu maligno no solamente afectará a Josh, sino que ya había afectado al nieto de la tienda de antigüedades donde robó el atrapasueños.

En ese sentido, existen dos tipos de explicaciones posibles, tal y como hemos comentado en la introducción del capítulo:

Por una parte, una explicación objetiva y científica: la parálisis del sueño puede provocar alucinaciones hipnagógicas a través de las cuales se presencian imágenes extrañas como seres extraños o incluso demoníacos, a partir de las imágenes y representaciones que disponemos a nivel de cultura compartida. Estas alucinaciones son las que tiene Daniel y,

secundariamente, la Dra. Arnold en *Slumber*; la Dra. Füller y las víctimas del grupo de la parálisis del sueño en *Mara* y Josh en *Dreamcatcher*.

Por otra parte, una explicación subjetiva y sobrenatural: Las muertes se llevan a cabo por las acciones de un ser sobrenatural, un demonio y/o espíritu maligno del sueño a través de la sugestión de una misma imagen o representación cultural compartida. En *Slumber* no recibe un nombre concreto, a diferencia que, en *Mara*, cuya denominación es, precisamente “Mara” y, en el caso de *Dreamcatcher*, tampoco se menciona un nombre concreto, aunque la parálisis del sueño se crea en torno a la figura del “niño del hacha”.

Estas distintas fases se van sucediendo de manera simultánea en la que crece el sentimiento de culpa de las víctimas por algún acto pasado que les causa remordimiento o culpa, por ejemplo, haber sido infieles como en el caso del marido de Kate o haber matado a personas inocentes en una guerra por ser capitán del ejército en el caso de Dougie o haber matado a niños inocentes en un comedor escolar del cual era responsable por un colorante alimentario en mal estado. Tal y como vimos en el segundo capítulo, las víctimas de Mara se convertirán en un juguete para ella hasta provocarles la muerte.

La esposa y la hija son analizados por la Dra Füller, psicóloga forense que trabaja y colabora con la investigación de crímenes. En ese sentido, podemos establecer una analogía con la Dra. Arnold en *Slumber*, en su caso, una psiquiatra infantil que trabaja en un instituto médico donde se realizan estudios del sueño de pacientes con problemas del sueño (fotografía 21). Ambas jóvenes, en el primer caso, con poca experiencia con casos más complejos y en el segundo caso, con una experiencia traumática previa por la muerte de su hermano durante un episodio de sonambulismo, muerte del cual se siente culpable por no haberlo podido evitar y estar también en contacto con el demonio del sueño. En el caso de *Dreamcatcher*, Gail, la pareja del padre del personaje infantil Josh es psicóloga infantil y debe enfrentarse, a diferencia de los dos casos anteriores, a un espíritu maligno que posee el alma de niño mediante el atrapasueños y que se desarrolla a través de sus terrores nocturnos. En ambas películas el demonio del sueño adquiere una forma femenina y, concretamente, una anciana lánguida, con el pelo largo, largos dedos y uñas, vestidas con una túnica blanquecina y aspecto demoníaco. En relación, en *Dreamcatcher*, la descripción del espíritu maligno que parece responder a una entidad demoníaca muy antigua es muy parecida, aunque con un atributo adicional: el hacha como instrumento utilizado para matar a las víctimas.



Fotografía 21. *Mara* (Clive Tonge, 2018)

En el caso de la psicóloga que investiga por su cuenta, también acaba experimentando todas las fases como víctima de parálisis del sueño, en la que nota su presencia una noche mientras investiga diferentes documentos, haciendo uso del motivo visual de las fotografías como proyección identitaria, en este caso, de las presencias demoníacas y sus consecuencias en las víctimas; su segunda aparición se lleva a cabo mientras se duerme brevemente en la bañera, donde la deja marcada e intenta seguir investigando para evitar que la niña muera.

Su culpabilidad incrementa al percatarse que ha incumplido la promesa con la niña que se ha quedado huérfana de padre porque realiza un informe que provoca que la internen en un psiquiátrico. A su vez, también se cree culpable porque la niña está huérfana de padre y, además, también está alejada de su madre. Es por ello por lo que la psicóloga, una vez que descubre que el demonio del sueño, Mara, se alimenta del sentimiento de culpabilidad de sus víctimas, va al hospital donde está ingresada la niña para confesarle que ella no fue la responsable de que su madre muriera sola en el psiquiátrico al estar también marcada por la entidad demoníaca. La confesión tiene como objetivo expiar su sentimiento de culpabilidad de la psicóloga y, también, la intención de que la niña no se sienta culpable por haberle confesado lo visto a la psicóloga. Cuando la niña se percata de que no fue su culpa, el demonio no tiene más capacidad de acción sobre su cuerpo.

Visualmente, la entidad demoníaca se adentra en el hospital en un travelling hacia adelante que, también, va acompañado de un cambio de color en la escena a color azul en el minuto 84. El color azul se utiliza a nivel estético, simbólicamente, para indicar la presencia de lo sobrenatural y, por tanto, la cercanía a la muerte, tal y como ocurre con las mariposas azules que representan al fantasma infantil de Lilly en *Mamá* y al fantasma maternal de *Before I wake*.

La niña sufre un episodio de parálisis del sueño donde le confiesa a la psicóloga “Yo te perdono, pero mi mamá no”. Cabe recordar que la madre de la niña, a quien prometió salvar y llevar a su hija a que se despidiera de ella antes de morir, le dice “Me dejaste morir aquí sola” y la psicóloga sí siente que es la persona responsable de escribir el informe que llevó a la madre a ingresar al psiquiátrico y a arrebatarle, por tanto, la única

figura y referente parental que le quedaba, tras perder a su padre. Es por ello por lo que, en el hospital, la niña se salva, pero Mara mata a la psicóloga.

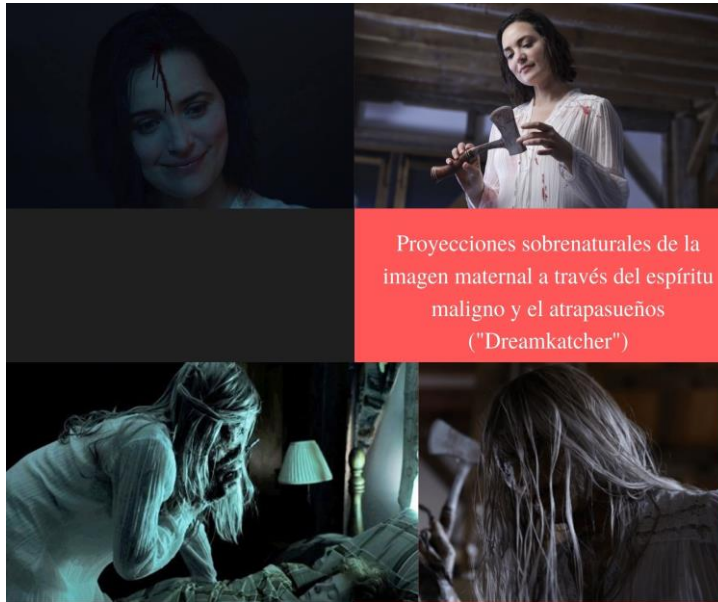
Como podemos ver, el pasado familiar y el trauma son condicionantes para las psicólogas, la Dra. Arnold (*Slumber*) y la Dra. Füller (*Mara*), quienes fracasan en su intento de ayudar a sus respectivos pacientes y acaban o bien internada en el psiquiátrico por supuestas alucinaciones (*Slumber*) o muerta (*Mara*). En el caso de la madre adoptiva de Josh (*Dreamcatcher*), también psicóloga que intenta ayudarlo acaba muerta pese a ser inocente.

5.4.5. *Dreamcatcher* (Kerry Harris, 2020)⁴³

Los títulos de crédito de la película, como recurso filmico, aporta una definición de la palabra “*Dreamcatcher*” en el minuto 1, como indicadora de la temática que se va a tratar a lo largo de la misma. Las relaciones materno-filiales son una de las constantes narrativas y temáticas que hemos visto a lo largo del presente trabajo y la orfandad es un hecho que influye en el desarrollo de los personajes infantiles y sus características psicológicas y emocionales. Como sucede en *Before I wake*, en *Dreamcatcher*, también existe un proceso simultáneo entre las pérdidas de las respectivas madres entre Cody, en el primer caso y Josh, en el segundo caso. Josh pasará a ser el hijo adoptivo para la nueva pareja de su padre biológico (como sucede con Annabelle, la madre adoptiva de las dos niñas en *Mamá*), tras perder a su madre biológica ahogada en un estanque y ésta será la encargada de cuidarla y con la que vivirá los distintos hechos traumáticos. A su vez, la madre adoptiva o “política” (en tanto que pareja de su padre biológico) también perdió a su hijo, tendrá la oportunidad de ser la figura maternal para Josh. Los dos tendrán una segunda oportunidad, que puede resultar mortal. A su vez, existe una interrelación entre dos ejes temporales (pasado-presente) y entre dos madres (biológica y fallecida y adoptiva/política y viva), como en el caso de *Before I wake* (y como sucede en *Mamá*).

De ese modo, Josh, tras la pérdida de su madre biológica (Becky), ahogada en el estanque cercano a su apartada casa (motivo visual que relaciona lo acuático con lo femenino-trágico), tendrá la oportunidad de superar su trauma con la posibilidad de tener una figura maternal en casa, la nueva pareja de su padre, Gail, quien ejercerá como cuidadora de Josh y quien, además, es psicóloga infantil (fotografía 22). Por su parte, Josh deja muy claro que sabe quién es su madre y quiere dejar constancia de que nadie va a reemplazarla, enseñándole su foto, es decir, quiere marcar límites, hasta tal punto que, cuando los ve a los dos tocar el piano (su madre tocaba el piano), les dice con rabia y celos: “Ten tu propio hijo”.

⁴³ La ficha técnica completa de la película *Dreamcatcher* (Kerry Harris, 2020) puede consultarse en: https://www.imdb.com/title/tt10553210/?ref=fn_al_tt_1



Fotografía 22. *Dreamcatcher* (Kerry Harris, 2020)

Plasmamos en este esquema la evolución de las fases que sufre nuestro protagonista infantil a lo largo de la película y que tiene como estructura subyacente y narrativa básica el modelo de Spoomaker (2008) que explicaremos seguidamente.

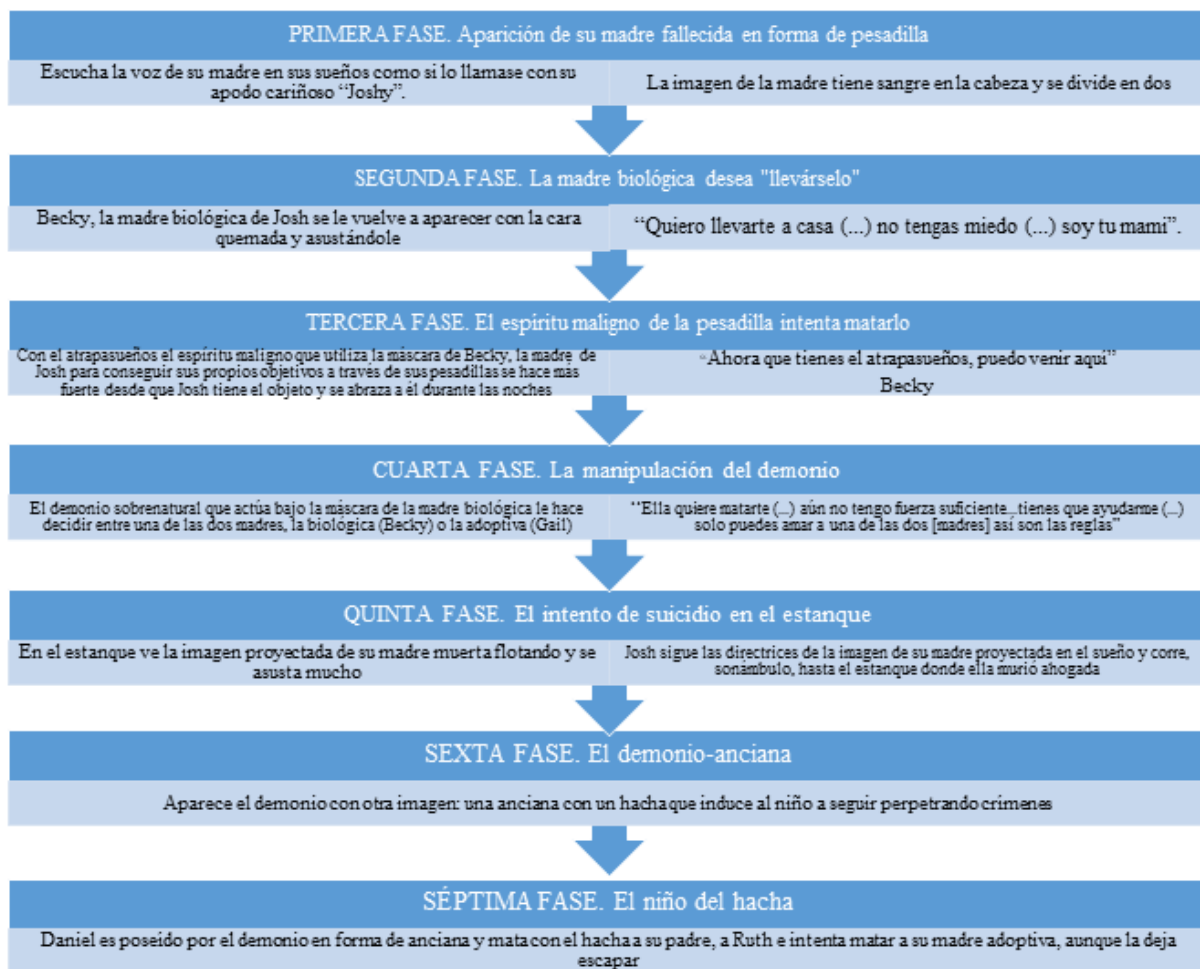


Figura 15. Evolución de las fases onírico-sobrenaturales en *Dreamcatcher*

En la película *Dreamcatcher*, que tiene como estructura básica el modelo de Spoomaker (2008, p. 17), la segunda fase se amplía y subdivide en 5 subapartados, resultando en siete fases (figura 14) en lugar de tres, en tanto que pueden rastrearse en las siete pesadillas que sufre el niño. Si bien en el modelo de pesadillas recurrentes en la primera escena se produce el encuentro con el atacante caminando por la oscuridad como una persona extraña (la presencia sobrenatural del espíritu maligno); en la segunda fase (corresponde con las pesadillas segunda, tercera, cuarta, quinta y sexta) el espíritu maligno es capaz de adoptar la imagen de la madre para atraer a su víctima e intentar que haga lo que desea. La tercera fase (si seguimos la estructura modelo de Spoomaker) correspondería a la séptima pesadilla en la que el espíritu maligno posee al niño y actúa a través de su cuerpo: Josh mata a su padre con el hacha, mata también a Ruth, a quien le robó el objeto del atrapasueños, asfixiándola con el mismo y también trata de intimidar a Gail, su madre adoptiva, a quien finalmente deja escapar.

En la primera pesadilla, Josh, que nunca había sufrido pesadillas antes de la muerte de su madre y tras llegar a la casa vacacional donde ella murió, empieza a sufrirlas. En los sueños aparece un objeto que está encerrado en un baúl de un cobertizo que, visualmente, funciona como si se tratase de un sótano, un lugar abarrotado de muebles y cajas antiguas, donde se esconde un secreto encerrado en un objeto. Escucha la voz de su madre en sus sueños como si lo llamase con su apodo cariñoso "Joshy", es un efecto de sonido y, por

tanto, un recurso fílmico utilizado para crear una sensación de extrañamiento. Aunque este sueño, extraño pero positivo en tanto que era capaz de recrear la voz y la imagen de su madre fallecida, se convierte en algo traumático cuando la imagen sonriente de su madre se torna terrorífica: la madre tiene sangre en la cabeza y se divide en dos. Visualmente, esta imagen del primer plano de la cabeza de la madre dividida en dos genera una sensación de inquietud y de desconcierto en el espectador. Gail, la madre adoptiva, le comenta a su pareja, Luke y padre de Josh que puede ser síntoma de que Josh está empezando a superar su trauma.

La relación entre Josh y Gail no es demasiado fluida porque él siente celos de ella porque cree que ella desea, supuestamente, reemplazar el lugar que ocupaba su madre. No obstante, ella solamente desea que ambos se lleven bien. Luke debe ir a la ciudad por trabajo y les deja en la casa apartada durante días. Por ese motivo, Josh y Gail pasan todo el día juntos y a solas: el primer día van de excursión, Josh bromea con ella como si se cayera accidentalmente por un pozo y, evidentemente, es una broma de mal gusto para ella.

En la excursión se encuentran con una tienda de objetos antiguos y de espiritismo de la señora Ruth donde anteriormente vendían, también, atrapasueños (“atrapasueños” aparece tachado en el cartel de la entrada de la tienda). En este caso, tiene importancia la presencia del atrapasueños como objeto *creepy*. El niño se siente atraído por la tienda y quiere comprar un atrapasueños, pero Gail considera que no es necesario y le explica que los sueños no vienen de fuera sino de dentro, es decir, son creados por nuestra propia mente. También le aconseja que, si algo de sus sueños le preocupa, puede hablarlo con ella o bien expresarlo mediante el dibujo y, además, le recomienda que durante sus sueños piense cosas o recuerdos bonitos sobre su madre. Gail le insta a que confíe en él, diciéndole “Tú tienes el control”, es decir, a modo de lección. Es decir, es una idea que puede ayudar y empoderar para que él se sienta lo suficientemente fuerte dentro de las experiencias extrañas durante sus sueños.

Cabe tener en cuenta que el espacio rural de la cabaña en el bosque resulta, también, evocador. De acuerdo con Borenstein (2003, p. 250), los atrapasueños beben de las leyendas de los nativos americanos: “According to Native American legends, the dreamcatcher keeps the child safe. It acts as a filter, diverting the bad dreams while allowing only the good dreams to enter the child’s world”. Así pues, el elemento indígena se introduce en esta película como agente generador del horror y representante de la otredad o la alteridad que causa el mal.

Es decir, el horror y el mal se crean a partir de un objeto que estaba escondido por una razón: había causado el mal y la desgracia en el pasado de una familia, causando incluso muertes. Había ejercido un poder sobre el sujeto que se convertía en su nuevo dueño hasta el punto de que la persona (los niños) que tenían este nuevo objeto, acababan actuando bajo la influencia sobrenatural del objeto. El anterior dueño del atrapasueños mató a su familia menos a su abuela con un hacha y esta historia se repite en el caso de Josh y su familia y cuyo final será trágico, como veremos a continuación. La atracción que Josh siente hacia el objeto es tan fuerte que se siente motivado a robarlo y a ocultarlo en su habitación, hasta el punto de dormir con él.

Resulta interesante incidir en la relación que se puede establecer entre el objeto del atrapasueños y la maternidad, ya que en el caso de estudio el atrapasueños utiliza las proyecciones oníricas de la madre de Josh para intentar conseguir sus objetivos perversos, es decir, seguir perpetrando el mal a través del uso del cuerpo de la víctima infantil. De acuerdo con Palacios, J.F., Strickland, C.J., Chesla, C.A., Kennedy, H.P. & Portillo, C.J. (2013, pp. 158-159), el atrapasueños es un símbolo conocido y ligado con la maternidad, el cual que contiene cuatro niveles representados desde el punto interno de "madre gallina" hasta la columna externa, que lo abarca todo, de "ser madre de una comunidad". Cada hebra entrelazada depende de la fuerza de sus vecinos y antepasados (cabe recordar que Josh es huérfano de madre). Desde la visión pequeña y limitada de la maternidad en manos de las "madres gallinas", hasta las segundas oportunidades interrumpidas y reflejadas por las hebras tejidas que cambian de dirección, basándose en la fuerza (o experiencia) de la hebra anterior, hasta los ciclos de ruptura demostrados por un patrón oscilante continuo.

En la segunda pesadilla Becky, la madre biológica de Josh se le vuelve a aparecer con la cara quemada y asustándole: "Quiero llevarte a casa (...) no tengas miedo (...) soy tu mami". Se despierta muy nervioso y la madre adoptiva le explica que está bien tener miedo, que no pasa nada y, para su propia percepción, piensa que es un proceso lógico dentro de la aceptación de la muerte de su madre. No obstante, Josh se escapa y va a la tienda de la señora Ruth quien le enseña diferentes objetos y le entretiene hasta que aparece Gail, quien se lo lleva de la tienda.

Existe una visión contrapuesta sobre las pesadillas: una visión más objetiva, la de la psicóloga infantil, Gail y la visión más subjetiva, la Sra. Ruth, la dependiente de la tienda, quien tiene antecedentes en perder a su familia y a su nieto en el pasado. Su nieto, Noah acaba siendo poseído por el espíritu maligno que reside en el objeto del atrapasueños que mata a su familia con un hacha, a excepción de su abuela Ruth y es una premonición de lo que ocurrirá con Josh. Volvemos a la posesión del cuerpo infantil, como le ocurre a Jude en *Brahms: The Boy II*; a Milles en *The Prodigy*; a Daniel en *Slumber*; y a Josh en *Dreamcatcher*.

El hecho de que el espíritu maligno utilice la imagen de un padre o una madre para conseguir los objetivos con el niño huésped que desea poseer es un cliché propio del género de terror: en *Babadook* veíamos cómo el padre de Samuel intentaba llevarlo hacia él, es decir, inducirlo a la muerte, al igual que Becky, la madre de Daniel en *Dreamcatcher*, quien quiere persuadirlo para que alcance el atrapasueños y, de ese modo, se haga más fuerte. En el caso de *Dreamcatcher*, el espíritu maligno utiliza el mismo mecanismo que con Milles en *The Prodigy* o con Brahms, el caso de *The Boy II* ya que ambos se aprovechan de su vulnerabilidad infantil y soledad para "jugar" con él, conseguir su confianza, engañarlo y acabar poseyendo su cuerpo para sus propios fines: perpetrar una venganza que no le fue posible en vida o bien ejercer el mal. Así pues, como motivo visual propio no solamente de la presente película, sino también de las mencionadas anteriormente, destaca la proyección de una figura fantasmal maternal utilizada por una figura demoníaca caracterizada por ser una anciana alta, con pelo largo de color blanco y rasgos afilados y demacrados.

Josh encuentra el atrapasueños por el que se siente atraído y que parece hablarle, lo roba del cobertizo de la señora Ruth y se lo lleva en su mochila, sin que ni Gail ni Ruth se percaten en un primer momento y por la noche se abraza a él.

En la tercera pesadilla, la madre de Josh vuelve a aparecer para contarle un cuento, aunque él tenía miedo a que ella se volviese a convertir en una imagen terrorífica. En este caso, el cuento se utiliza como un recurso que se introduce no para facilitar la conciliación del sueño, sino, contrariamente, para provocar pesadillas. Becky le dijo que ya no temiese porque no se volvería a convertir en nada aterrador como en el caso anterior en el que había aparecido con un hacha clavada en la frente. Le confesó que “ahora que tienes el atrapasueños, puedo venir aquí”, es decir, el atrapasueños actúa como un punto de conexión entre lo sobrenatural (y la máscara que representa la imagen de su madre) y un plano de realidad. Es decir, con el atrapasueños el espíritu maligno se hace más fuerte desde que Josh es su nuevo dueño y se abraza a él durante las noches. Como hemos comentado, el espíritu maligno utiliza la imagen de la madre de Josh como máscara que permite que Josh deposite confianza en él, pero es solamente una mentira, una ilusión que juega con las expectativas de un hijo que añora a su madre, sus cuentos y sus abrazos.

A partir de ese momento, suceden algunos accidentes que rodean la figura de Josh con respecto a Gail, quien se golpea con una puerta que estaba, aparentemente, cerrada. Durante la mañana, mientras pescan ella y Josh, éste le clava, accidentalmente, el anzuelo. Gail empieza también a experimentar acciones extrañas; por ejemplo, tras una siesta, se encuentra envuelta en fotos enmarcadas de Becky, la madre biológica de Josh y, también, empieza a escuchar voces que piensa, en un primer momento, que son del IPAD de Josh, pero no es así tras subir a su habitación a comprobarlo. Tal y como vimos en el segundo capítulo, Josh encajará dentro de la categoría de “niño poseído” (Renner, 2016, p. 56) en tanto que se convierte en un juguete para la entidad demoníaca.

En la cuarta pesadilla, pese a que Josh empieza querer a Gail, el demonio sobrenatural que actúa bajo la imagen de su madre biológica le obliga a decidir que ame sólo y exclusivamente a una de las dos, es decir, lo pone en una disyuntiva en la que sabe que va a ganar. Es por ello, que le hace posicionarse a favor de una de ellas y es por ello por lo que le inculca la idea de que Josh tiene que matar a la madre adoptiva, a Gail, aunque él ha empezado a quererla porque valora que se preocupa por él y le cuida. Concretamente, el espíritu le dice a Josh: “Ella quiere matarte (...) aún no tengo fuerza suficiente...tienes que ayudarme (...) solo puedes amar a una de las dos [madres] así son las reglas”. Con esta afirmación, se establece una lucha entre las dos madres, la biológica (Becky) y la adoptiva (Gail); como sucedía en el fantasma Mamá (su referente maternal) y Annabelle en *Mamá* o entre Andrea (madre biológica) y Jessie (madre adoptiva) *Before I Wake*. La lucha maternal en estos dos últimos casos tiene una relación similar, en *Mamá* una de las niñas se va con el fantasma y la otra se queda con la madre adoptiva y el padre biológico; en cambio, en *Before I Wake*, existe una reconciliación entre ambas en tanto que Jessie le asegura que cuidará de su hijo, a Andrea.

A través de ese sueño, Josh realiza un dibujo premonitorio donde se aparece la madre adoptiva con su bebé muerto, el niño que perdió en su anterior relación sentimental, antes de ser pareja de su padre. Entonces ella se plantea cómo ha podido saberlo si nadie se lo había contado. Entonces, interpreta que el espíritu se nutre de los traumas o los miedos de sus víctimas, en este caso, de Gail para saber dónde puede atacarla y que sufra.

En la quinta pesadilla, Josh sigue las directrices de la imagen de su madre proyectada en el sueño y corre, sonámbulo, hasta el estanque donde ella murió ahogada. Allí se encuentra la imagen de su madre flotando muerta (misma imagen visual que en el caso de *La Llorona* y en *Mamá*) lo cual le provoca un ataque de ansiedad que agrava su proceso de duelo. En ese momento, la dependienta de la tienda, Ruth, se percata de que el atrapasueños ha desaparecido. Ruth les advierte y les alerta de que todos los males vienen producidos por el objeto del atrapasueños y, por ello, deben destruirlo porque no están a salvo. Detrás del objeto radica la historia de que Ruth se lo regaló a su nieto Noah, quien coleccionaba objetos de segunda mano y figuras extrañas y fue comprado en un garaje, sin saber exactamente cuál era su origen. Noah, poseído por el espíritu maligno contenido en el objeto, fue poseído y mató a su familia, a excepción de su abuela Ruth.

Como analizábamos en el tercer capítulo, si bien el espíritu de *Mamá* y el mito “La Llorona”, representan el arquetipo de madre fantasmal que intenta mantener el contacto con sus hijas (o la metaforización de ellas) en el más allá (en el caso del mito de *La Llorona*) y en un plano de realidad (en el caso de *Mamá*), en las películas de este capítulo aparece la figura de la madre fallecida en *Dreamcatcher* para atraer al hijo y llevarlo, sonámbulo, hasta el estanque donde ella murió.

Otra característica común reside en que los diferentes espíritus femeninos quieren recrear el asesinato de su(s) hijos en el río, pero, en el caso de *Mamá*, este deseo se ve frustrado porque Annabelle conecta con su historia a través del sueño y conoce lo que le pasó a través de la investigación. En el caso de *Dreamcatcher* como en el de *Mamá* el elemento acuático, es decir, el río y el estanque acaba por ser un lugar simbólico para dar lugar a la muerte a los hijos (*La Llorona*) o bien a intentarlo (*Mamá* y *Dreamcatcher*).

En la sexta pesadilla se aprecia la aparición de la bruja de la noche, “Nocnitsa” (como en *Slumber* aparece exactamente el nombre del mismo demonio) que, en este caso, se representa como una mujer mayor con un hacha, con pelo largo y que le absorbe el alma a Josh. Esta mujer anciana aparece en el sueño diciendo “Había una vez un niño que tenía un hacha...”. En el atrapasueños reside el mal puro el cual es capaz de revivir cuando encuentra un huésped o alma buena y vulnerable de un niño al que es capaz de atrapar, poseer y perpetrar el mal. Es la misma función que lleva a cabo el muñeco en *The Boy* y en *Brahms: The Boy II*, aunque en este caso no se cuestiona su naturaleza como sujeto humano. Hasta la sexta pesadilla no llega el padre de Josh, al cual Gail le cuenta todo lo sucedido, aunque él le resta importancia. Es decir, no toma en serio aquello que le ha ocurrido a su hijo y su ausencia cumple con otra de las constantes narrativas que hemos analizado en otras películas como en *Somnia*.

En la séptima pesadilla Gail también sufre de pesadillas premonitorias en las que ve que Josh va a matarla con un hacha, un arma criminal. El espíritu maligno lo induce a hacerlo, el niño en el sueño de Gail no desea matarla, pero se siente coaccionado a hacerlo. No obstante, se siente mal tras hacerlo, de manera figurada, porque la quiere, aunque su conducta inicial con ella haya sido distante. A la mañana siguiente se van de excursión con su padre al bosque, aunque con la intención de que, al volver, puedan regresar a la ciudad. Ambos se llevan hachas ya que el padre quiere enseñarle a cortar leña. Se puede apreciar una violencia extraña y exagerada en el modo en que Josh corta la leña (fotografía 23) y la posesión que el demonio del sueño ejerce sobre su cuerpo provoca

que, en el minuto 66 visualmente en un travelling hacia adelante sujetando el hacha, Josh mata a su padre con varios hachazos, cumpliendo con el “cuento” que le contaba la mujer del sueño. Con total frialdad, vuelve a la casa y desea matar a la madre adoptiva cuando aparece Ruth y les propina un hachazo tanto a ella como a Gail. Las maniatada y hay algo que gobierna a Josh. Josh mata también a Ruth, asfixiándola con el atrapasueños, pero antes de morir a manos de Josh le dice a Gail: “Tiene el alma de Noah para toda la eternidad. Y ahora tiene a Josh”. Josh confiesa que (estos espíritus malignos) primero les hacen cosquillas y luego los necesitan para jugar, para jugar a matar.



Fotografía 23. Violencia de Daniel en *Dreamcatcher* (Kerry Harris, 2020)

También intenta matar con el hacha a Gail, su madre adoptiva, pero para cuando ella le dice “Yo solamente quería ser tu mami”. En ese momento, Josh la deja escapar y ella huye corriendo por el bosque a enterrar el atrapasueños. El final queda abierto cuando Josh también se va caminando por la carretera y se encuentra con un policía quien le pregunta si está bien y él dice que simplemente está cansado, aunque está ensangrentado. Se entiende que es un final abierto y cíclico en el que el demonio conseguirá seguir perpetrando el mal, cambiando de “huésped”, a través del agente externo del atrapasueños como vía para atrapar la atención de sus víctimas principalmente infantiles con las cuales se manifestará a través de sus sueños. Esto sucedería también en el caso de Milles en *The Prodigy* y en el caso del muñeco Brahms en *Brahms: The Boy II*, puesto que ambos conseguirán seguir perpetrando el mal a partir del engaño, la manipulación y la posesión sobrenatural de las víctimas infantiles a otras posibles víctimas inocentes.

En definitiva, se establece una asociación entre la vieja bruja y el carácter transformador negativo de lo femenino que se representa, en forma de demonios femeninos en *Slumber*, *Mara* y *Dreamcatcher*, de acuerdo con las tesis de Neumann (2019, p. 69). En tres de las cuatro películas analizadas en el presente capítulo en *Slumber*; en *Mara* y en *Dreamcatcher*, el monstruo del sueño se representa bajo una imagen femenina monstruosa (fotografía 24); en el caso de la película que no encaja ciertamente con esta estética, se responde con la figura monstruosa del “Kanker” como recuerdo desfigurado de la madre de Cody en *Before I Wake*. El *modus operandi* compartido en todos los demonios femeninos es, precisamente, la asfixia (al igual que hemos visto que hacían las

esfinges, teniendo presente la mitología grecolatina que hemos visto en la introducción) mediante el uso de un plano picado. Las víctimas de los diferentes demonios femeninos encajan (Daniel en *Slumber* y Josh en *Dreamcatcher*, a excepción de las personas adultas afectadas en *Mara*), en la categoría de “niño poseído” (Renner, 2016, p. 56) en tanto que se convierte en un juguete para la entidad demoníaca. En el caso de *Before I wake* (Mike Flanagan, 2016) y *A Monster Calls* (J.A. Bayona, 2016) los personajes se enmarcan en la categoría de “Gifted children” (Renner, 2016) en tanto que ambos comparten dones extraordinarios.



Fotografía 24. Episodio de parálisis del sueño en *Slumber*; en *Mara* y en *Dreamcatcher*

6. Conclusiones

Desde la interdisciplinariedad propia de los estudios culturales y a lo largo del corpus de la presente tesis se han identificado y analizado diferentes muestras representativas de la estética del *New Horror*, centradas en la quiebra del concepto de familia nuclear como institución hegemónica del patriarcado y que se ha acuñado como “Tríada IHH/M”. Se ha tomado especial atención al capítulo dedicado a las nociones de la “mala madre”, al cuestionamiento de la salud mental infantil y al enfrentamiento a nivel emocional al abandono o duelo infantil, ya sea a través de códigos fantástico-maravillosos, de naturaleza sobrenatural y/o demoníaca o bien mediante diferentes modos de representar la monstruosidad y el horror. Tras dos primeros capítulos de marco teórico y metodológico, se han presentado tres capítulos divididos temática y narrativamente como una propuesta original de tipología de personajes infantiles.

Cabe tener en cuenta que a lo largo de la presente tesis se han identificado el uso de distintos recursos filmicos que encajan dentro de los diferentes tipos de motivos visuales propuestos. Estos ofrecen como resultado una serie de constantes estéticas que acompañan a las constantes narrativas y temáticas. Recordemos que los parámetros utilizados como motivos visuales han sido la casa como “locus corruptus” y los espacios de transición; la maternidad no-normativa, monstruosa, fantasmal y/o abyecta; los objetos y dibujos infantiles monstruosos, “creepies” o criminales; las máscaras, los muñecos “uncanny” y el doble; los juegos infantiles perversos o abstractos; los espacios acuáticos y lo femenino-trágico; las fotografías, la televisión y los espejos como proyección identitaria; las proyecciones fantásticas y de carácter maravilloso; las proyecciones fantasmales de los demonios nocturnos y la representación del trauma y la salud mental.

Conviene recapitular que la representación de la identidad infantil no normativa, es decir, aquella que no encaja con los conceptos de herencia romántica de bondad, pureza e inocencia, nos hacen situarnos en perfiles de niños con problemas familiares, de socialización, con traumas, psicopatologías o desviaciones del comportamiento en productos audiovisuales que pueden ser considerados a niveles distintos, tal y como abordamos a lo largo del primer capítulo. En primer lugar, los personajes que se enmarcan en nuestro concepto de infancia “no normativa” funcionan como mediadores empáticos del *Horror Sensorium*, es decir, entendemos que los niños pueden ser generadores y/o receptores del mal en el audiovisual contemporáneo.

En segundo lugar, estos personajes pueden ser considerados como mecanismos ficcionalmente habitualmente complejos en los que subyacen discursos socioculturales. La ficción puede concebirse como un mecanismo o termómetro del propio pensamiento o psique contemporánea y las distintas representaciones infantiles pueden ser indicadores, espejos, resultado o producto de su propio entorno familiar, de las tipologías familiares, así como de su entorno propio y de la sociedad en la que se desarrollan. En ese sentido, los niños pueden representar las acciones y/o actitudes de sus propios padres (así como sus carencias, fragilidades y habilidades parentales). En tercer lugar, las representaciones no normativas de la infancia representan un recurso ficcional y audiovisual muy efectivo en la recepción afectiva y emocional de la audiencia, tanto que ésta choca con nuestro horizonte de expectativas del marco de acción propio de la infancia.

Los personajes se conciben, entonces, como mediadores de la audiencia en su percepción de los respectivos encuentros sensoriales de la ficción. En el esquema inicial de la tesis hemos podido apreciar tres elementos centrales que se interrelacionan entre sí: la infancia representada a partir de personajes de ficción infantiles-juveniles; la sistémica familiar principalmente y social, secundariamente y la construcción del horror o del mal en términos amplios en los que se pueden englobar tanto la monstruosidad, como la patología a nivel individual e incluso social.

A lo largo del segundo capítulo hemos seguido las aportaciones recientes de Georgieva (2013), las cuales se ajustan a los objetivos generales de esta tesis doctoral. Nos hemos centrado, pues, en las transgresiones del canon en el binomio de inocencia-bondad; en la construcción de constantes narrativas y variaciones de la estética del *New Horror* según la clasificación de Vander Kaay y Fernández-Vander Kaay (2016) y, por último, en la clasificación previa de personajes infantiles desde estudios narratológicos y fílmicos de Renner (2013 y 2016), la cual ha sido utilizada en el establecimiento de nuestra propia tipología de personajes infantiles del *New Horror* contemporáneo.

La premisa básica del capítulo se ha situado, básicamente, en que la infancia está sujeta a una construcción binaria en referencia al gótico y que después se aplica a la estética del *New Horror* en nuestro corpus. El niño, pues, sigue una tendencia hacia el binarismo, es decir, hacia la “bondad” o hacia la “perversidad”. En nuestro trabajo nos hemos centrado en poner la atención en aquellas representaciones que exceden los espacios normativos, es decir, en las “otras” representaciones de la infancia que exploran los márgenes de la identidad infantil en sí misma. Por ese motivo, los personajes resultan “problemáticos” tanto en sus acciones como también en aquello que no encajaría dentro de la noción normativa de “infancia”, dotada de una connotación que, como señalamos, bebe del Romanticismo y de una supuesta “inocencia”, “pureza” y “bondad” que se presupone en su naturaleza misma.

La pirámide familiar está compuesta por cuatro miembros. La estructura de poder está compuesta del siguiente modo: familias con dos figuras parentales, donde una es dominante; una figura paterna que es el “cabeza de familia”; una figura materna como figura dominante y una familia formada por un niño o varios huérfanos. Nuestro punto de partida ha sido, precisamente, entender la tríada familiar como modelo de familia nuclear, desde la jerarquía propia de la sociedad victoriana, donde el padre se sitúa en la cúspide como “padre de familia” fundacional del patriarcado y las madres e hijos en una posición inferior (dos partes inferiores de la tríada). Cabe tener presente que la orfandad, el abandono o la adopción también resulta una línea narrativa habitual.

De este modo, el enfrentamiento de los personajes infantiles ante la muerte de sus padres se convierte en uno de los temas predilectos de las narrativas o ficciones góticas (y que serán extensibles al análisis de las ficciones motivo de esta tesis) con dos grandes objetivos. Por una parte, el objetivo es poner en contraposición los retratos de los personajes infantiles y las representaciones más comunes de la muerte. Por otra parte, el objetivo también reside en la infancia en sí misma, es decir, en el entendimiento del niño como personaje y en el sufrimiento que éste lleva consigo ante esta situación para hacer que los lectores/espectadores/audiencia sean capaces de identificarse e incluso empatizar con ellos, con su duelo, con la pérdida traumática de sus seres queridos y, en general, el abandono y la pérdida.

Los personajes infantiles han ocupado un lugar central en la estructuración de la familia como institución social del gótico y en relación con las funciones que se establecen como predeterminadas dentro de la estructura piramidal de la familia gótica, la cual, se correspondería con el modelo contemporáneo de familia nuclear y que veremos en la conceptualización de nuestra tríada Infancia-Familia-Horror/Mal (IFH/M). El personaje infantil con una concepción tradicional y normativa de la infancia como buena e inocente funciona narrativamente como héroe gótico mientras que aquellos personajes infantiles cuyo patrón de conducta fuera distinto al que se le presupone normativamente, son considerados como niños perversos o villanos góticos y esta polarización continúa en los patrones del cine contemporáneo.

Como vimos, en la novela gótica se podían distinguir dos tipos de monstruosidad ligadas a los personajes infantiles: en primer lugar, el personaje infantil se enfrentaba con lo sobrenatural o con monstruos oníricos y pesadillas y, en segundo lugar, el niño se enfrentaba con la imagen de un padre amenazante y a su deseo infanticida. Existe también una oposición binaria en torno a la maternidad, la cual puede ser entendida como una bendición o como una condena y, por tanto, el niño puede ser entendido o bien como una bendición/gracia o bien como una carga. La maternidad, no obstante, se trata en profundidad en el tercer capítulo.

Si bien la infancia se ha convertido en la etapa depositaria de los procesos de construcción de la propia identidad en las que, también, se pueden generar tanto las distintas ansiedades o tabús, no fue hasta la década de los '50 que la representación perversa de la identidad infantil apareció con cierta regularidad en la cultura popular, siendo la década de los '70 la época de auge original de la representación del arquetipo cultural que han servido de base para del corpus de la presente tesis, a a modo de revival en el *New Horror* de la contemporaneidad.

Hemos tenido presente la clasificación de personajes infantiles Renner de (2016) para llevar a cabo nuestra propia tipología en los capítulos tercero, cuarto y quinto. Cada categoría responde a una causa concreta que condiciona su naturaleza. En los *Ferals* la causa es que este tipo de representación infantil actúa como recordatorio de la parte más salvaje y cruda de la humanidad que se deja llevar por los instintos más primarios que pueden desembocar en personajes infantiles criminales, por ejemplo. En los *Changelings* la causa de este tipo de representaciones infantil que hace referencia a personas (normalmente, adultas) que utilizan la máscara infantil para actuar de forma monstruosa. En ese sentido, esa máscara resulta *uncanny* y peligrosa por resultarnos precisamente familiar. Por su parte, los *Monstrous Births* responden a causas biológicas: por las contribuciones negativas de las madres, siguiendo la desbancada teoría de la década de los setenta, la “Maternal Theory Impression”, así como la influencia genética de los padres. La representación de los *Gifted Children* tiene como causas de su naturaleza posibles efectos psicológicos de abuso, ya sea por parte de la familia o de las instituciones. Los *Ghost Children* suelen ser víctimas de abuso, ya sea físico o psicológico que experimentaron cuando estaban vivos y que necesitan de una resolución o conclusión en el presente. En último lugar, los *Possessed Children* responden al resquebrajamiento de la unidad familiar que hacen a los personajes infantiles más vulnerables a ser poseídos por influencias demoníacas o peligrosas. Recientemente, la ausencia de los padres puede

ser la causa en la posesión más predominantemente femenina y más selecta, en el caso de ser masculina.

De este modo, cada actuación considerada como malvada o perversa y llevada a cabo por protagonistas infantiles puede corresponderse con causa o fuente de maldad distinta, ajena a su propia responsabilidad que conducirán al establecimiento de una clasificación de “evil children” que marcarán la propia su clasificación. Se ha seguido la clasificación de Renner (2016) para la elaboración de la tipología propia de la presente tesis doctoral. Los *ferals* se han analizado en *The Bad Seed* (Rob Lowe, 2018) y *The Prodigy* (Nicolas McCarthy, 2019); los *changelings*, han estado presentes en *Orphan* (Jaume Collet-Serra, 2009) y en *The Boy* (W. Brent Bell, 2016) y *Brahms: The Boy II* (W. Brent Bell, 2020). Además, hemos contado con otras categorías que también se han adecuado a otros personajes de nuestro corpus, los *monstrous births*, los *gifted children* en los protagonistas de *Before I wake* (Mike Flanagan, 2016) y *A Monster Calls* (J.A. Bayona, 2016); los *ghost children* se han analizado como niños-víctimas de la tríada IFH/M en *El Orfanato* (2007), *Mamá* (2013) y *Babadook* (2014) y los *possessed children* se han explorado en *Slumber* (Jonathan Hopkins, 2017); *Mara* (Clive Tonge, 2018) y *Dreamcatcher* (Kerry Harris, 2020).

Relacionado con esto, hemos analizado los diferentes subgéneros que tienen como constante narrativa la presencia de *niños creepies* y la casa entendida como personaje de la estética del *New Horror*, desde la clasificación de Vander Kaay y Fernández-Vander Kaay (2016). La selección nos ha permitido agrupar una serie de características que constituirán el centro de nuestro estudio en los personajes infantiles del *New Horror* como los *creepy kids* y en las temáticas derivadas. Estas pueden ser las problemáticas familiares que en ocasiones son foco generador del horror o bien otras como el horror maternal, el horror fantasmal, la posesión demoníaca, el horror a partir de objetos o máscaras infantiles o bien que se enmarca en la figura del “doble”; poderes psíquicos, mentales o el personaje del asesino en serie infantil

Por su parte, la casa gótica se ha entendido como un personaje y representa un lugar con valor emocional o afectivo en tanto que puede transmitir los miedos infantiles de carácter más universal, tales como la oscuridad, los monstruos de debajo de la cama, los fantasmas, lo desconocido y puede ser también alimentada de las pesadillas propias de la noche y por las fobias que pueden ser presentes también por el día. Teniendo presente nuestra concepción de las casas (algunas de ellas, encantadas) que son el escenario donde tiene lugar la trama y que se concibe como un “locus corruptus” generador y foco del terror, hemos tenido presente los espacios interiores de la casa, así como la arquitectura interior y exterior, tomando como características de análisis las señaladas en los tres subgéneros de Vander Kaay y Fernández-Vander Kaay (2016): “Spooky Old House horror”; “Basement horror” y “Terror in suburbia horror”, los cuales tomaban como la casa como espacio generador de terror y, por tanto, como protagonista dentro de la construcción narrativa, más allá de servir con su función básica de escenario o entorno donde se desarrolla la trama. Estos tres subgéneros que tienen la casa y el hogar como lugar del *New Horror* tiene muy presente el valor afectivo de la casa.

A lo largo del tercer capítulo, se ha analizado la infancia víctima de la tríada IFH/M y el terror materno-filial, teniendo presentes las aportaciones de la mitología, el psicoanálisis y la teoría feminista en la construcción de la figura de la madre. En ella, hemos visto las

Lamias como criaturas de la noche; la Esfinge y la madre castradora y la madre terrible y el símbolo del “dragón-ballena”. Se ha planteado la ruptura de la familia nuclear y cuestionamiento del patriarcado y el papel negligente de madres, principalmente y padres, secundariamente. En esa línea, se han esbozado la clasificación de la buena madre, la mala madre y la madre como constructo sociocultural, ya que, a diferencia de la paternidad, la maternidad sí está en el punto de mira de análisis patriarcal.

El terror materno-filial se centra, también, en la ruptura o resquebrajamiento de la familia como *leit motiv* fantástico y neogótico. Los personajes infantiles se convierten en mediadores de lo fantástico, lo fantasmal y lo sobrenatural-horroroso a través del juego, el cual se concibe como una estrategia narrativa de resiliencia infantil. A su vez, el *fairy tale* con valor metafórico y vínculos materno-filiales es como constante narrativa y temática en *El Orfanato* (2007), *Mamá* (2013) y *Babadook* (2014), las cuales se han prestado a una lectura que bebe de la mitología: el mito de Teseo y el laberinto del Minotauro en el primer caso; la leyenda mexicana de “La llorona” en el segundo caso y la reinterpretación psicoanalista del mito (destructor) de Tifón y el símbolo del “dragón-ballena” en el tercer caso.

El hogar adquiere una dimensión afectiva como *locus corruptus* donde se genera el horror. Se puede entender como una metáfora psicológica del trauma materno-filial. Concretamente se entiende como una prisión emocional de Amelia y pesadilla infantil de Samuel en *Babadook* (2014) y como un espacio propicio para las transiciones fantasmales de las madres en *Mamá* (2013), como veíamos también en *Before I Wake* (2016) y de transiciones fantasmales del hijo en *El Orfanato* (2007).

El modo de comunicación materno-filial se lleva a cabo mediante el juego simbólico y metafórico como estrategia de resiliencia emocional entre madres e hijos en el *New Horror*. La maternidad no es un juego y ejemplo de ello son las madres Laura (*El Orfanato*, 2007); el fantasma Mamá (*Mamá*, 2013) y Amelia (*Babadook*, 2014). A su vez, asistimos al juego de la búsqueda sempiterna de los hijos perdidos en *El Orfanato* (2007) y *Mamá* (2013) con una lucha madres biológicas versus madres adoptivas (que veíamos también en *Before I Wake* (2016). Por su parte, el juego metafórico de Samuel y Amelia (*Babadook*, 2014) se entiende como una puerta a lo sobrenatural para tratar lo patológico.

Tal y como hemos visto y analizado en el cuarto capítulo, podemos considerar que los personajes perversos infantiles constituyen un arquetipo que, si bien su auge se desarrolló en la década de los ‘70 (tomando a Rhoda Penmark como arquetipo inicial de niña malvada, psicópata y asesina en serie), en el *New Horror* audiovisual contemporáneo ha supuesto un renacimiento de representación de personajes infantiles perversos, psicópatas y malvados que, también, beben de esquemas de ficción-realidad, como hemos visto y analizado en el cuarto capítulo.

Los distintos personajes tanto femeninos de Rhoda Penmark (1956/2018) y Esther Coleman como masculinos en el caso Brahms (de los Heelshire) y Milles asistimos a personajes perversos, psicópatas e incluso asesinos cuyas causas pueden plantearse con una cierta tendencia innata a conductas violentas y psicológicamente cuestionables y por toda una serie de factores y casuística que se nutre de los factores ambientales y del entorno en el que se insertan. Sus representaciones cumplen con una imagen “uncanny” freudiana que se dibuja entre lo familiar extraño y lo monstruoso generado por los propios hijos (biológicos o adoptivos) como foco del *New Horror* en su hogar, el cual se convierte, en consecuencia, en un “locus corruptus”.

Además, se plantea el tema del “doble” o “Doppelgänger”, la coexistencia de dos versiones de uno mismo en un mismo cuerpo (en una dicotomía entre la parte buena y la parte mala) o bien, incluso, la creencia en la reencarnación que implica la coexistencia de dos almas, una invasora y otra víctima en un mismo cuerpo (en el caso de Milles y Edward en *The Prodigy* un alma de criminal que se inserta en el cuerpo infantil de Milles con el objetivo de perpetrar su venganza, es decir, matar a su décima víctima que no pudo efectuar en vida). En ese sentido, la dualidad también es vista y analizada en el caso del hijo de los Heelshire y el muñeco que él mismo maneja a su antojo, Brahms (*The Boy*) o la dualidad distinta que se establece entre el muñeco de porcelana Brahms que encuentra Jude y que se convierte en su “compañero de juegos”, una manipulación en toda regla (*Brahms: The Boy II*).

Se indaga, por tanto, en la crueldad que puede ser llevada a cabo por personajes infantiles como Rhoda Penmark (*The Bad Seed*, 1956/2018) y Esther Coleman (*Orphan*) dando voz y cabida a figuras que no encuentran su lugar dentro de una sociedad en tanto que son personajes “no normativos”, no encajan dentro de aquello que la sociedad espera de ellos. De ese modo, se ponen de relieve representaciones tabú de la infancia, dando también visibilidad al estigma de la salud mental que tiene cabida dentro de la estética del *New Horror* y su estética del asco y lo desagradable, siguiendo las tesis de Ndalianis (2012).

Así pues, las funciones narrativas y temáticas de este tipo de representaciones radican en ofrecernos una transgresión de lo que sería la imagen romántica y normativa de “infancia” de lo esperable, nos acerca a un discurso sociocultural de otras identidades infantiles reales con patología. Nos permite, también, la reflexión y la exploración de la enfermedad mental como tabú social debido a su visibilización a través de las representaciones infantiles y/o adolescentes. Esa enfermedad o patología permite servir de margen de comprensión (si no de justificación) de actos violentos y/o criminales.

Como hemos visto a lo largo del quinto capítulo, el enfoque adoptado responde a un análisis de carácter interdisciplinar, al igual que en el resto de los capítulos de la presente tesis. Se han tenido en cuenta teorías de la rama psicológica como modelos para aplicarse a la narrativa y la temática también cultural, social, mitológica y arquetípica del tratamiento de los sueños de las películas seleccionadas. La fantasía se entiende como una vía de escape de realidad generadora de la capacidad resiliente en situaciones problemáticas o complejas de la vida de los protagonistas, por ejemplo, en el tratamiento de un duelo complicado. Así pues, se establecen códigos fantástico-maravillosos, sobrenaturales y de terror para la entrada liminar a los espacios oníricos y los miedos se representan de manera metafórica mediante el mundo onírico (mediante sueños o pesadillas).

La aparición de monstruos, demonios o espíritus malignos de carácter fantástico y/o sobrenatural y su conexión a través de espacios liminares del mundo onírico del sueño/pesadilla responde a situaciones personales, familiares y/o afectivas duras y complejas de su propia realidad (enfermedad, fallecimiento de un ser querido, duelo complejo, estado de orfandad con angustia, soledad, depresión o acoso escolar). Por tanto, existirán monstruos, demonios o espíritus malignos que serán agentes externos, es decir, generarán el horror desde fuera de la capacidad de acción de los personajes (Nocnitsa en *Slumber*; el espíritu maligno y también Nocnitsa a través del objeto del atrapasueños en *Dreamcatcher* y tres monstruos que transitan entre el agente externo e interno como generador del horror a través de tres cuentos, es decir, el monstruo creado de manera imaginaria y ficcional como un cuento, es capaz de hacerse realidad. Este es el caso de

los tres relatos que cuenta el monstruo en *A Monster Calls* y el de Mister Babadook en *Babadook*) y otros que se generarán como agentes internos, es decir, serán producidos desde la propia habilidad, imaginación y don sobrenatural de un personaje, es decir, este es el caso de Cody y el recuerdo difuminado de su madre enferma terminal de cáncer que se convierte en su propio monstruo que le aparece por las noches y para protegerlo de cualquier peligro en el caso de *Before I wake*.

Por una parte, los monstruos que son agentes externos, es decir, que son la fuente generadora del horror externa de los personajes infantiles carecen de un rostro perceptible visualmente a través de los sueños y, si lo hacen, es puntualmente con una figura femenina anciana y demacrada. En las películas *Mara* y *Slumber* el demonio del sueño adquiere una forma femenina y, concretamente, una anciana lánguida, con el pelo largo, largos dedos y uñas, vestidas con una túnica blanquecina y aspecto demoníaco. En relación con la figura demoníaca, en *Dreamcatcher*, la descripción del espíritu maligno que parece responder a una entidad demoníaca muy antigua es muy parecida, aunque con un atributo adicional: el hacha como instrumento utilizado para matar a las víctimas.

Por otra parte, los personajes infantiles son analizados por una figura femenina, psicóloga o psiquiatra infantil o psiquiatra forense, las cuales intentan aportar una visión objetiva y científica de los sucesos aparentemente sobrenaturales que giran en torno a la parálisis del sueño, los temores nocturnos, las pesadillas y el sonambulismo (Dra. Füller en *Mara*, Dra. Arnold en *Slumber* y Dra. Gail no practicante en *Dreamcatcher*).

Como hemos visto, los monstruos pueden ser transgeneracionales, es decir, afectar a padres e hijos y/o a más de una generación. En la película *Dreamcatcher*, el espíritu maligno que se encuentra dentro del objeto del atrapasueños afecta a la madre e hijo, provocando la muerte de la madre en el estanque, intentando atraer al hijo sonámbulo al mismo estanque para matarlo, sin éxito porque su madre adoptiva, es decir, la pareja de su padre, Gail lo impide. No obstante, acaba convirtiéndolo en un asesino de su padre (parricidio), al igual que sucedió con otro niño anteriormente, Noah, quien mató a sus padres (parricidio) al estar poseídos por el espíritu maligno que reside en el atrapasueños y que es Noctisa, la bruja de la noche. En la misma línea, aunque de manera simultánea, Mister Babadook, personaje de cuento de *Babadook*, también afectaba a madre e hijo, Amelia y Samuel. En el caso de *A Monster Calls*, el personaje del monstruo del árbol medicinal, el tejo, era conocido por madre e hijo, la madre lo dibujaba con acuarelas cuando era pequeña y se le aparece a Connor.

En ese sentido, los monstruos pueden resultar de ayuda para lidiar con los problemas de los protagonistas (*A Monster Calls*) y los personajes protagonistas infantiles se enfrentan al proceso de enfermedad de su madre y/o a su fallecimiento, el cual provoca un proceso de duelo habitualmente difícil y complicado y a un estado de orfandad parcial o total.

Los padres (y/o padre o madre) adoptivos y/o políticos (en el caso de ser la pareja del padre o madre biológicos) han sufrido también la pérdida y fallecimiento de su hijo. Como sucede en *Before I wake*, en *Dreamcatcher*, también existe un proceso simultáneo entre las dos pérdidas y la sustitución, en una inversión de roles: Josh pasará a ser el hijo adoptivo para la nueva pareja de su padre biológico, tras perder a su madre biológica ahogada en un estanque y ésta será la encargada de cuidarlo y con la que vivirá los distintos hechos traumáticos. A su vez, la madre adoptiva o “política” (en tanto que pareja de su padre biológico) también perdió a su hijo, tendrá la oportunidad de ser la figura maternal para Josh. Los dos tendrán una segunda oportunidad que puede resultar mortal.

Además, las representaciones de la monstruosidad se llevan a cabo a partir de la imagen transformada o desfigurada o incluso, del vago recuerdo de la propia madre fallecida, ya sea biológica o la persona que ha ejercido de madre. El hecho de que el espíritu maligno utilice la imagen de un padre o una madre para conseguir los objetivos con el niño huésped que desea poseer no es una idea nueva: en *Babadook* veíamos cómo el padre de Samuel intentaba llevarlo hacia él, es decir, inducirlo a la muerte, al igual que Becky, la madre de Daniel en *Dreamcatcher*, quien quiere persuadirlo para que alcance el atrapasueños y, de ese modo, se haga más fuerte, pueda poseer el cuerpo de Daniel y llevar a cabo sus actos criminales. En *Before I wake* aparece la imagen de su madre fallecida en forma de monstruo en la que se constata que le protege, aunque Cody entienda que es un monstruo hasta el final de la película donde entiende que es el recuerdo transformado de su madre muerta. En *Mamá* también se utiliza la imagen maternal fallecida en las apariciones de las dos hermanas. En el caso de *The Prodigy*, el espíritu maligno no es una figura paternal, pero también utiliza el mismo mecanismo con Milles o Brahms, el caso de *The Boy II*: ambos se aprovechan de su vulnerabilidad infantil y soledad para “jugar” con él, conseguir su confianza, engañarlo y acabar poseyendo su cuerpo para sus propios fines: perpetrar una venganza que no le fue posible en vida o bien ejercer el mal.

Existe un simbolismo entre el fallecimiento, la maternidad y el medio acuático: las madres son ahogadas o mueren en el mar o bien los hijos. Este es el caso de la madre en *Mamá*, *Dreamcatcher* y el hijo, Cody en *Before I wake*, quien murió ahogado en la bañera. También, existe una interrelación entre dos ejes temporales (pasado-presente) y entre dos madres (biológica y fallecida y adoptiva/política y viva) en *Dreamcatcher* y en el caso de *Before I wake*.

Existe una relación de los personajes que atormentan en sueños (monstruos o demonios) con los arquetipos junguianos y su representación en el cine. Además, existe una interrelación entre algunos cuadros de Fuselli (sueños) y de Goya (mujeres ancianas y brujas como arquetipo de madre) y las representaciones monstruosas y/o demoníacas, generadas a través de los trastornos del sueño.

Las acciones que los protagonistas llevan a cabo en sueños tienen repercusiones y efectos en un plano de realidad. Por ejemplo, tras la segunda historia del monstruo, Connor proyecta su rabia rompiendo los muebles del salón de su abuela que, en su sueño, parecían troncos y piedras.

En definitiva, el amor maternal se entiende como un amor incondicional que supera y traspasa barreras lógicas y espacio-temporales, aparentemente imposibles de quebrantar. Este es el caso de *Before I wake*, en el que la madre protege al hijo desde el más allá (tal y como pasaría con la figura maternal del fantasma en *Mamá* con las dos hermanas y especialmente con Lilly); en el caso de *Dreamcatcher*, el espíritu maligno es el que utilizaría falsamente la imagen de la madre de Daniel, Becky para intentar atraerlo hacia él, es decir, acercarlo al “más allá” para coger fuerza frente a él (como sucedería con el padre de Samuel en *Babadook*, cuyo espíritu maligno utiliza su imagen para intentar llevarse a Samuel al “más allá”. A diferencia, en el caso de *A Monster Calls* una madre moribunda, le manifiesta su amor incondicional: “Ojalá tuviera 100 años para dedicártelos” al saber que el estado de su enfermedad era crítico.

Teniendo presente las distintas aportaciones teóricas de los primeros dos capítulos, así como de las clasificaciones previas de las tipologías de personajes infantiles, hemos podido dibujar una serie de líneas narrativas y constantes temáticas propias de la estética

del *New Horror*, que se ven complementadas por una serie de constantes estéticas desde la identificación y análisis de los motivos de análisis. Por consiguiente, el hilo conductor que cohesiona la tesis reside en el resquebrajamiento de la familia nuclear como institución social y la construcción del horror maternal y los vínculos materno-filiales, en tanto que los padres suelen ser figuras ausentes o poco relevantes. En términos generales, los personajes comparten elementos comunes: tener una alta capacidad sensitiva e imaginación (mayor de la que disponen los adultos); vivir situaciones familiares difíciles, adversas o complejas; ser “problemáticos” y no solamente en sus acciones (las cuales podrían entenderse como algo violentas, un tanto contrarias a la familia como institución), sino también problemas en torno a los establecidos límites de la infancia en sí misma y, por lo general, con un aspecto físico que altera convencionalismos (*El Orfanato*, *Orphan*, *The Boy* o *The Prodigy*).

Visualmente, se han identificado que los títulos de crédito del corpus de películas presentan una serie de similitudes a nivel estético. En primer lugar, se hace uso de la presentación de los títulos de crédito con el papel pintado en las paredes de una casa que consta, además, de dibujos y objetos infantiles que adentran en una estética cercana al mundo infantil y del cuento maravilloso (*fairy tale*). Este es el caso de *El Orfanato* (2007), *Mamá* (2013) y *Babadook* (2014). Sumado a estas películas, en segundo lugar, se encuentran dos casos concretos donde los títulos de crédito presentan el uso de acuarelas para indicar el carácter fantástico y monstruoso del relato, *Before I wake* (2016) y *A Monster Calls* (2016). En tercer lugar, se hace uso de títulos de crédito donde predomina el color negro y el uso de un tipo de fuente irregular que ofrece un carácter tétrico y de color rojo que indican también la naturaleza criminal que puede entrañar el relato. Este es el caso de *The Bad Seed* (2018); *The Prodigy* (2019); *Slumber* (2017); *Mara* (2018), *The Boy* (2016) y *Brahms: The Boy II* (2020). Además, en cuarto lugar, se utilizan también fotografías demoníacas y cuadros reconocibles con monstruos del sueño, como es el caso de cuadros de Goya y Fuselli en los títulos de crédito de las películas *Slumber* (2017); *Mara* (2018) y *Dreamcatcher* (2020).

El hogar se concibe como *locus corruptus*, es decir, está compuesto por espacios afectivos como metáfora psicológica del trauma materno-filial que se resuelven de dos modos distintos: En primer lugar, la casa es la prisión emocional de Amelia y pesadilla infantil de Samuel en *Babadook* (2014) y también el lugar tormentoso en *El Orfanato* (2007) y *Mamá* (2013). En segundo lugar, el hogar es el lugar propicio para pesadillas fantástico-maravillosas con elementos del horror materno-filial en *Before I wake* (2016) y *A Monster Calls* (2016). Así, los problemas internos se resuelven, en términos generales, dentro de las dinámicas familiares. Esto podemos verlo en *El Orfanato*; *A Monster Calls*; *Before I wake*; *The Bad Seed*, *The Boy* y en *Brahms: The Boy II*. A diferencia, en otras películas se acude o se solicita la ayuda de un profesional de la psicología o psiquiatría: en *Mamá*; *Babadook*; *The Prodigy*; *Mara* y en *Dreamcatcher*.

A su vez, la casa representa un personaje más de la historia, se convierte en un *locus corruptus* donde se gesta el horror, se asiste habitualmente al uso de planos generales como presentación de esta en las diferentes películas del corpus. Es por ello por lo que los espacios de la casa representan espacios de transición, generalmente, entre el pasado y su anclaje con el presente y adquieren un valor simbólico. El sótano es el lugar

simbólico donde se esconden y se revelan los secretos familiares o donde permanecen enterrados historias o recuerdos traumáticos que son revelados en un tiempo presente. Estéticamente y en términos generales, los sótanos presentes en el corpus de estudio son oscuros, están desordenados y tienen una gran cantidad de objetos y muebles y narrativamente, el secreto o la verdad enterrada se sitúa en ellos porque representan, en términos psicoanalistas, el subconsciente y el pasado traumático e indicador de la memoria de la casa como personaje. Paralelamente, las escaleras y los pasillos representan los lugares de ascenso o descenso a lo desconocido o monstruoso en tanto que conectan, en términos generales, con el sótano o el desván (en el caso de *The Boy*, 2016). El pasillo también puede usarse como un lugar de encuentro o de transición entre dos planos y coordenadas entre el presente y el pasado, entre el plano de realidad y el plano sobrenatural. Este es el caso de *Before I wake* (2016). Además, las paredes, los techos y los armarios también constituyen espacios desde donde se introduce lo monstruoso o sobrenatural. Concretamente, las paredes o los huecos de las paredes es el lugar donde se manifiestan las proyecciones sobrenaturales y fantasmales en *Mamá* (2013); las alucinaciones subjetivas de Amelia en *Babadook* (2016) o el lugar desde donde emerge el monstruo en los armarios de las habitaciones en *Babadook* (2016) o en el armario de la cocina en *Before I wake* (2016).

Tiene un valor simbólico también el uso de lugares habitualmente creados como espacios infantiles que resultan generadores del horror como la casa del árbol, desde donde ocurre un suceso trágico como en *Orphan* (2009) o un acontecimiento negativo como en *Babadook* (2016) o la cabaña del bosque en *Mamá* (2013). Otros espacios externos a la casa y al aire libre y relacionado con el medio acuático esconden un valor simbólico y horroroso, es el caso de las grutas en *El Orfanato* (2007); el precipicio desde donde se lleva a cabo el suicidio en *Mamá* (2013) y en *The Boy* (2016); la tumba bajo tierra donde se esconde el muñeco en *Brahms: The Boy II* (2020); la muerte accidental en *Before I wake* (2016), además de ser un lugar donde ocurren ataques en *Orphan* (2009). Las zonas acuáticas se relacionan con fuentes de vida y de muerte, además, guardan asociaciones entre lo femenino, la maternidad y la tragedia. En los interiores de las casas, la bañera es un lugar donde se manifiesta la tragedia en *Before I wake* (2016), el trastorno mental en *Babadook* (2016) o la proyección de un encuentro sobrenatural en *Mara* (2019).

El uso de planos radica, generalmente, al uso de planos generales para la presentación de la casa como “locus corruptus”, al primer plano para los personajes principales y al plano detalle para dramatizar la importancia de algún objeto. Con respecto al tipo de ángulos, como se ha analizado a lo largo de la tesis, se alternan el picado, el contrapicado, el encuadre inclinado y el encuadre desordenado.

Como parte del decorado o atrezzo, también cabe destacar el uso de cuadros con carácter premonitorio como es el caso de cuadros de puentes y de ríos en el caso de *Mamá* (2013), en tanto que el agua representa el lugar traumático para la entidad fantasmal y donde se produjo el suicidio. En el caso del tercer bloque, el uso de cuadros reconocibles como los de Goya y Fuselli en *Slumber* (2017); *Mara* (2018) y *Dreamcatcher* (2020).

A nivel de sonido se utilizan diferentes recursos fílmicos con el objetivo de ambientar el elemento monstruoso o generador del horror o bien para indicar la llegada del ser sobrenatural, tales como el uso de la música o las nanas infantiles. En este aspecto destaca la nana infantil de Brahms en *The Boy* (2016) y *Brahms: The Boy II* (2020) y la que

aparece en *Slumber* (2017). Además, se hace uso de voces infantiles distorsionadas como generadoras del horror en *El Orfanato* (2007), al que se suma el villancico navideño tétrico que anticipa la supuesta muerte de Benigna y en *Babadook* (2016). También se utiliza el recurso de ruidos de ruidos indescriptibles, atribuidos en el cine habitualmente a sonidos demoníacos o de ultratumba en el caso de *Slumber* (2017); *Mara* (2018) y *Dreamcatcher* (2020); ruidos de animales o seres vivos de forma distorsionada y variaciones en el tono de voz de los personajes en *Mamá* (2013), *Babadook* (2016), *Before I wake* (2016) y *A Monster Calls* (2016). Los gritos de los personajes también son utilizados, habitualmente, para mostrar el miedo que sienten ante los sucesos que les ocurren, a diferencia de en el caso de horror australiano, *Babadook* (2016) donde el grito se usa para enfrentarse y ahuyentar al monstruo de Míster Babadook y conseguir enfrentarse a ella y conseguir su domesticación, como si se tratase de una mascota escondida en el sótano con la que se tiene que convivir.

En cuanto a la iluminación, se utilizan diferentes recursos fílmicos, tales como la simulación de vibración de luces, parpadeo de luces o supuestos cortes de electricidad para indicar la aparición del elemento monstruoso o sobrenatural que, en algunos casos, va sumada a una puesta en escena propia de los exorcismos. Además, se utiliza el juego de luces y sombras para permitir la proyección de siluetas femeninas y maternas de carácter fantasmal en el caso de *Mamá* (2016); *Before I wake* (2016); de las figuras fantasmales que responden a la silueta de una figura anciana de pelo largo que representa el estereotipo de demonio femenino de la parálisis del sueño en *Slumber* (2017); *Mara* (2018) y *Dreamcatcher* (2020) o bien para indicar al espectador la dualidad propia del personaje y, por tanto, la figura del doble en *Orphan* (2009); *The Bad Seed* (2018) y *The Prodigy* (2019); en *The Boy* (2016) y *Brahms: The Boy II* (2020). El juego de luces y sombras también se produce en las sombras proyectadas por el monstruo de Babadook en las paredes en *Babadook* (2016). En este último caso, la dualidad perversa de los personajes se hace palpable tanto en la presentación de escenas donde el personaje malvado tiene la mitad del rostro en negro; o bien existe una dualidad presente a través de escenas en el espejo, donde practican para fingir una actitud bondadosa. Otras técnicas utilizadas en relación con la iluminación y al montaje residen en la utilización de la televisión como proyección de la alucinación de un personaje o como espejo de un mismo personaje, este es el caso de Amelia en *Babadook* (2016), en la que se ve a sí misma como personaje de una noticia televisiva que es, en realidad una alucinación propia con un carácter premonitorio. Asimismo, se utiliza una técnica que implica una escena para introducir el onirismo de esta, a través de una nebulosa en *Orphan* (2009) o a través de planos picados en el caso de Amelia en *Babadook* (2016); *Slumber* (2017); *Mara* (2018) y *Dreamcatcher* (2020) y el uso de la técnica del fundido en negro (*black-out*) para introducir las historias de corte fantástico-maravilloso en *A Monster Calls* (2016) y en acuarela.

Los personajes infantiles se entienden como hijos-víctimas de la tríada Infancia-Familia-Horror/Mal (IFH/M), presente especialmente en *El Orfanato*, *Mamá* y *Babadook*, los cuales beben de una estructura y elementos del *fairy tale*, lo fantástico y el gótico en las narrativas materno-filiales del *New Horror* en *El Orfanato*, *Mamá* y *Babadook*. En estas películas el personaje de la madre es visto teniendo en cuenta las aportaciones de la mitología, el psicoanálisis y su simbolismo y el juego simbólico y metafórico se entiende como estrategia de resiliencia emocional entre madres e hijos. El establecimiento de la comunicación con seres imaginarios o seres sobrenaturales con los cuales mantienen una

relación de proximidad basada en un juego en la que su regla es obedecer y cumplir órdenes de los seres en cuestión si desean ganar. Para ganar deben obedecer pese a que ello implique mentir o realizar acciones que van en contra del interés propio con el fin de ir alcanzando pistas en una estructura más o menos laberíntica (*Babadook*) la búsqueda del tesoro (*El Orfanato*); el viaje onírico de Connor (*A Monster Calls*) o los episodios de parálisis del sueño (*Before I wake, Mara, Slumber, Dreamcatcher*). El personaje tiene una meta u objetivo que desea alcanzar y, para ello, debe superar una serie de pruebas. Los pasos para alcanzarlo implican un camino de aprendizaje e, incluso, un rito iniciático en forma de cuento. La existencia de un trauma infantil que desemboca en la evasión en mundos fantásticos que funcionan como alegoría para el trauma individual y colectivo (*A Monster Calls, Before I wake*).

A tal respecto a nivel de motivo visual, es notorio e intencionado el uso de elementos y objetos infantiles para representar lo monstruoso, lo horroroso, lo *uncanny*, lo extraño o lo *creepy* en todas las películas del corpus. Se destaca el uso de dibujos infantiles con valor premonitorio de lo que sucede o va a suceder y que, habitualmente, no se verbaliza con palabras. Destacan los dibujos de *El Orfanato* (2007); *Mamá* (2013); el uso de los dibujos a acuarela de Connor en *A Monster Calls* (2016), además de el uso de la técnica de la animación digital realizada con acuarelas y con un amplio espectro cromático como indicador de la entrada en el relato fantástico-maravilloso en las tres historias que el árbol cuenta a Connor. Por su parte, el uso de libros de carácter supuestamente infantil también representa una decisión estética y narrativa. En el caso de *Babadook* (2016) el libro con carátula roja e irrompible representa el objeto clave desde donde se desarrolla la trama; mientras que en *El Orfanato* (2007), el libro de Peter Pan representa un guiño intertextual al espectador que anticipa el paralelismo que se establece entre la madre de Simón y el personaje ficcional de Wendy. Además, algunos objetos adquieren un valor simbólico clave para el desarrollo narrativo y que suponen un anclaje con el pasado. Estéticamente tiene una apariencia a nivel de caracterización como muñecos en *The Boy* (2016) y *Brahms: The Boy II* (2020) y el uso de máscaras en *El Orfanato* (2007) y *Brahms: The Boy II* (2020).

Los personajes infantiles se construyen como mediadores de lo fantástico, lo fantasmal y lo sobrenatural-horroroso a través del juego. Es decir, hemos asistido al establecimiento de una tipología de niños-médium: espacios liminares entre lo sobrenatural y el mundo onírico que implica la aparición de demonios o espíritus a través de las pesadillas infantiles. Esto se lleva a cabo en los episodios de parálisis del sueño y terrores nocturnos en el inconsciente colectivo y los demonios femeninos en el horror sobrenatural-indie en *Slumber* (2017), en *Mara* (2018) y *Dreamcatcher* (2020). Estos niños representan un canal a través del cual se permite recrear los traumas más internos o incluso la comunicación con los que ya no están mientras está en un estado onírico.

Paralelamente al juego, existe la característica de la creación de amigos imaginarios (*El Orfanato* y/o *The Others*) que refuerzan la idea de los niños como mediadores o nexos de comunicación con personas del pasado como entidades sobrenaturales o fantasmales (*Before I wake, Mara, Slumber, Dreamcatcher*) o heridas de personas del pasado que los utilizan para solucionar problemas que residen en el presente y cuya imperiosa necesidad resulta en la mediación del niño entre el mundo real y el mundo del más allá, en sus conexiones con lo sobrenatural y lo espiritual. La monstruosidad infantil se relaciona con la ambigüedad en la representación de su papel de víctima de la tríada IFH/M y la entrada

en códigos de lo fantástico-monstruoso. Podemos verlo en *El Orfanato*, *Babadook*, *Mamá* y *A Monster Calls*.

No obstante, existen otros modos de materializar la monstruosidad infantil, que es aquella que se relaciona con rasgos psicopáticos y la dualidad de los personajes. Una apariencia inocente y angelical implica una ambigüedad moral. Lo vemos en Rhoda Penmark (*The Bad Seed*); en Esther Coleman (*Orphan*); en Brahms en *The Boy* (2016) y en la secuela *Brahms: The Boy II* (2020) y Milles en *The Prodigy* (2019). Existe un contraste entre la apariencia inocente y angelical que da lugar a la ambigüedad moral presente como representación de la transgresión de la ideología patriarcal. Se plasma en las protagonistas femeninas tanto de Rhoda en *The Bad Seed* como en Esther en *Orphan*. Esto genera una actitud de promiscuidad y de erotismo con respecto a la figura del padre. Actitud ambivalente con respecto a sus figuras paternas (ya sea biológico o adoptivo): se crea una tensión e incluso rivalidad de las hijas con sus madres. Se puede ver en *The Bad Seed* y *Orphan*, donde tanto Esther como Kate buscan amor marital y carnal de John. La mentira patológica, la manipulación, la falta de empatía y el hecho de no responsabilizarse de los actos violentos o criminales son síntomas psicopáticos que comparten todos los personajes del capítulo, siguiendo los rasgos presentes en el DSM4 (2010).

La identidad no-normativa implica, en algunos casos, el uso de una vestimenta particular. Destacan, principalmente, las vestimentas del cuarto capítulo en la que la dualidad del personaje se ve reforzada por una caracterización, vestuario y maquillaje concretos, a diferencia del resto de personajes del corpus. Este es el caso de Emma en *The Bad Seed* (2018) y *Orphan* (Jaume Collet-Serra, 2009), en la que ambas llevan una vestimenta que no entronca con la moda propia de las coordenadas en las que se sitúa la trama, es decir, las dos hacen uso de vestidos propios de épocas pasadas, por ejemplo, un vestido negro con una camisa blanca de cuello redondo más propio de la moda infantil de la década de los setenta se convierte en su distintivo. Además, el uso del maquillaje en ambas como elemento erótico también influye en la percepción de su perversidad.

En el caso de *The Boy* (2016) y *Brahms: The Boy II* (2020), Brahms utiliza un traje de corte clásico de color gris oscuro, camisa blanca y corbata negra que resulta una vestimenta más apropiada para eventos formales que de uso diario. Se utiliza, también, como distintivo de su personalidad en la primera película y en la segunda, se asiste a la transformación del vestuario del protagonista en un calco del modo de vestir del muñeco Brahms como mecanismo de mimetización y dualidad. En el caso de *The Prodigy* (Nicolas McCarthy, 2019), la vestimenta se utiliza para caracterizar la dualidad de Milles, es decir, que en su propio cuerpo empiezan a residir dos almas, la suya infantil y la del asesino Edward Sorka. Su vestimenta es importante en tanto que indica el cambio de personalidad, del niño a su personalidad poseída como adulto. Cabe tener en cuenta el uso de máscaras en el caso de *El Orfanato* (2007) y en *Brahms: The Boy II* (2020) como modo de ocultar la verdadera identidad.

Además, se ha asistido también a que las identidades infantiles no-normativas se relacionan con el desarrollo de patologías por la falta de socialización que entroncan con la imagen del *infante sauvage* y repercuten en patologías del lenguaje y del desarrollo motor, social y afectivo (*Mamá*; *The Orphan*). Los trastornos del lenguaje pueden ser síntoma de un trauma sufrido en el caso del mutismo de Max, la hermana adoptiva de Esther (*Orphan*) y el mutismo de Lilly, la hermana pequeña (*Mamá*); sin embargo, el desarrollo avanzado del lenguaje puede ser también indicativos de algo anormal, es decir,

en el caso de Rhoda (*The Bad Seed*) por la inteligencia que forma parte también de un rasgo de su psicopatía; en el caso de Esther (*Orphan*), por tener más edad de la que aparenta y en el caso de Milles (*The Prodigy*), por una alta capacidad que se verá mezclada con los conocimientos de su doble, Edward Sorka.

Por una parte, la construcción de personajes infantiles femeninos que tienen una predisposición genética concreta que puede crear una tendencia hacia rasgos psicopáticos. En el caso de Rhoda Penmark (*The Bad Seed*) la herencia familiar a nivel genético en la que su tía era una psicópata y criminal puede afectar en el desarrollo de esta. En el caso de Esther (*Orphan*) sufre hipopituitarismo, es decir, un síndrome genético de los cromosomas que influye en que el desarrollo del crecimiento se vea afectado, en tanto que la persona se queda en un estadio preadolescente a nivel físico y de apariencia, aunque su edad biológica va avanzando. A su vez, en *Orphan* la maternidad se concibe como un espacio de conflicto generacional en tanto que existe una competencia entre madre adoptiva-hija adoptiva, ya que la hija adoptiva desea ocupar el lugar o función de la madre adoptiva con respecto a su padre adoptivo. Por otra parte, la construcción de personajes infantiles masculinos que utilizan la máscara infantil para actuar de forma monstruosa, psicopática y criminal y pasar desapercibidos. Podemos verlo en *The Boy* (2016) y en la secuela *Brahms: The Boy II* (2020) y Milles en *The Prodigy* (2019).

Otro modo de materializar la monstruosidad infantil es la que se relaciona con el contacto o posesión sobrenatural. Lo vemos en el personaje de Milles (*The Prodigy*), huésped del criminal Edward Sorka, quien vivía en el pasado en su casa. También podemos verlo en el personaje de Cody (*Before I Wake*), ya que a partir de su don sobrenatural es capaz de hacer desaparecer a personas queridas de su alrededor. Además, lo vemos en el personaje de *Dreamcatcher*, quien es poseído por el niño del hacha y, a través de su influencia sobrenatural, provoca que acabe matando. Así pues, existe una sincronía entre dos hechos, un fallecimiento y un nacimiento es comparable al que sufre el marido de Amelia y padre de Samuel en *Babadook*, en tanto que él muere mientras conducía para llevar a su mujer a dar a luz al hospital. Si bien este hecho traumático tendrá consecuencias en Amelia y en Samuel; en el caso de Milles (*The Prodigy*), esta información no se conoce hasta que se avanza a las sesiones con el terapeuta desde sus cambios de conducta tanto en la escuela como en casa y hasta que se indaga en las causas.

Se produce un proceso de posesión sobrenatural de un “alma dominante” que ejerce poder sobre un “alma víctima” de dos modos distintos: en el caso de *Brahms: The Boy II*, el muñeco-objeto Brahms domina a su nuevo compañero de juegos, Jude y lo induce a realizar aquello que él desea; en el caso de *The Prodigy*, el alma de un asesino, Edward Sorka representa el alma dominante que ha ocupado el cuerpo de Milles, su víctima y utilizará su cuerpo para seguir perpetrando el mal, con su apariencia inocente. El uso de la apariencia infantil para perpetrar el crimen o satisfacer los instintos psicopáticos se usa, también, en *Orphan* y *The Bad Seed*.

La dualidad de los personajes también se lleva a cabo, principalmente en las películas del segundo capítulo de análisis, mediante el montaje alternado donde se ven dos líneas de acción que se unen en una sola para generar, precisamente, tensión, inquietud y para ofrecer una visión de que dos personajes están relacionados de algún modo. Este es el caso de Milles en *The Prodigy* (2019) y el asesino al que encarna. Existe también un montaje de doble exposición, es decir, donde dos escenas coexisten en el mismo encuadre,

tal y como aparece en *Orphan* (2009). Al igual, en *The Boy* (2016), se asiste a un montaje de escenas simultáneas que permiten ver la dualidad identitaria del muñeco Brahms.

De un modo distinto, se producen posesiones demoníacas provocadas por demonios del sueño en *Slumber*; en *Mara* y en *Dreamcatcher*. La representación de los demonios femeninos del sueño del cine del *New Horror* contemporáneo se realiza teniendo presente una mirada mitológica-iconográfica puede verse en *Before I wake*, *Mara*, *Slumber*, *Dreamcatcher*. El monstruo del sueño se representa bajo una imagen femenina monstruosa en *Slumber*; en *Mara* y en *Dreamcatcher*, en el caso de la película que no encaja ciertamente con esta estética, se responde con la figura monstruosa del “Kanker” como recuerdo desfigurado de la madre de Cody en *Before I Wake*. El *modus operandi* compartido en todos los demonios femeninos es, precisamente, la asfixia (al igual que hemos visto que hacían las esfinges, teniendo presente la mitología grecolatina). Las víctimas de los diferentes demonios femeninos encajarán (Daniel en *Slumber* y Josh en *Dreamcatcher*, a excepción de las personas adultas afectadas en *Mara*), en la categoría de “niño poseído” (Renner, 2016, p. 56) en tanto que se convierte en un juguete para la entidad demoníaca.

Así, cabe tener en cuenta que, especialmente en esta categoría, se recurre a la puesta en escena propia de los exorcismos en diferentes películas y para fines distintos que es necesario matizar. En primer lugar, en *Babadook* el cuerpo de Amelia es agitado y elevado por el monstruo de Mister Babadook que, metafóricamente, representa su propia depresión. En segundo lugar, en *The Prodigy*, el cuerpo de Milles es también agitado y poseído, aunque se utiliza como recurso, la alteración del tono de voz como ocurre en Amelia, pero también la capacidad para hablar en otro idioma y las convulsiones. En tercer lugar, en el tercer capítulo de análisis se aprecia una puesta en escena propia de los exorcismos en *Slumber* donde, como en el caso de Amelia de *Babadook*, implica la elevación de la cama, pero acompañado de una parálisis del cuerpo de Daniel, por la presencia del demonio de la parálisis del sueño, como le ocurre a la Dra. Füller en *Mara*.

Resulta necesario retomar el planteamiento inicial de la tesis donde se cuestionan los motivos por los cuales en la contemporaneidad se retoma un cine de terror en el que la figura del niño no-normativo o perverso juega un rol capital. Se puede concluir que una de las razones que fundamenta el renacimiento de la representación de personajes infantiles perversos, psicópatas y malvados se sitúa en la evolución de la noción de familia nuclear, la cual se empezó a resquebrajar como institución social desde la década de los setenta, provocando la aparición de familias no-normativas, infancias no-normativas y maternidades no-normativas. De forma simultánea, si bien la familia nuclear está siendo cuestionada en la actualidad, el concepto de “mujer” y de “madre” también han evolucionado desde la década de los setenta. Una de las características esenciales de la evolución del concepto reside en la liberación de la carga connotativa del concepto patriarcal de “mujer” o de “madre” en tanto que las definiciones y descripciones de la misma ya no implican que la mujer deba ser madre para autorrealizarse o para definir su valía como mujer, biológicamente y patriarcalmente hablando.

Además, a lo largo de la tesis se ha tratado del concepto de maternidad desde el concepto tradicional o categoría de “buena” madre como aquella entregada y sacrificada por sus hijos, su marido y su hogar en contraposición a la “mala madre” o “bruja”, es decir, la madre “egoísta” por tener “deseos” independientes a su faceta como madre. El arquetipo

de “niño perverso” del cine de los setenta emerge como resultado del resquebrajamiento inicial de familia nuclear que ha ido ligado, simultáneamente y de forma paralela al de “mala madre”, coincidiendo con el arquetipo cultural y propio de la cuentística y el folklore de madrastra-bruja. La falta de deseo de ser madre parece entroncar, de acuerdo con los cánones patriarcales, con la ausencia de un deseo natural en tanto que entiende que el fin último de la mujer radica en la sublimidad del ideal de convertirse en madre. Asistimos, pues, a una desnaturalización de la figura de la madre y a la muestra de otros modos de entender el género y la maternidad no-normativa, es decir, no idealizada y no abnegada.

La maternidad se pone en cuestionamiento, siguiendo la óptica de la sociedad patriarcal, mientras que la paternidad no se pone en tela de juicio, dado que la figura ausente o irresponsable del padre es una constante en la mayoría de las películas analizadas, mientras que se criminaliza aquellas conductas que no se adscriben, culturalmente, a la concepción de maternidad. Si bien la dicotomía clara entre la buena y la mala madre se hace patente en películas como en *El Orfanato*, *Mamá* y *Babadook*, donde existe una tendencia a una maternidad culturalmente construida como “mala”; hemos atendido también a figuras del “mal padre”, principalmente en *A Monster Calls* y *Before I Wake*. Existe, además, una confrontación entre las madres biológicas fallecidas y las madres adoptivas vivas, tanto en *Mamá* y como *Before I wake*, las cuales se resuelven en tanto que las vivas investigan para entender la historia de las madres biológicas fallecidas y hallan el modo de resolver aquello por lo que siguen intercediendo en un plano de realidad.

Sumado a otros elementos fílmicos ya comentados como la iluminación y la puesta en escena, existe la importancia del cromatismo de ciertas escenas como recurso fílmico cuya perspectiva reside, en términos generales tras el análisis del corpus, en introducir una percepción alterada de la realidad por parte de un personaje como, por ejemplo, una pesadilla o sueño; una alucinación o visión o bien una sensación de estar flotando o ahogándose. El cambio de color tiene también otro uso fílmico y reside en que remite a una coordenada temporal del pasado que es recordada o bien descubierta por algún personaje, generalmente, por el visionado de fotos antiguas, DVD o VHS, tal como ocurre en *El Orfanato* (2007); *Before I wake* (2016). En estos casos, los cambios de colores suelen recurrir al color en blanco y negro o en tonos sepia. En tercer lugar, el uso del color resulta relevante como introducción a un plano fantástico-maravilloso-sobrenatural en el uso de las acuarelas en las historias presentadas en *A Monster Calls* (2016) y en el color de las mariposas/polillas de *Before I wake* (2016), en tanto que la amalgama de colores representa una fantasía feliz de reproducir escenas pasadas, las azules representan su cercanía al mundo de los muertos y las negras o polillas representan, directamente, los seres queridos fallecidos. Asimismo, el cambio de color también responde a la llegada de entidades fantasmales como es el caso del cambio a color azulado en el caso de *Mara* (2019) o a intenciones encubiertas y perversas del personaje en el caso de los dibujos con iluminación azulada representando crímenes de Esther en *Orphan* (2009). En cuarto lugar, el cambio de color en la escena representa la acción de ver a través de televisión proyecciones de alucinaciones del personaje, como en el caso de *Babadook* (2016); el color verde para indicar la enfermedad y la proyección de la alucinación de Lucas en estado de coma en el hospital en *Mamá* (2013). En quinto lugar, cabe destacar la importancia del contraste cromático en dos escenas que predominan por el color rojo propio de la sangre, en el caso de *Orphan* (2009), cuando asesina a la profesora del

orfanato, dejando un rastro en la nieve de color blanco impoluto. No obstante, en términos generales, los colores predominantes suelen ser los colores fríos, donde predominan el negro, el azul, el gris y el verde (a excepción de los casos específicos ya comentados), propios de los paisajes otoñales o invernales en los que se sitúan a nivel temporal las películas del corpus.

En todas las películas hemos podido apreciar que el discurso de maternidad no atiende a ese binarismo y dicotomía, sino que en cada caso particular supone una maternidad ambigua y dependiente del contexto familiar y traumático en el que se genera. Es por ese motivo que ha sido fundamental basarse en estudios feministas y de género desde Clover (1993) o Creed (2005) hasta Arnold (2013) o Zuk (2018), quienes sostienen que existe un modo diferente de ver y analizar el horror y también una perspectiva de género y feminista que abarca y contempla diferentes modos de ser mujer y de ser madre.

Las diferentes representaciones de madres no-normativas son, en parte, reflejo del derrumbamiento del “pilar de la sociedad”, utilizando los términos de Kord (2016, p. 51) que constituye la familia nuclear y el patriarcado. La institución que fundamenta, entre otras cuestiones, el patriarcado se va resquebrajando a través de personajes infantiles, es decir, de hijos que son víctimas de sus padres y, en suma, de la Tríada IFH/M y también de madres no-normativas que pueden ser entendidas, también, como víctimas de un sistema social en el que su figura resulta perjudicada.

Además, también, se asiste en numerosas ocasiones a la orfandad como indicadora del resquebrajamiento de la familia nuclear que tiene dos resoluciones diferentes. Por una parte, existen los niños huérfanos que se convierten en niños perversos, monstruosos o incluso criminales (*Orphan*). Por otra parte, existen niños huérfanos que son víctimas de su situación familiar. La orfandad real o simbólica y la ausencia del padre pueden convertirse en experiencias traumáticas que pueden ocasionar problemas emocionales o psicológicos de los personajes infantiles (*Babadook*, *A Monster Calls*, *Before I wake*). Asistimos al enfrentamiento ante el trauma, a la exploración de su propio dolor, a la experimentación de la soledad por la carencia de un padre, madre o referente, así como a la adopción de estrategias de resiliencia infantil para sobrellevar su situación.

Es notorio señalar, también, que la figura maternal y las relaciones materno-filiales son fundamentales para la creación del horror en las películas. Existe una correlación entre las madres no normativas como línea narrativa y temática común en los diferentes casos de estudio que tienen, a nivel visual, una serie de elementos compartidos con respecto a su caracterización de vestuario y/o maquillaje. Entre las características compartidas situamos la ausencia de deseo de ser madre en el personaje de Annabelle (*Mamá*, Andrés Muschietti, 2013), al igual que en el personaje de Amelia (*Babadook*, Jennifer Kent, 2014). En un primer momento, ninguna de ellas tenía deseo maternal, pero los sucesos (la muerte de los padres de sus sobrinas políticas en el primer caso y la muerte del marido en el segundo caso) provocaron una maternidad en cierto modo, forzosa. La caracterización física y de apariencia de ambas también contribuye a proyectar una imagen que no se adscribe socialmente al de “madre normativa”. En el caso de Annabelle, es miembro de una banda de música, tiene una estética punk y lleva uñas pintadas de negro lo cual no encaja estéticamente, por ejemplo, con el modo de vestir de Laura, la madre abnegada de *El Orfanato* (J.A. Bayona, 2007). No obstante, esa apariencia evoluciona cuando ella empieza a cumplir con un rol materno con sus sobrinas. En el caso de Amelia, su apariencia y modo de vestir resultan desaliñados desde el principio y, de forma progresiva

a medida que avanza la depresión postraumática, se vuelven muy descuidadas, con ropas rotas, viejas y desgastadas en tonos blancos. La apariencia de Amelia con un vestido de color blanco, en contraste con la sombra que proyecta en el vestidor de su habitación le otorgan una dimensión cercana a las vestimentas decimonónicas en los psiquiátricos. En su caso, el vestido blanco desgastado y desaliñado entroncan con la apatía y desidia que le provocan su estado depresivo y, aunque su proyección no sea fantasmal (como ocurre en el caso de otras maternidades no-normativas que utilizan una vestimenta blanca o de una tonalidad clara), sí resulta una proyección monstruosa de *Babadook*.

Si bien la progresión en cuanto a la apariencia va de la maternidad no-normativa a una más cercana a la normativa en los dos casos anteriores, en el caso de Kate Coleman, la madre de Esther en *Orphan* (Jaume Collet-Serra, 2009), en un primer momento su apariencia encaja dentro de una maternidad normativa, evoluciona negativamente en cuanto sus problemas de alcoholismo incrementan por los comportamientos extraños de Esther, lo cual la sitúan también dentro del concepto de “mala madre”. Cabe tener en cuenta, también que las proyecciones fantasmales femeninas también presentan una apariencia de color blanco, como ancianas de pelo largo, altas, de brazos largos y dedos afilados como es el caso de *Slumber* (Jonathan Hopkings, 2017); *Mara* (Clive Tonge, 2018) y *Dreamcatcher* (Kerry Harris, 2020).

En conclusión, consideramos que la identidad infantil constituye, tras el análisis realizado, en una línea de estudio interdisciplinar que, en el género del horror, tiene una importancia como epicentro narrativo y temático. Dependiendo de la temática de las películas seleccionadas, los niños pueden responder a la función tanto de generadores como de receptores del *New Horror* audiovisual contemporáneo y permiten explorar diversas problemáticas socioculturales desde el análisis de sus dinámicas familiares y sociales.

Concretamente, los niños son receptores del *New Horror* en cuanto cumplen con su función de víctimas de la Tríada IFH/M del tercer capítulo; a diferencia, son generadores del *New Horror* en tanto que provocan horror por su comportamiento extraño, psicopático y/o criminal en el cuarto capítulo y en el quinto capítulo son receptores del horror en el caso de aquellos que están sujetos a las pesadillas con elementos del horror materno-filial (primer bloque), mientras que se convierten en generadores del horror aquellos que, paradójicamente, sufren episodios de parálisis del sueño y terrores nocturnos, en tanto que son poseídos por entidades demoníacas femeninas (segundo bloque).

Estas dinámicas familiares abarcan temáticas desde el sufrimiento y duelo infantil, estrategias de resiliencia, soledad, acoso, problemas psicológicos, enfermedad mental, psicopatología, alteraciones del sueño, parasomnias y parálisis del sueño que se canalizan mediante las distintas películas de ficción a través de la monstruosidad, lo *uncanny*, lo abyecto la casa como *locus corruptus* y la familia como generadora del horror. Estas temáticas también se han analizado mediante motivos visuales para complementar una lectura que tuviera en cuenta recursos de análisis fílmico propiamente. Por consiguiente, de manera subyacente, el corpus de estudio favorece la idea del resquebrajamiento paulatino de la idea de familia como institución social del patriarcado y el renacimiento del arquetipo de niño “perverso” en la contemporaneidad como consecuencia de este, aportando nuevas visiones tanto de los niños como hijos, mujeres como madres y hombres como padres, que podría ser objeto de estudios posteriores.

7. Bibliografía

- Aguirre, Manuel. (1990). *The Closed Space: Horror Literature and Western Symbolism*. Manchester: Manchester University Press.
- Aldana Reyes, Xavier (2016). *Horror Film and Affect. Towards a Corporeal Model of Viewership*. London: Routledge.
- Aldana Reyes, Xavier (2016). *Spanish Gothic. National Identity, Collaboration and Cultural Adaptation*. London: Palgrave.
- Adler, Shelley. R. (2011). *Sleep Paralysis: Night-Mares, Nocebos, and the Mind-Body Connection*. New Brunswick: Rutgers University Press.
- Aina, O. F., and Famuyiwa, O. O. (2007). "Ogun Oru: a traditional explanation for nocturnal neuropsychiatric disturbances among the Yoruba of Southwest Nigeria", *Transcult. Psychiatry* 44, pp. 44–54. DOI: 10.1177/1363461507074968
- Ahn Ríos, María Soraya. (2016). *La transformación de la lamia antigua en bruja moderna: Edición crítica y traducción del De lamiis etpithonicis mulieribus de Ulrich Molitor (1489)*. Barcelona: Universitat de Barcelona. Tesis doctoral. Disponible en: <http://hdl.handle.net/10803/403201>
- Amenábar, Alejandro (dir.) (2011). *Los Otros*, Sogezine, EE. UU.
- Anderson, Maxwell. (1985). *Bad Seed: The Dramatization of William March's Novel 'The Bad Seed'. 1956*. New York: Dramatists Play Service.
- Aarne, Antti. (1961). *The Types of the Folktale: A Classification and Bibliography*. Helsinki: The Finnish Academy of Science and Letters, Helsinki
- American Psychiatric Association. (2010). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders: DSM-IV*. 4th ed. Washington (DC): American Psychiatric Association. Disponible en: <http://www.psychiatryonline.com/DSMPDF/dsm-iv.pdf>
- Ariés, Philippe. (1986). *El niño y la vida familiar en el Antiguo Régimen*. Madrid: Taurus.
- Aroca, Concepción. (2010). *La violencia filio-parental: una aproximación a sus claves*. Tesis doctoral. Valencia: Universidad de Valencia. Disponible en: <https://roderic.uv.es/handle/10550/38666>
- Aroca, Concepción. (2014). "Las claves de la violencia filio-parental", en: *Menores y familias: retos y propuestas pedagógicas*, P. Cánovas y P. Sahuquillo (Eds.). Valencia: Tirant lo Blanch.
- Armitt, Lucie. (1996). *Theorising the Fantastic*. London: Arnold.
- Armitt, Lucie. (2000). "The Magical Realism of the Contemporary Gothic". *A Companion to the Gothic*. Ed. David Punter. Oxford: Blackwell, pp.305-316.
- Armitt, Lucie. (2011). *Twentieth-century Gothic*. Cardiff: University of Wales Press. Arnold, Sarah. (2013). *Maternal Horror Film. Melodrama and Motherhood*. New York: Palgrave Macmillan.
- Arnold, Sarah. (2013). *Maternal Horror Film. Melodrama and Motherhood*. London/New York: Palgrave Macmillan.
- Balanzategui, Jessica. (2016). "The Babadook and the haunted space between high and low genres in Australian horror tradition", *Studies in Australasian Cinema* vol 11 (1), pp. 18–32.
- Balanzategui, Jessica. (2018). *The Uncanny Child in Transnational Cinema. Ghosts of Futurity at the Turn of the Twenty-first Century*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Balló, Jordi y Bergala, Alain. (2016). *Motivos visuales de cine*. Barcelona: Galaxia Gutenberg.
- Barker, Jennifer. M. (2009). *The Tactile Eye: Touch and the Cinematic Experience*. Berkeley: California University Press.

- Barrette, Elizabeth. (1997). "Elements of Aversion: What Makes Horror Horrifying", *Horror Fiction*. Web 2 Dic. 2013. Disponible en: <http://horror.fictionfactor.com/articles/aversion.html>
- Bauman, Zygmunt. (2003). *Liquid Love. On the Frailty of Human Bonds*. Cambridge: Polity Press.
- Bauman, Zygmunt. (2005). *Liquid Life*. Cambridge: Polity Press.
- Bayona, Juan Antonio (dir.) (2007). *El Orfanato*, Warner Bross, EE.UU.
- Bayona, Juan Antonio (dir.) (2016). *Un monstruo viene a verme*, Universal Pictures, EE.UU.
- Becerra-García, Madalena, Estanislau, Rodríguez-Rico y Días. (2007). "Ansiedad y miedo: su valor adaptativo", *Revista Latinoamericana de Psicología*, 39 (1), pp. 75-81.
- Beville, Marie. (2009). *Gothic-postmodernism: Voicing the Terrors of Postmodernity*. Amsterdam/NY: Rodopi.
- Beauvoir, Simone de (2009) [1949]. *The Second Sex*. Trans. Constance Borde and Sheila Malovany-Chevallier. London: Random House.
- Bida, Aleksandra. (2018). *Mapping Home in Contemporary Narratives. Geocriticism Literary*. Toronto: Palgrave MacMillan
- Bloom, Paul. (2013). *Just Babies. The origins of Good and Evil*. New York: Random House.
- Bohlmann, Markus P.J. and Moreland, Sean. (2015). *Monstrous Children and Childish Monsters. Essays on Cinema's Holy Terrors*. Jefferson, North Carolina: Mcfarland.
- Bonfren, Elisabeth. (1992). *Over Her Dead Dody. Death, Feminity and the Aesthetic*. Manchester: Manchester University Press.
- Bordwell, David. (1989). *Making Meaning. Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema*. Cambridge: Harvard University Press.
- Bordwell, David, Janet Staiger y Kristin Thompson. (1995). *El arte cinematográfico: una introducción*. Barcelona: Paidós.
- Borenstein, Lynn. "The clinician as a dreamcatcher: holding the dream", *Clinical Social Work Journal*, 31 (3), pp. 249-262.
- Botting, Fred. (1996). *Gothic*. New York: Routledge.
- Botting, Fred. (2000). "In Gothic Darkly: Heterotopia, History, Culture". En: *A Companion to the Gothic*. Ed. David Punter. Oxford: Blackwell, pp.3-14.
- Botting, Fred. (2001). "Candygothic". En: *The Gothic*. Ed. Fred Botting. Cambridge: D. S. Brewer, pp. 133-51.
- Botting, Fred. (2002). "Aftergothic: consumption, machines, and black holes". En: *The Cambridge Companion to Gothic Fiction*. Ed. Jerrold E. Hogle. Cambridge: Cambridge UP, pp. 277-300.
- Botting, Fred. (2003). "Metaphors and monsters", *J Cult Res* 7 (4), pp.339-365.
- Botting, Fred. (2007). "Gothic culture". En: *The Routledge Companion to the Gothic*. Eds. Catherine Spooner y Emma McEvoy. Oxon: Routledge, pp. 199-210.
- Botting, Fred. (2008). *Limits of Horror: Technology, Bodies, Gothic*. Manchester: Manchester UP.
- Botting, Fred. (2011). *Gothic Romanced: Consumption, Gender and Technology in Contemporary Fictions*. New York: Routledge.
- Botting, Fred. (2012). "Love Your Zombie: Horror, Ethics, Excess". En: *The Gothic in Contemporary Literature and Popular Culture*. Eds. Justin D. Edwards y Agnieszka Soltysik Monnet. London: Routledge, pp.19-36.
- Botting, Fred. (2013). "Globalzombie: From *White Zombie* to *World War Z*". En: *Globalgothic*. Ed. Glennis Byron. Manchester: Manchester UP, pp. 187-214.
- Botting, Fred y D. Edwards, Justin. (2013). "Theorising Globalgothic". En: *Globalgothic*. Ed. Glennis Byron. Manchester: Manchester UP, pp. 11-24.

- Bou, Núria. (1996). *La mirada en el temps. mite i passió en el cinema de Hollywood*. Barcelona: Edicions 62.
- Bou, Núria. (2004). *Deesses i tombes. Mites femenins en el cinema de Hollywood*. Barcelona: Proa.
- Briefel, Aviva, J. Miller, Sam. J. (2011). *Horror After 9/11: World of Fear, Cinema of Terror*. Texas: University of Texas Press
- British Library. Collection Items. *William Blake's Songs of Innocence and of Experience*, Disponible en: <https://www.bl.uk/collection-items/william-blakes-songs-of-innocence-and-experience>
- British Library. Collection Items. *Manuscript of 'My heart leaps up when I behold' by William Wordsworth*. Disponible en: <https://www.bl.uk/collection-items/manuscript-of-my-heart-leaps-up-when-i-behold-by-wordsworth>
- Bronfen, Elisabeth. (1992). *Over Her Dead Body: Death, Femininity and the Aesthetic*. Manchester: Manchester University Press.
- Bruhm, Steven. (2000). "Picture This: Stephen King's Queer Gothic". En: *A Companion to the Gothic*. Ed. David Punter. Oxford: Blackwell, pp. 269-280.
- Bruhm, Steven (2002). "The Contemporary Gothic: why we need it". En: *The Cambridge Companion to Gothic Fiction*, Jerrold E. Hogle, ed. New York: Cambridge University Press, pp. 259-276.
- Bruhm, Steven (2006). "Nightmare on Sesame Street: or, The Self-Possessed Child", *Gothic Studies*, 8 (2), pp. 98-2010. Disponible en: <https://ir.lib.uwo.ca/englishpub/25/>
- Buckley, Chloe Germain. (2017). *Twenty-First-Century Children's Gothic. From the Wanderer to Nomadic Subject*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Bruno, Giuliana. (2002). *Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture and Film*. London: Verso.
- Büssing, Sabine (1987). *Aliens in the Home: The Child in Horror Fiction*. Westport: Greenwood Press.
- Camarena, Julio y Maxime Chevalier (2003). *Catálogo tipológico del cuento folklórico español: cuentos-novela*. Madrid: Centro de Estudios Cervantinos.
- Campbell, Joseph. (1969). *Las máscaras de Dios: Mitología primitiva*. Madrid: Alianza Editorial.
- Canals-Botines, Mireia. (2019). "La fantasía infantil y el rol del padre en *Un monstruo viene a verme*. De la novela al cine", *Studi Sulla Formazione/Open Journal of Education*, 22(1), pp. 115-124. DOI: https://doi.org/10.13128/Studi_Formaz-25558
- Cantero Atenza, Natalia. (2019). "Las clasificaciones de los cuentos: el catálogo ATU vs. la morfología de Propp. Un caso práctico", *Revista De Literatura*, 81(162), pp. 339–364. Disponible en: <https://doi.org/10.3989/revliteratura.2019.02.014>
- Caquard, Sébastien. (2009). "Foreshadowing Contemporary Digital Cartography: A Historical Review of Cinematic Maps in Films", *Cartographic Journal*, 46, pp. 46-55.
- Carlin, Nathan. (2017). Psychoanalytic Reading of *A Monster Calls*: Biblical Congruencies and Theological Implications. *Pastoral Psychol* 66, pp. 759–777. DOI: <https://doi.org.llull.uib.es/10.1007/s11089-017-0777-x>
- Casetti, Francesco y Federico Di Chio. (1990). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.
- Carroll, Noel. (1981). "Nightmare and the Horror Film: The Symbolic Biology of Fantastic Beings", *Film Quarterly*, 34 (3), pp. 16–25. Disponible en: www.jstor.org/stable/1212034
- Carroll, Noël. (1987). "The Nature of Horror", *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 46 (1), pp. 51-59. DOI: 10.2307/431308.
- Carroll, Noel. (1990). *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*. New York: Routledge.

- Casetti, Francesco y Di Chio, Federico. (2007). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.
- Cheyne, J.Allan. (2001). “The ominous numinous: Sensed presence and “other” hallucination”, *Journal of Consciousness Studies*, 8(5–7), pp. 133–150.
- Cheyne, J.Allan. (2003). Sleep paralysis and the structure of waking-nightmare hallucinations. *Dreaming: Journal of the Association for the Study of Dreams*, 13(3), pp. 163–179.
- Cheyne, J.Allan. (2010). “Recurrent isolated sleep paralysis”. En: *Parasomnias and other movement-related sleep disorders*, M. Thorpy & G. Plazzi (Eds.). Amsterdam, ND: Elsevier, pp. 142–152.
- Cheyne, J.Allan, Rueffer, Steve, & Newby-Clark, Ian. (1999). “Hypnagogic and hypnopompic hallucination during sleep paralysis: Neurological and cultural construction of the nightmare”, *Consciousness and Cognition*, 8(3), pp. 319–337. DOI: 10.1006/ccog.1999.0404
- Coleman, Graham., & Jinpa, Thupten. (2007). *Tibetan book of the dead*. New York, NY: Penguin Group.
- Chodorow, Nancy. (1984). *El ejercicio de la maternidad: psicoanálisis y sociología de la maternidad y paternidad en la crianza de los hijos*. Barcelona: Gedisa.
- Chodorow, Nancy. (1988). *Psychoanalytic Theory and Feminism*. Cambridge: Polity.
- Clark, Zoila. (2014). “The Myth of La Llorona in the Film *Mama*”, *Studies in Gothic Fiction*. 3 (2), pp. 64-80.
- Clasen, Mathias. (2017). *Why Horror seduces?* Oxford: Oxford University Press.
- Clements, Karen. (1996). The use of art therapy with abused children, *Clin Child Psychol Psychiatry* 1(2), pp. 181–198
- Clover, Carol J. (1993). *Men, Women, and Chain Saws: Gender in the Modern Horror Film*. Princeton: Princeton University Press.
- Cohen, Jeffrey Jerome. (1996). *Monster theory: reading culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press. Disponible en: <http://www.jstor.org/stable/10.5749/j.ctttsq4d>
- Cushway, Delia y Sewell, Robyn. (1992). *Counselling with dreams and nightmares*. Sage: London
- Cobo Durán, Sergio. (2015). “Tipología narrativo del asesino en serie en televisión”. En: *Asesinos en serie(s). Representación persuasiva del serial killer en la ficción televisiva contemporánea*, Hermida, A. y Hernández-Santaolalla, V. (coords.). Madrid: Síntesis, pp. 121-135.
- Coëgnarts, Maarten. y Kravanja, Peter. (2015). *Embodied cognition and cinema*. Leuven: Leuven University Press.
- Collins Dictionary. (2020). Definition of Nightmare. Disponible en: <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/nightmare>
- Conveney, Peter. (1976). *The Image of childhood: the individual and society: a study of the theme in English literature*. Middlesex: Penguin Books.
- Cooke, Anne. (2017). *Understanding psychosis and schizophrenia: why people sometimes hear voices, believe things that others find strange or appear out of touch with reality, and what can help*. Canterbury: British Psychological Society. Disponible en: <https://repository.canterbury.ac.uk/item/88772/understanding-psychosis-and-schizophrenia-why-people-sometimes-hear-voices-believe-things-that-others-find-strange-or-appear-out-of-touch-with-reality-and-what-can-help>
- Creed, Barbara. (1993). *The Monstrous-Feminine: Film, Feminism, Psychoanalysis*. Nueva York: Routledge.
- Curtis, Barry. (2008). *Dark Places: The Haunted House in Film*. London: Reaktion Books.
- Davies, Owen. (2003). “The nightmare experience, sleep paralysis, and witchcraft accusations”, *Folklore*, 114(2), pp. 181–203. DOI: 10.1080/0015587032000104211

- De Fez, Desirée. (2007). *El orfanato: la película y sus creadores*. Madrid: Ocho y Medio.
- DeMause, LL. (1991). *La evolución de la infancia. Historia de la infancia*. Madrid: Alianza Universidad.
- Del Toro, Guillermo (dir.) (2001). *El espinazo del diablo*, Canal+España/Good Machine, EE.UU.
- Del Toro, Guillermo (dir.) (2006). *El Laberinto del Fauno*, Esperanto Films, EE.UU.
- De Saint-Aymour, Joaquin. (2007). *El efecto mariposa. Sincronicidad: Jung y la teoría de las casualidades significativas*. Barcelona: Ediciones Obelisco.
- De Quincey, Thomas. (2013). *El enigma de la esfinge*. Buenos Aires: La Cebra. Diamantino Valdés, Jesús Fernando y Teresa Heiremans, Carolina María (2015). “The Diamantino Valdés, Jesús Fernando. (2015). Babadook de Jennifer Kent: la dualidad del ser humano y la escenificación del monstruo”, *BRUMAL Revista de Investigación sobre lo Fantástico*, 3 (2), pp. 107- 115.
- Dickens, Charles. (2003). [1838]. *Oliver Twist*. Editado por Philip Horne. London: Penguin Classics.
- Dickens, Charles. (2012). *David Copperfield*. Madrid: Alianza Editorial.
- Donovan, Virginia K. y Littenberg, Ronnie. “Psychology of Women: Feminist Therapy”. En: *The Women’s Annual 1981: The Year in Review*, Barbara Harber (ed). Boston: G.k. Hall, Boston, pp. 211-35.
- Douglas, Thomas y Alanamu, Temilola. (2018). *African Religious: Beliefs and Practices through History*. Santa Barbara: ABC-CLIO.
- Dudenhoeffer, Larrie. (2014). *Embodiment and Horror Cinema*. London: Palgrave.
- Dunford, Laura. (2010). *The Child and the Gothic Body : A Study of Abjection and Nineteenth Century Influences in Selected Works of Contemporary Gothic Children’s Literature*. Tesis de máster. University of British Columbia. Disponible en: <https://open.library.ubc.ca/cIRcle/collections/ubctheses/24/items/1.0069899>
- Durand, Gilbert. (1981). *Las estructuras antropológicas de lo imaginario: introducción a la arquetipología general*. Madrid: Taurus.
- Durand, Gilbert. (2000). *La imaginación simbólica*. Buenos Aires: Amorrortu. Eagleton, Terry (2010). *Sobre el mal*. Traducido por Albino Santos Mosquera. Barcelona: Península.
- Elíade, Mircea. (1972). *Tratado de historia de las religiones*. México: ERA.
- Elíade, Mircea. (1978). *Historia de las creencias y de las ideas religiosas*. Madrid: Cristiandad.
- Elíade, Mircea. (1983). *Imágenes y símbolos: Ensayos sobre el simbolismo mágico- religioso*. Madrid: Taurus.
- Escalas Ruiz, María Isabel Ruiz. (2019). “El valor metafórico del *fairy tale* posmoderno: personajes infantiles y fantasmas del pasado en el cine fantástico contemporáneo de habla hispana (a propósito de G. Del Toro y J.A. Bayona)”, *Brumal. Revista de investigación sobre lo fantástico*, VII (2), pp. 179-204. DOI: <https://doi.org/10.5565/rev/brumal.576>
- Eetessam Párraga, Golrokh. (2016). *Lilith y sus descendientes: trayectoria del mito de la "femme fatale" en las literaturas europeas*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid. Tesis doctoral.
- Falassi, Alessandro. (1980). *Folklore by the Fireside: Text and Context in the Tuscan Veglia*. Austin: University of Texas Press.
- Fatu-Tutoveanu, Andrada y Braga, Corin. (2015). *Media mythologies. Revisiting Myths in Contemporary Media*. Cluj- Napoca, Romania: Universatea “Baves- Bolyai”.
- Fierro, Alfredo. (1993). *Para una ciencia del sujeto. Investigación de la persona(lidad)*. Barcelona: Antrophos.
- Fierro, Alfredo. (1996). *Manual de psicología de la personalidad*. Barcelona: Paidós. Fischer, Lucy. (1996). *Cinematernity: Film, Motherhood*. Princeton. Princeton

- University Press.
- Flegel, Monica y Parkes, Christopher. (2018). *Cruel Children in Popular Texts and Cultures*. Toronto: Palgrave Macmillan.
- Forman-Brunell, Miriam. (1993). *Made to Play House: Dolls and the Commercialization of American Girlhood, 1830–1930*. New Haven; London: Yale University Press. Disponible en: <http://www.jstor.org/stable/j.ctt1dszzwv>
- Forman-Brunell, Miriam. (1998). “The Politics of Dollhood”. En: *The Children’s Culture Reader*, Henry Jenkins (ed.). New York: New York University Press, pp. 363-81.
- Forman-Brunell, Miriam. (2012). “Interrogating the Meanings of Dolls: New Directions in Doll Studies.”, *Girlhood Studies: An Interdisciplinary Journal*, 5 (1), pp. 3-13.
- Foucault, Michel. (2006). [1975]. *Los Anormales*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Freeland, Cynthia. (2000). *The Naked and the Undead: Evil and the Appeal of Horror*. Boulder, Westview Press.
- Freud, Sigmund. (1955). [1919]. “The Uncanny”. En J. Strachey et al (Ed.), *The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud* (vol. XVII). London: Hogarth Press and the Institute of Psycho-Analysis, 1953-1974. London: Vintage, pp.217-56.pp. 342-344.
- Freud, Sigmund. (1971). [1917]. *Introducción al Psicoanálisis*. Alianza: Madrid.
- Freud, Sigmund. (1981). [1930]. *El malestar de la cultura*. Madrid: Alianza Editorial.
- Freud, Sigmund. (1988). [1935]. “Psicoanálisis y teoría de la libido”. En: *Obras completas de Sigmund Freud*. Barcelona: Ediciones Orvis, pp 2662-2676.
- Freud, Sigmund. (1993). [1899]. *La interpretación de los sueños*. Madrid: Alianza Editorial.
- Galbis Pascual, Pau. (2017). “Trauma, teatro Noh, posguerra nuclear y demonios en el filme Onibaba (1964) de Kaneto Shindo”, *Cinema & Território* 2, pp. 35-49.
- Gallagher, Shaun. (2005). *How the Body Shapes the Mind*. Oxford: Oxford University Press.
- Gállego Pérez-Larraya, J., Toledo, J.B., Urrestarazu, E., & Iriarte, J. (2007). “Clasificación de los trastornos del sueño.” *Anales del Sistema Sanitario de Navarra*, 30 (1), pp. 19-36. Disponible en: http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1137-66272007000200003&lng=es&tlng=es.
- Gámez Fuentes, María José. (2004). *Cinematografía. La madre en el cine y la literatura de la democracia*. Castellón de la Plana: Publicacions de la Universitat Jaume I.
- García Sánchez, Sergio (dir.) (2017). *El secreto de Marrowbone*, Universal Pictures, EE.UU.
- García, Alberto y González, Ana. (2016). *Emotions in contemporary TV series*. London: Palgrave/Macmillan.
- Garrido, Vicente. (2005). *Los hijos tiranos: el síndrome del emperador*. Madrid: Ariel.
- Garrigós González, Cristina. (2014). *Manifestaciones ficcionales del terror. El gótico contemporáneo de las Américas*. Tesis doctoral. Universidad de León. Disponible en: <http://hdl.handle.net/10612/5968>
- Georgieva, Margarita (2011). *The Gothic Child: A Study of the Gothic Novel on the British Isles from 1764 to 1824*. Tesis doctoral. Nice: Université Nice Sophia Antipolis.
- Georgieva, Margarita. (2013). *The Gothic Child*. London: Palgrave Macmillan.
- Gianetti, Louis. (2005). *Understanding movies*. New York: Pearson.
- Gieser, Suzanne. (2005). *The Innermost Kernel. Depth Psychology and Quantum Physics. Wolfgang Pauli's Dialogue with C.G. Jung*. Berlin: Springer Verlag.
- Ghoshal, Nishan y Wilkinson, Paul. (2019). “Narrative Matters: A Monster Calls - a portrayal of dissociation in childhood bereavement” *Child Adolesc Ment Health*, 24(1), pp. 84- 85. DOI: 10.1111/camh.12286.
- Gleick, James. (1997). *Chaos: Making a new science*. London: Random House.

- Gómez López-Quiñones, Antonio. (2009). “Hadas, maquis y niños sin escuela: la infancia romántica y la Guerra Civil en *El laberinto del fauno*”, *Vanderbilt e-Journal of Luso-Hispanic Studies*, núm. 5, pp. 1547-5743. Disponible en: <https://doi.org/10.15695/vejlhs.v5i0.3225>.
- González Dinamarca, Ricardo. (2015) “Los niños monstruosos en *El Orfanato* de Juan Antonio Bayona y *Distancia de rescate* de S. Schweblin”, *Brumal, Revista de Investigación sobre lo Fantástico* 3(2), pp. 89-106. Disponible en: <https://doi.org/10.5565/rev/brumal.249>
- González Dinamarca, Ricardo. (2018). “El monstruoso femenino y la abyección del cuerpo materno en dos filmes de terror actuales: *The Babadook* de Jennifer Kent e *Ich seh, Ich seh* de Severin Fiala y Veronika Franz”, *BRUMAL Revista de Investigación sobre lo Fantástico*, 4 (2), pp. 263-281.
- Greenberg, Judith. (2003). “Wounded New York”. En: Greenberg, J. (ed.), *Trauma at Home: After 9/11*, Lincoln, NE: University of Nebraska Press, pp. 21–38.
- Greenhill, Pauline and Matrix, Sidney Eve. (2010). *Fairy Tale Films*. Utah: Utah State University Press
- Griffin, Ruth. (2015). “Televisual Horror as Domestic Imaginary”, *Imago. A Journal of Social Imaginary*, 6, pp. 86-104. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.7413/22818138048>
- Grodal, Torben. (2009). *Embodied Visions: Evolution, Emotion, Culture and Film*. Oxford: Oxford University Press.
- Grosz, Elizabeth. (1990). *Jacques Lacan: A Feminist Introduction*, London: Routledge.
- Gurel, Perin. (2010). “A Natural Little Girl: Reproduction and Naturalism in *The Bad Seed* as Novel, Play, and Film”, *Adaptation* 3 (2), pp. 132–154. DOI: 10.1093/adaptation/apq003
- Haase, Donald. (2000). “Children, War and the Imaginative Space of Fairy Tales”, *The Lion and the Unicorn* 24 (3), pp. 360-377.
- Halbwachs, Maurice. (1997). *La mémoire collective*. France: Albin Michel.
- Hamilton, Jenny y Sullivan Judith. (2015). *Horror in therapy: working creatively with horror and science fiction films in trauma therapy*. Createspace: Independent Publishing Platform.
- Hamilton, Jenny. (2020). “Monsters and posttraumatic stress: An experiential-processing model of monster imagery in psychological therapy, film and television”, *Humanities and Social Sciences Communications*, 7(1). DOI: 10.1057/s41599-020-00628-2
- Hamilton, Jenny. (2020). “Monsters and posttraumatic stress: an experiential-processing model of monster imagery in psychological therapy, film and television”, *Humanit Soc Sci Commun* 7 (142), pp. 1-8. DOI: <https://doi.org/10.1057/s41599-020-00628-2>
- Hanich, Julian. (2010). *Cinematic Emotion in Horror Films and Thrillers. The Aesthetic Paradox of Pleasurable Fear*. New York: Routledge.
- Hansen, Michelle Kay. (2012). *Monsters in our Midst: An Examination of Human Monstrosity in Fiction and Film of the United States*. Tesis doctoral. University of Nevada. Disponible en: <https://digitalscholarship.unlv.edu/thesesdissertations/1572>
- Hantke, Steffen. (2013). My Baby Ate the Dingo: The Visual Construction of the Monstrous Infant in Horror Film. En K. Renner (Ed.), *The ‘Evil Child’ in Literature, Film and Popular Culture*. (pp.28-44). New York: Routledge.
- Harvey, Colin B. (2015). *Fantastic Transmedia: Narrative, Play and Memory Across Science Fiction and Fantasy Storyworlds*. London: Palgrave MacMillan.
- Hawkins, Joan. (2017). “It fixates”: indie quietes and the new Gothics, *Palgrave Commun* 3, pp. 1-7. DOI: <https://doi.org/10.1057/palcomms.2017.88>
- Heholt, Ruth. Y Downing, Niahm. (2016). *Haunted landscapes. Super-Nature and the Environment*. London/New York: Rowman & Littlefield.

- Hermida, Alberto. y Hernández-Santaolalla, Víctor. (2015) *Asesinos en serie(s). Representación persuasiva del serial killer en la ficción televisiva contemporánea*. Madrid: Síntesis.
- Hills, Matt. (2005). *The Pleasures of Horror*. London and New York: Continuum.
- Ho, Aaron K.H. (2020). "Recovery from Trauma in Post-9/11 Horror/Terror of Mike Flanagan's Oeuvre". En: *The Streaming of Hill House: Essays on the Haunting Netflix Adaption*, Kevin Wetmore (ed.). Jefferson: McFarland, pp. 74-84.
- Hoffman, Martin L. (2000). *Empathy and Moral Development. Implications for Caring and Justice*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Hoffman, Robin.A. (2013). "How to See the Horror: The Hostile Fetus in Rosemary's Baby and Alien". En K. Renner (Ed.), *The 'Evil Child' in Literature, Film and Popular Culture*. (pp.150-172). New York: Routledge.
- Hogle, Jerrold E. (2002). *The Cambridge Companion to Gothic Fiction*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Holbek, Bengt. (1998). *Interpretation of Fairy Tales: Danish Folklore in a European Perspective*. Helsinki: Academia Scientiarum Fennica.
- Hormigos Vaqueros, Montserrat. (2010). "La casa maldita y la escena primaria", *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 1, pp. 86-92. Disponible en: <http://revistaatalante.com/index.php?journal=atalante&page=article&op=view&path%5B%5D=378>
- Howe, Susan. (1991). *The Birth-mark: unsettling the wilderness in American Literary History*. Hanover: Wesleyan UP.
- Hufford, David. J. (2005). "Sleep paralysis as spiritual experience". *Transcult. Psychiatry* 42, pp. 11–45. DOI:10.1177/1363461505050709
- Ingebretsen, Edward J. (2001). *At Stake: Monsters and the Rhetoric of Fear in Public Culture*. Chicago: University of Chicago Press.
- Jackson, Anna; Coats, Karen y McGillis, Roderick. *The Gothic in Children's Literature: Haunting the Borders*. London: Routledge.
- Jackson, Kimberly (2016). *Gender and the nuclear family in twenty-first-century*. New York: Palgrave.
- Jacobsen, Pamela. (2016). "Eye on Fiction: The Babadook and maternal depression", *Psychologist*, 29 (11), pp- 840-841.
- Jalal, Baland, et al. (2020). "Sleep Paralysis in Italy: Frequency, Hallucinatory Experiences, and Other Features", *Transcultural Psychiatry*, 1, pp. 1-13. DOI: 10.1177/1363461520909609.
- Jalal, Baland., Romanelli, Andrea. & Hinton, Devon. (2015). "Cultural Explanations of Sleep Paralysis in Italy: The *Pandafèche* Attack and Associated Supernatural Beliefs", *Cult MedPsychiatry* 39, pp. 651–664. DOI: <https://doi.org/10.1007/s11013-015-9442-y>
- Jenkins, Henry. (2008). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. London: New York University Press.
- Jentsch, Ernst. (1997). "On the psychology of the uncanny." *Angelaki: Journal of the Theoretical Humanities*, 2 (1), pp. 7-16. DOI: 10.1080/09697259708571910
- Jiménez Serrano, Jorge. "La técnica del Criminal Profiling (CP)". En: *Asesinos en serie(s). Representación persuasiva del serial killer en la ficción televisiva contemporánea*, Hermida, A. y Hernández-Santaolalla, V. (coords.). Madrid: Síntesis, pp. 67-83.
- Johnston, Derek. (2017). "Seasons, Family and Nation in American Horror Story". En R. Jannicker (Ed.), *Reading American Horror Story. Essays on the Television Franchise* (pp. 45-63). Jefferson/North California: McFarland.

- Jung, Carl G. (1960). [1952]. *Synchronicity: An Acausal Connecting Principle*. Princeton: Princeton University Press.
- Jung, C.G. (1970). [1959]. *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Barcelona: Paidós.
- Jung, Carl G. (1995). [1964]. *El hombre y sus símbolos*. Barcelona: Paidós.
- Jung, Carl.G. (1997). [1964]. *El hombre y sus símbolos*. Barcelona: Luís de Caralt Editor.
- Jung, Carl. G. (2004). [1913]. *Sobre psicoanálisis. Obras completas*. Vol. 8. Madrid: Trotta.
- Jung, Carl. J. y Kerényi, Karl. (2004). *Introducción a la esencia de la mitología*. Madrid, Siruela editorial.
- Jung, Carl G. (2008). [1933]. *Los complejos y el inconsciente*. Madrid: Alianza Editorial.
- Jung, Carl G. (2015). [1952]. *Símbolos de transformación*. Barcelona: Paidós.
- Kagan, Jerome. (2007). *What is Emotion? History, Measures, and Meanings*. New Haven: Yale University Press.
- Kaplan, E. Ann. (2002). “Mothering, Feminism and Representation: The Maternal Melodrama and the Woman’s Film, 1910-40”. En *Home is where the heart is*, Gledhill, Cristine (ed.). London: British Film Institute, pp. 113-137.
- Keen, Suzanne. (2007). *Empathy and the Novel*. Oxford: Oxford University Press. DOI: 10.1093/acprof:oso/9780195175769.001.0001
- Knudsen, Britta y Stage, Carsten. (2015). *Developing Cultural Research Strategies for the Study of Affect*. London: Palgrave Macmillan.
- Kincaid, James R. (2015). “Foreword: Sweet Demons- and Us”. En: *Monstrous Child and Childish Monsters: Essays on Cinema’s Holy Terrors*, Ed. Markus P.J. Bohlmann y Sean Moreland. Jefferson: McFarland, pp. 7-8.
- Kozłowska, Kassia, Hanney, Lesley. (2001). “An art therapy group for children traumatized by parental violence and separation”, *Clin Child Psychol Psychiatry* 6(1), pp. 49–78.
- Kord, T.S. (2016). *Little Horrors. How Cinema’s Evil Children Play on Our Guilt*. Jefferson, NC: Mcfarland.
- Kristeva, Julia. (1982). *Powers of Horror: An Essay on Abjection*. New York: Columbia University Press.
- Kubler-Ross, Elisabeth (2005). *On grief and grieving: finding the meaning of grief through the five stages of loss*. Nueva York: Simon & Schuster.
- Lacan, Jacques. (1984). [1963]. *Escritos*. Madrid: Siglo XXI.
- Lázaro-Reboll, Antonio. (2012). *Spanish Horror Film*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Lebeau, Vicky. (2008). *Childhood and cinema*. London: Reaktion Books.
- Leeder, Murray. (2018). *Horror Film: A Critical Introduction*. New York/London: Bloomsbury.
- Levin, Rose & Nielsen, Tore. A. (2007). “Disturbed dreaming, posttraumatic stress disorder, and affect distress: a review and neurocognitive model”, *Psychological Bulletin*, 133, pp. 482-528.
- Levy, Emanuel. (2001). *Cinema of Outsiders: The Rise of American Independent Film*. New York: New York University Press.
- Lieberman, AF. (2007). “Ghosts and angels: intergenerational patterns. the transmission and treatment of the traumatic sequelae of domestic violence”, *Infant Mental Health J* 28(4), pp. 42–439
- Lie, Nadia (2009). “Monstruos y espectros en el imaginario cinematográfico de la posguerra civil española: El espíritu de la colmena y El laberinto del fauno”. En: Eugenia Houvenaghel y Ilse Logie (ed.), *Alianzas entre Historia y Ficción*, Ginebra: Droz, pp. 259-269.
- López, Óscar y Vilaboy, Pablo. (2013). *Madres de película*. Madrid: Alianza.
- Lorenz, Edward. (1996). *The Essence of Chaos*. Washington: University of Washington Press.

- Lu, Chufen. (2019). "Uncanny Dolls and Bad Children in Contemporary Gothic Narratives", *Concentric: Literary and Cultural Studies* 45 (2), pp. 195-222. DOI: 10.6240/concentric.lit.201909_45(2).0008
- Lury, Karen. (2010). *The Child in Film. Tears, Fears and Fairy Tales*. London: Tauris.
- Margi, B. (2003). "Polish Supernatural Spirits", WeyBackmachine. Disponible en: <https://web.archive.org/web/20050723074219/http://www.geocities.com/mabcos/mic/polish/pspirits.html>
- Marks, Laura. (1994). "Fresh Kill", *CineAction*, 36, pp. 31-33.
- Martín, Marcel. (2008). *El lenguaje del cine*. Barcelona: Gedisa.
- Martínez-García, María Ángeles. (2017). "El minotauro escondido en la trilogía de J. A. Bayona", *Arte, Individuo y Sociedad* 29(3), pp. 555-569. Disponible en: <https://doi.org/10.5209/ARIS.56031>
- Marzal Felici, Javier y Gómez Tarín, Francisco Javier. (2007). *Metodologías de Análisis del Film*. Madrid: Edipo.
- Maureen, Judge. (dir.). (2013). *Living Dolls: The Subculture of Doll Collecting*. (2013). Makin' Movies, Shaw Media, EE.UU.
- McAvan, Emily (2012). *The Postmodern Sacred Popular Culture Spirituality in the Science Fiction, Fantasy and Urban Fantasy Genres*. Jefferson: McFarland.
- McCollum, Victoria. (2017). *Post-9/11 Heartland Horror. Rural horror films in an age of urban terrorism*. London: Routledge.
- Merriam-Webster Dictionary. (2020). *Enfant terrible*. Disponible en: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/enfant%20terrible>
- Michlin, Monica. (2012). "The Haunted House in Contemporary Filmic and Literary Gothic Narratives of Trauma", *Transatlantica* 2, pp. 1-24. Disponible en: <http://journals.openedition.org/transatlantica/5933>
- Meletinski, Eleazar M. (2001): *El mito: literatura y folclore*. Madrid: Akal.
- Molla-Esparza, Cristian y Aroca-Montolío, Concepción. (2017). "Menores que maltratan a sus progenitores: definición integral y su ciclo de violencia", *Anuario de Psicología Jurídica*, 28, pp.15-21. Disponible en: <https://doi.org/10.1016/j.apj.2017.01.001>
- Mori, Masahiro. (2012). "The Uncanny Valley." Traducido por Karl F. MacDorman and Norri Kageki, *IEEE Robotics & Automation Magazine*, 6, pp. 98-100. DOI:10.1109/MRA.2012.2192811.
- Mulvey, Laura. (2000). "Visual Pleasure and Narrative Cinema". En: *Feminism and Film*, E. Ann Kaplan (ed.). Oxford: Oxford University Press.
- Münch Galindo, Guido. (1983). "La teogonía zapoteca y sus vestigios en Tehuantepec", *Anales de Antropología* 20 (2), pp.39-63.
- Murphy, Bernice M. (2009). *The Suburban Gothic in American Popular Culture*. New York: Palgrave Macmillan.
- Murphy, Ryan. y Falchuk, Brad. (Productores). (2013). *American Horror Story: Asylum*, segunda temporada. [DVD]. Madrid: Twentieth Century Fox Home Entertainment España.
- Muschietti, Andrea (dir.) (2013). *Mamá*, Universal Pictures, EE.UU.
- Navia Osorno, Beatriz Adriana. (2013). *La gran madre en los matriarcados: un análisis del arquetipo materno según la teoría jungiana*. México: Universidad Nacional Autónoma de México. Tesis doctoral. Disponible en: <http://132.248.9.195/ptd2013/abril/0691361/0691361.pdf>
- Naremore, James. (1998). *More than Night: Film Noir in Its Contexts*. Berkeley: University of California Press.
- Ndalianis, Angela. (2013). *The Horror Sensorium: Media and the Senses*. Jefferson: McFarland & Co.

- Nell, Victor. (2006). "Cruelty's Rewards: The Gratifications of Perpetrators and Spectators", *Behavioral and Brain Sciences* 29, pp. 211-254.
- Ness, Patrick; Dowd, Siobhán. (2016). *Un monstruo viene a verme*. Barcelona: Reservoir Books.
- Neumann, Erich. (2009). *La Gran Madre: una fenomenología de las creaciones femeninas del inconsciente*. Madrid: Editorial Trotta.
- Nishan, Ghoshal & Wilkinson, Paul. (2019). "Narrative Matters: A Monster Calls – a portrayal of dissociation in childhood bereavement", *Child and Adolescent Mental Health* 24 (1), pp. 84-85.
- Ochoa, George. (2011). *Deformed and Destructive Beings: The Purpose of Horror Films*. Jefferson: McFarland.
- Öhman, Arne & Mineka, Susan (2001). "Fears, phobias and preparedness: Toward an evolved module of fear and fear learning", *Psychological Review* 108 (3), pp. 483- 522.
- Olney, Ian. (2014). "Spanish Horror Cinema". En: Benschoff, Harry M. (ed.), *A Companion to the Horror Film*. Oxford: Wiley Blackwell, pp. 365-405.
- Olson, Debbie, and Andrew, Scahill. (2014). *Lost and Othered Children in Contemporary Cinema*. Maryland: Lexington Books.
- Ordiz Alonso-Collada, Inés. (2014). *Manifestaciones ficcionales del terror. El gótico contemporáneo de las Américas*. Tesis doctoral. Universidad de León. Disponible en: <https://buleria.unileon.es/bitstream/handle/10612/5968/TESIS%20DE%20IN%C3%89S%20ORDIZ%20ALONSO-COLLADA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Oreet, Rees & Whitney, Leanne. (2020). The Sleep Paralysis Nightmare, Wrathful Deities, and the Archetypes of the Collective Unconscious, *Psychological Perspectives*, 63 (1), pp. 23-39. DOI: 10.1080/00332925.2020.1738189
- Ortiz, Alberto (2015). *El aquelarre. Mito, literatura y maravilla*. Barcelona: Oblicuas.
- Ortiz, Alonso. (2019). "La comprensión mágica de la feminidad. Opiniones demonológicas acerca de las mujeres y las brujas", *Edad de Oro*, (XXXVIII) pp. 17-34.
- Palacios, Janelle F., Strickland, Carolyn J., Chesla, Catherine A., Kennedy, Holly P. & Portillo, Carmen J. (2013). "Weaving dreamcatchers: mothering among American Indian women who were teen mothers". *Journal of Advanced Nursing* 70(1), pp. 153– 163. DOI: 10.1111/jan.12180
- Paraíso, Isabel. (1994). *Psicoanálisis de la experiencia literaria*. Madrid: Cátedra.
- Parra, Alejandro. (2009). "Experiencias alucinatorias nocturnas: relación con la esquizotipia, tendencias disociativas y propensidad a la fantasía", *Interamerican Journal of Psychology*, 43(1), pp. 134-143. Disponible en: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-96902009000100015&lng=pt&tlng=es
- Parra, Javier. (2020). *La madre terrible en el cine de terror*. Barcelona: Editorial Hermeneute.
- Pastor, Brigida M. (2011). "La bella y la bestia en el cine laberíntico de Guillermo del Toro: *El espinazo del diablo* (2001) y *El laberinto del fauno* (2006)", *Arbor*, núm. 187/748, pp. 391-400.
- Paul, William. (1994). *Laughing Screaming: Modern Hollywood Horror and Comedy*. Columbia: Columbia University Press.
- Peacock, Steven. y Jacobs, Jason. (2013). *Television Aesthetics and Style*. New York/London: Bloomsbury.
- Pedraza, Pilar. (1991). *La Bella, Enigma y Pesadilla (Esfinge, Medusa, Pantera...)*. Barcelona: Tusquets.
- Pedraza, Pilar. (2014). *Brujas, sapos y culebras*. Madrid: Valdemar.
- Phelps, Catherine. (2019). "Women and Domestic Space in Contemporary Gothic Narratives: The House as Subject.", *Contemporary Women's Writing*, 11 (1), pp. 126–127.

- Pinker, Steven. (2002). *La tabla rasa. La negación moderna de la naturaleza humana*. Barcelona: Paidós.
- Pinker, Steven. (2012). *Los ángeles que llevamos dentro. El declive de la violencia y sus implicaciones*. Madrid: Paidós.
- Plantinga, Carl R. (2009). *Moving Viewers: American Film and the Spectator's Experience*. Berkeley: University of California Press.
- Plantinga, Carl R. (2013). "The affective power of movies". En: *Psychocinematics: Exploring Cognition at the Movies*, Arthur Shimamura (ed). Oxford: Oxford University Press, pp. 94–111.
- Pomerance, Murray. (2008). *A Family Affair: Cinema Calls Home*. London: Wallflower. Poole, W. Scott. (2011). *Monsters in America: Our Historical Obsession with the Hideous and the Haunting*. Texas: Baylor University Press.
- Porter, Theresa. (2010). "Woman as Molester: Implications for Society". En: *Grotesque Feminites: Evil, Women and the Feminine*, Maria Barrett (ed.). Oxford: Inter-Disciplinary Press.
- Prats, Ramón. (1996). *El libro de los muertos tibetano: la liberación por audición durante el estado intermedio*. Traducción directa del tibetano. Colección "El Árbol del Paraíso". Madrid: Siruela.
- Propp, Vladimir. (1968). [1928]. *Morphology of the Folktale*. Austin: University of Texas Press.
- Prouty, Garry. (2007). "The 'hallucination as the unconscious self'". En: *Person centred practice: case studies in positive psychology*, Worsley R, Joseph S (eds). Herefordshire: PCCS Books, pp. 169–183.
- Quigley, Paula. (2016). "When Good Mothers Go Bad: Genre and Gender in *The Babadook*", *Irish Journal of Gothic and Horror Studies*, 15, pp.57-75.
- Raynor, Alice. (2006). *Ghosts: Death's Double and the Phenomena of Theatre*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Ramalho, Joana Rita. (2020). "The Uncanny Afterlife of Dolls: Reconfiguring Personhood through Object Vivification in Gothic Film", *Studies in Gothic Fiction*. 6 (2), pp. 28-38.
- Reiff, Michael C. (2018). "Mediating Trauma in Jennifer Kent's *The Babadook*". En: *Terrifying Texts: Essays on Books of Good and Evil in Horror Cinema*, Cynthia J. Miller and Riper, A. Bowdoin Van (eds.). London: McFarland & Company, pp. 120-131.
- Renner, Karen J. (2013). *The 'Evil Child' in Literature, Film and Popular Culture*. New York: Routledge.
- Renner, Karen (2015). "Monstrous Newborns and the Mothers Who Love Them: Intensive Mothering in Twenty-First-Century Horror Films". En: *Monstrous Children and Childish Monsters: Essays on Cinema's Holy Terrors*, Sean Moreland and Markus Bohlman (eds). London: McFarland, pp. 27-41.
- Renner, Karen (2016). *Evil Children in the Popular Imagination*. New York, Palgrave Macmillan.
- Renner, Karen J. (2018). "Child Psychopath". Films of the 1980s and 1990s". En: *Cruel Children in Popular Texts and Cultures, Critical Approaches to Children's Literature*, M. Flegel y C. Parkes (eds.). Toronto: Palgrave Macmillan: Toronto, pp. 193-216.
- Ressler, Robert K. y Shachtman, Tom. (2012). *Asesinos en serie*. Madrid: Ariel.
- Reyes, Itzel. (2015). *Espacios que asustan: Narrar el horror en el cine y el cuento español contemporáneo*. Tesis Doctoral. Irvine: University of California.
- Reynolds, Kimberley. (2014). *Discovering Literature: Romantics & Victorians*. "Perceptions of Childhood". Disponible en: <https://www.bl.uk/romantics-and-victorians/articles/perceptions-of-childhood>

- Roas, David. (2009). "Lo fantástico como desestabilización de lo real: elementos para una definición". En: Teresa López Pellisa y Fernando Ángel Moreno Serrano (ed.), *Ensayos sobre ciencia ficción y literatura fantástica: actas del Primer Congreso Internacional de literatura fantástica y ciencia ficción*, Universidad Carlos III de Madrid. Madrid: Asociación Cultural Xatafi, pp. 94-120.
- Roas, David. (2011). *De la maravilla al horror. Los inicios de lo fantástico en la cultura española (1750-1860)*. Vilagarcía de Arosa: Mirabel Editorial.
- Roas, David. (2016). *Tras los límites de lo real. Una definición de lo fantástico*. Madrid: Páginas de Espuma.
- Robinson, Robin. (2002). *Introducción a la psicología junguiana*. Barcelona: Obelisco.
- Rodríguez Zamora, José M. (2009). "El héroe y la psicología analítica", *Filología y Lingüística* XXXV (1), pp. 65-86.
- Rodero, Jesús. (2015). "¿Un cuento de hadas subversivo o conservador?: monstruos, autoridad e insumisión en *El Laberinto del Fauno* de Guillermo del Toro", *Brumal*, Vol.III, núm. 2. (otoño/autumn), pp.35-54. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.5565/rev/brumal.209>
- Rowan-Legg, Shelagh. (2016). *The Spanish Fantastic: Contemporary Filmmaking in Horror, Fantasy and Sci-Fi*. Croydon: I.B. Tauris.
- Ryan, Marie-Laure y Thon, Jan-Noë. (2014). *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln: Nebraska University Press.
- Salomon, Roger B. (2002). *Mazes of the Serpent: An Anatomy of Horror Narrative*. Ithaca, NY: Cornell University Press.
- Sánchez-Biosca, Vicente. (2006). *Cine y guerra civil española: del mito a la memoria*. Madrid: Alianza.
- Sánchez-Labela Martín Inmaculada. (2015). "Asesinos estereotipados. Los personajes masculinos como serial killers en la ficción televisiva". En: *Asesinos en serie(s). Representación persuasiva del serial killer en la ficción televisiva contemporánea*, Hermida, A. y Hernández-Santaolalla, V. (coords.). Madrid: Síntesis, pp. 137-152.
- Santarcangeli, Paolo. (2002). *El libro de los laberintos: historia de un mito y de un símbolo*. Madrid: Siruela.
- Santaularia, Inmaculada. (2009). *El monstruo humano. Una introducción a la ficción de los asesinos en serie*. Barcelona: Laertes.
- Santos, Camila de Mello. (2010). *Representações Da Família Na Narrativa Gótica Contemporânea*. Tesis doctoral. Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Disponible en: http://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UERJ_94683ce5f16aaa1064921151e2a6f493
- Schldirick, Margrit (2002). *Embodying the monster: Encounters with the Vulnerable Self*. London: SAGE.
- Schmid, David. (2005). *Natural Born Celebrities. Serial Killers in American Culture*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Schubart, Rikke. (2017). *Mastering Fear. Women, Emotions, and Contemporary Horror*. London: Bloomsbury.
- Schneider, Jay. (2004). *Horror film and psychoanalysis: Freud's worst nightmare*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Sege, Linda. (2000). *Cómo crear personajes inolvidables*. Barcelona: Paidós.
- Sencindiver, Susan Yi. (2014). "The Doll's Uncanny Soul." En: *The Gothic and the Everyday: Living Gothic*, Lorna Piatti-Farnell and Maria Beville (eds). London: Palgrave Macmillan, pp. 103-130.

- Shaviro, Steven. (1993). *The Cinematic Body*. Minnesota: Minnesota University Press.
- Smith, Paul Julian (2007). "Pan's Labyrinth (El laberinto del fauno)", *Film Quarterly*, núm. 60/4, pp. 4-9.
- Sobchack, Vivian. (2004). *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*. Berkeley: California University Press.
- Solomon, Amanda Bingham (2012). *Haunting the Imagination: The Haunted House as a Figure of Dark Space in American Culture*. Tesis de máster. Brigham Young University. Disponible en: <https://scholarsarchive.byu.edu/etd/3531>
- Spooner, Catherine. (2006). *Contemporary Gothic*. London: Reaktion Books.
- Spooner, Catherine. (2006). *Contemporary Gothic*. London: Reaktion Books.
- Spoormaker, Víctor I. (2008). "A cognitive model of recurrent nightmares", *International Journal of Dream Research* Volume 1 (1), pp. 15-22.
- Steven, Jacobs (2007). *The Wrong House: The Architecture of Alfred Hitchcock*. Netherlands: 010 Publishers.
- Stern, Alexandra. (2005). *Eugenic Nation: Faults and Frontiers of Better Breeding in Modern America*. Berkeley: University of California Press.
- Stewen, Christine. (2014). "Childhood, Ghosts Images, and the Heteropian Spaces of Cinema: The Child as Medium in The Others". En: Olson, Debbie and Andrew, Scahill. (2014): *Lost and Othered Children in Contemporary Cinema*. Maryland: Lexington Books. Madrid: Alianza Editorial, pp. 265-287.
- Tallon, Phillip. (2010). "Through a Mirror, Darkly: Art-Horror as a Medium for Moral Reflection.". En: *The Philosophy of Horror*. Ed. Thomas Fahy. Lexington, KY: University Press of Kentucky, pp. 33-41
- Tibbles, J. A., & Cohen, M. M. (1986). The Proteus syndrome: The Elephant Man diagnosed. En *British Medical Journal (Clinical Research Ed.)*, 293, (pp. 683– 685).
- Tiburcio Moreno, Erika. (2016). "A Nightmare on Elm Street: una pesadilla cultural de la que era difícil escapar", *Brumal IV* (2), pp. 227-246, DOI: <http://dx.doi.org/10.5565/rev/brumal.220>
- The Gutenberg Project. *The Project Gutenberg eBook of Songs of Innocence and Songs of Experience*, by William Blake. Disponible en: <https://www.gutenberg.org/files/1934/1934-h/1934-h.htm>
- Todorov, Tzvetan (1970). *Introducción a la literatura fantástica*. México: Editorial Premia.
- Todd, Dennis. (1995). *Imagining Monsters: Miscreations of the Self in Eighteenth- Century England*. Chicago and London: University of Chicago Press.
- Trapero, Patricia. (2013). "Cuando las víctimas son especiales. Los miedos sociales en la ficción televisiva contemporánea", *InterseXiones*, 3, pp. 83-100.
- Trapero, Patricia. (2018). *La Ley de (Ryan) Murphy. Autoría y construcción estética en la ficción televisiva contemporánea*. Madrid: Síntesis.
- Twitchell, James B. (1989). *Preposterous violence: Fables of aggression in modern culture*. New York: Oxford University Press.
- Tyler, Imogen. (2013). *Revolting Subjects: Social Abjection and Resistance in Neoliberal Britain*. London: Zed Books.
- Tyrrell, Kimberley. (2007). *'The Monsters' Next Door': representations on whiteness and monstrosity in contemporary culture*. The University of New South Wales. Tesis doctoral. Disponible en: <http://dissertation.com/search?author=Kimberley%20Tyrrell>
- Ussher, Jane M. (2006). *Women and psychology. Managing the monstrous feminine: Regulating the reproductive body*. London: Routledge.
- Vander Kaay, Chris y Fernandez-Vander Kaay, Kathleen. (2016). *Horror Films by subgenre, a viewer's guide*. Jefferson: McFarland.
- Velayos, J. L., Moleres, F. J., Irujo, A. M., Yllanes, D., y Paternain, B. (2007). "Bases anatómicas del sueño", *Anales del Sistema Sanitario de Navarra*, 30(1), pp. 7-17. Disponible en:

http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1137-66272007000200002&lng=es&tlng=es

- Vidler, Anthony. (1997). *The Architectural Uncanny: Essays in the Modern Unhomely*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Warner, Marina. (1998). *No Go the Bogeyman*. London: Chatto & Windus.
- Wetmore, Kevin. (2012). *Post-9/11 Horror in American Cinema*. New York: Continuum.
- Wheatley, Hellen. (2013). *Gothic Television*. Manchester: Manchester University Press.
- Williams, Terry (2014). *Hearth of Darkness. The Family in the American Horror Film*. Mississippi: University Press of Mississippi.
- Wisker, Gina. (2005). *Horror Fiction: An Introduction*. New York: Continuum.
- Woodson, Stephani Etheridge. (1999). "Mapping the Cultural Geography of Childhood or, Performing Monstrous Children", *Journal of American Culture*, 22 (4), pp. 31–43.
- Wright, Alexa. (2013). *Monstrosity – The Human Monster in Visual Culture*. London: I.B. Taurus & Co. Ltd
- Yarova, Aliona. (2020). "I Am the Eternal Green Man": Holistic Ecology in Reading Patrick Ness's A Monster Calls", *Children's Literature in Education* 51, pp. 466– 479. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10583-019-09388-3>
- Zecchi, Barbara. (2002). "Contradicciones del discurso femenino franquista", En: *Sexualidad y escritura (1850-2000)*, R. Medina y B. Zecchi (Eds.). Barcelona: Anthropos, pp. 195-212.
- Zimbardo, Philip. (2007). *The Lucifer Effect. How good people turn evil*. New York: Random House.
- Ziolkowski, Jan. (2007). *Fairy Tales from Before Fairy Tales: The Medieval Latin Past of Wonderful Lies*. Chicago: University of Chicago Press.
- Zipes, Jack. (2006). *Why Fairy Tales Stick*. London: Routledge.
- Zipes, Jack. (2010). "Foreword Grounding the Spell. The Fairy Tale Film and Transformation", en *Visions of Ambiguity*, Greenhill, Pauline and Eve Matrix, Sidney (ed.), *Fairy Tale Films*. Utah: Utah State University Press, pp. IX-XIII.
- Zipes, Jack. (2012). *Who's Afraid of the Brother's Grimm? Socialization and Politicization Through Fairy Tales in Fairy Tales and the Art of Subversion*. London: Routledge.
- Zizek, Slavoj. (2006). *The Pervert's Guide to Cinema*. UK. Dirigida por Sophie Finnes. Zuk, Marlene. (2018). "The Maternal Myth: Birth, Breastfeeding, Mothering". En: *Mastering Fear. Women, Emotions, and Contemporary Horror*, Schubart, Rikke (ed.). London: Bloomsbury, pp. 177-202.

8.ANEXOS

8.1. Filmografía y fichas técnicas del corpus analizado⁴⁴

Capítulo 3

El Orfanato (J.A. Bayona, 2007)

Año: 2007

Duración: 100 min. País:

España Dirección: J.A.

Bayona

Guión: Sergio G. Sánchez

Música: Fernando Velázquez

Fotografía: Óscar Faura Reparto

Belén Rueda, Fernando Cayo, Roger Príncipe, Geraldine Chaplin, Mabel Rivera, Montserrat Carulla,

Andrés Gertrudix, Edgar Vivar, Óscar Casas

Productora: Rodar y Rodar. Productor: Guillermo del Toro

Mamá (A. Muschetti, 2013)

Año: 2013

Duración: 100 min.

País: Canadá

Dirección: Andy Muschietti

Guión: Andy Muschietti, Neil Cross, Barbara Muschietti. Historia: Andy Muschietti, Barbara

Muschietti

Música: Fernando Velázquez

Fotografía: Antonio Riestra

Reparto: Jessica Chastain, Nikolaj Coster-Waldau, Megan Charpentier, Isabelle Nelisse, Daniel Kash,

Javier Botet, Jane Moffat, David Fox, Dominic Cuzzocrea, Christopher Marren, Julia Chantrey, Ray

Kahnert, Matthew Edison

Productora: Coproducción Canadá-España; De Milo Productions, Toma 78, Universal Pictures.

Productor: Guillermo del Toro. Distribuidora: Universal Pictures

The Babadook (Jennifer Kent, 2014)

Año: 2014

Duración: 94 min.

País: Australia

Dirección: Jennifer Kent

Guión: Jennifer Kent

Música: Jed Kurzel

Fotografía: Radosław Ładczu

Reparto: Essie Davis, Noah Wiseman, Daniel Henshall, Hayley McElhinney, Barbara West, Ben Winspear,

Tiffany Lyndall-Knight, Tim Purcell, Cathy Adamek, Carmel Johnson, Adam Morgan, Craig Behenna, Michael

Gilmour, Michelle Nightingale, Stephen Sheehan

Productora: Entertainment One, Causeway Films, Smoking Gun Productions

⁴⁴ La información de las fichas técnicas se ha extraído de la base de datos IMDB con las direcciones web especificadas por orden de aparición progresivamente en los capítulos. Así pues, el orden de aparición de las fichas técnicas responde a la aparición de las películas por capítulos.

Capítulo 4

The Bad Seed (Mervyn LeRoy, 1956)

Año: 1956

Duración: 129 min. País:

Estados Unidos

Dirección: Mervyn LeRoy

Guion: John Lee Mahin. Obra: Maxwell Anderson. Novela: William March

Música: Alex North

Fotografía: Harold Rosson (B&W)

Reparto: Nancy Kelly, Patty McCormack, Henry Jones, Eileen Heckart, Evelyn Varden, William Hopper, Paul Fix, Jesse White, Gage Clarke, Joan Croydon, Frank Cady Productora: Warner Bros.

The Bad Seed (Rob Lowe, 2018)

Año: 2018

País: Estados Unidos

Dirección: Rob Lowe

Guion: Barbara Marshall. Novela: William March

Música: Leanna Primiani

Fotografía: Peter Menzies Jr.

Reparto: McKenna Grace, Rob Lowe, Sarah Dugdale, Patty McCormack, Marci T. House, Lorne Cardinal, Chris Shields, Shauna Johannesen, Cara Buono, Kate Isaac

Productora: Front Street Pictures, Side Street Post, The Wolper Organization.

Distribuidora: Lifetime

Orphan (Jaume Collet-Serra, 2009)

Año: 2009

Duración: 123 min.

País: Estados Unidos

Dirección: Jaume Collet-Serra

Guion: David Johnson, Alex Mace

Música: John Ottman

Fotografía: Jeff Cutter

Reparto: Isabelle Fuhrman, Vera Farmiga, Peter Sarsgaard, Jimmy Bennett, Aryana Engineer, Margo Martindale, CCH Pounder, Rosemary Dunsmore, Karel Roden

Productora: Coproducción Estados Unidos-Canadá-Alemania-Francia; Appian Way, Dark Castle

Entertainment, Studiocanal

The Boy (W. Brent Bell, 2016)

Año: 2016

Duración: 97 min.

País: Estados Unidos

Dirección: William Brent Bell

Guion: Stacey Menear

Música: Bear

McCreary

Fotografía: Daniel Pearl

Reparto: Lauren Cohan, Rupert Evans, Ben Robson, Diana Hardcastle, Jim Norton, James Russell, Jett Klyne

Productora: Lakeshore Entertainment, Vertigo Entertainment

Brahms: The Boy II (W. Brent Bell, 2020)

Año: 2020

Duración: 86 min. País:

Estados Unidos

Dirección: William Brent Bell

Guion: Stacey Menear Música:

Brett Detar

Fotografía: Karl Walter Lindenlaub

Reparto: Katie Holmes, Christopher Convery, Owain Yeoman, Ralph Ineson, Oliver Rice, Natalie Moon, Joanne Kimm, Anjali Jay, Joely Collins, Charles Jarman, Ellie King Productora: Lakeshore Entertainment, STX Entertainment, Huayi Brothers. Distribuidora: STX Entertainment

The Prodigy (Nicolas McCarthy, 2019)

Año: 2019

Duración: 92 min.

País: Estados Unidos

Dirección: Nicholas McCarthy

Guion: Jeff Buhler

Música: Joseph Bishara

Fotografía: Bridger Nielson

Reparto: Taylor Schilling, Jackson Robert Scott, Peter Mooney, Colm Feore, Paul Fauteux, Brittany Allen, Olunike Adeliyi, David Kohlsmith, Mark Sparks, Michael Dyson, Ava Augustin, Ashley Black, Byron Abalos

Productora: Coproducción Estados Unidos-Hong Kong; Orion Pictures, Vinson Films, XYZ Films, Metro-Goldwyn-Mayer (MGM). Distribuidora: Orion Pictures

Capítulo 5

Before I wake (Mike Flanagan, 2016)

Año: 2016

Duración: 97 min.

País: Estados Unidos

Dirección: Mike Flanagan

Guion: Mike Flanagan, Jeff Howard

Música: Danny Elfman, The Newton Brothers

Fotografía: Michael Fimognari

Reparto: Kate Bosworth, Thomas Jane, Jacob Tremblay, Annabeth Gish, Dash Mihok, Scottie Thompson, Jay Karnes, Kyla Deaver, Lance E. Nichols, Courtney Bell, Justin Gordon, Ginger McNamara

Productora: Intrepid Pictures, Demarest Films, MICA Entertainment

A Monster Calls (J.A. Bayona, 2016)

Año: 2016

Duración: 100 min.

País: España Dirección:

J.A. Bayona

Guion: Patrick Ness. Novela: Patrick Ness

Música: Fernando Velázquez

Fotografía: Óscar Faura

Reparto: Lewis MacDougall, Sigourney Weaver, Felicity Jones, Liam Neeson, TobyKebbell, Geraldine Chaplin, James Melville, Garry Marriott, Max Gabbay, Ben Moor
Productora: Coproducción España-Estados Unidos; Apaches Entertainment, TelecincoCinema, Participant Media, River Road Entertainment, Películas La Trini

Slumber (Jonathan Hopkins, 2017)

Año: 2017

Duración: 84 min.

País: Reino Unido

Dirección: Jonathan Hopkins

Guion: Richard Hobley, Jonathan Hopkins

Música: Ulas Pakkan

Fotografía: Polly Morgan

Reparto: Maggie Q, Sylvester McCoy, Will Kemp, Sam Troughton, William Hope, Honor Kneafsey, Kristen Bush, Susan Fordham, Lindy Pieri, Vincent Andriano, Mark Preston, Shane Nolan, William Rhead

Productora: Coproducción Reino Unido-Estados Unidos; Tea Shop & Film Company, Goldcrest Films

Mara (Clive Tonge, 2018)

Año: 2018

Duración: 98 min.

País: Reino Unido

Dirección: Clive Tonge

Guion: Jonathan Frank

Música: James Edward Barker

Fotografía: Emil Topuzov

Reparto: Olga Kurylenko, Javier Botet, Mitch Eakins, Lance E. Nichols, Rosie Fellner, Mackenzie Immsand, Dandy Barrett, Craig Conway, Melissa Bolona, Kathy McGraw, Jacob Grodnik, BettyLynn Allison, Montréal Everett, Gia Skova, Charles Lawlor, RichardJones
Productora: Moon River Studios, Grodnik /Aloe Productions, Mann Made Films

Dreamcatcher (Kerry Harris, 2020)

Año: 2020

Duración: 85 min.

País: Estados Unidos

Dirección: Kerry Harris

Guion: Dan V. Shea, Dan V. Shea. Historia: Kerry Harris

Música: Joseph Bishara Fotografía: George Wieser

Reparto: Radha Mitchell, Henry Thomas, Lin Shaye, Jules Willcox, Joseph Bishara, Finlay Wojtak-Hissong

Productora: Taylor Lane Productions. Distribuidora: Grindstone Entertainment Group

8.2. Listado de figuras

Capítulo 1

- Figura 1. La experiencia cinematográfica es vivenciada por un “sujeto cinestésico” según Sobchack (2004)
- Figura 2. Objetivos
- Figura 3. Abanico temático con discursos socioculturales desde personajes infantiles
- Figura 4. Narrativas de la perversidad
- Figura 5. Proceso de patrones de conducta infantiles
- Figura 6. Enfoques teóricos
- Figura 7. Elementos centrales del personaje infantil como mediador empático del horror
- Figura 8. Hipótesis inicial de personajes infantiles no normativos del *New Horror*
- Figura 9. El personaje ficcional como sujeto social
- Figura 10. Clasificación de la monstruosidad según Carroll (1990)
- Figura 11. Esquema del género del horror
- Figura 12. Esquema del *Horror Sensorium*
- Figura 13: Personajes como generadores o receptores del *Horror Sensorium*
- Figura 14. Funciones de los personajes del *Horror Sensorium*
- Figura 15. Nuevas metodologías afectivas y cultura de la emoción y el afecto
- Figura 16: Metáfora del afecto (Plantinga, 2013)
- Figura 17: La sugestión del miedo como emoción posible y real
- Figura 18. La familia y el entorno como institución social nuclear del *New Horror*
- Figura 19. Modelos narrativos y variaciones
- Figura 20. Combinación de modelos de sistémicas familiares y tipos de infancia
- Figura 21. Modelos combinatorios de la Tríada IFH/M (Infancia-Familia-Horror/Mal)
- Figura 22. Ecuación perversidad y enfermedad o patología
- Figura 23. Dicotomía entre buena-mala madre y buen-mal hijo/buen-mal gemelo
- Figura 24. Dialéctica entre el pasado y presente
- Figura 25. Dimensiones de los espacios afectivos

Capítulo 2

- Figura 1. Combinaciones binarias de la identidad infantil
- Figura 2. Personajes infantiles, lo gótico y lo *uncanny*
- Figura 3. Estructura familiar piramidal
- Figura 4. Visión dicotómica del héroe-villano gótico infantil
- Figura 5. Dimensiones de la casa/hogar gótico
- Figura 6. Dicotomía entre buenas-malas madres y buenos-malos hijos
- Figura 7. Evolución narrativa de niños perversos góticos
- Figura 8. El placer estético del horror y la estética de la aversión según Barrette (1997/2013)
- Figura 9. Los niños creepy como foco generador o receptor del *New Horror* y sus temáticas derivadas
- Figura 10. Subgéneros con la casa como personaje del *New Horror*

Capítulo 3

- Figura 1. Clasificación de “madre terrible”, de Parra (2020)
- Figura 2. Representación visual base psicoanalista freudiana aplicado el personaje de Norman Bates y su casa (según el estudio de Zizek, 2006)
- Figura 3. Clasificación de los arquetipos maternos desde varias perspectivas
- Figura 4. Dicotomía entre la “buena” madre y la “mala” madre
- Figura 5. Interrelación de las distintas concepciones de maternidad, más allá de la dicotómica patriarcal
- Figura 6. Horror como un juego simbólico (basado en Schubart, 2018, p. 54)
- Figura 7. Personajes infantiles como mediadores con fantasmas del pasado
- Figura 8. Maternidad social y maternidad tormentosa
- Figura 9. Reinterpretación simbólica de la figura de las madres en *El Orfanato* (2007), *Mamá* (2013) y *Babadook* (2014)
- Figura 10. Aplicación del mito del Minotauro a la película *El Orfanato* (2007)
- Figura 11. Concepciones del hogar como *locus corruptus*
- Figura 12: Evolución del personaje materno de Laura (*El Orfanato*)
- Figura 13: Diferenciación entre madres biológicas y no biológicas en *El Orfanato* (2007) y *Mamá* (2013)
- Figura 14. Desarrollo del personaje de Amelia
- Figura 15. Desarrollo del personaje de Samuel

Capítulo 4

- Figura 1. La infancia en el juego social de la inocencia y la culpabilidad
- Figura 2. La percepción de la perversidad
- Figura 3. Combinación de personajes infantiles con lo gótico y lo uncanny-monstruoso
- Figura 4. Ecuación de inocencia y criminalidad infantil
- Figura 5. Representación del ciclo de la violencia filio-parental según Aroca (2010, p. 156)
- Figura 6. Conductas no normativas de la violencia paterno-filial (Aroca et al. 2014, p. 162)
- Figura 7. Esquema 1 de características de análisis de la representación de personajes de ficción (Garrido y Abarca, 2015: 52-53) basado en el manual psicológico “Psychopathic Check-List Revised” o PCL-R (Haare, 2003)
- Figura 8. Esquema 2 de características de análisis de la representación de personajes de ficción (Garrido y Abarca, 2015: 52-53) basado en el manual psicológico “Psychopathic Check-List Revised” o PCL-R (Haare, 2003)
- Figura 9. Funciones de los personajes del *Horror Sensorium/New Horror* contemporáneo
- Figura 10. Sistema de (inter)relaciones y transferencias entre ficción- realidad en la construcción identitaria de personajes (infantiles/adolescentes) del *New Horror* contemporáneo
- Figura 11. Perversidad construida y perversidad innata
- Figura 12. Películas analizadas desde la clasificación según Renner (2016, p. 8)
- Figura 13. Rasgos psicopáticos del DSM4 aplicados al personaje de ficción-realidad Rhoda Penmark (*The Bad Seed*)
- Figura 14. Rasgos psicopáticos del DSM4 aplicados al personaje de ficción-realidad Esther (*La Huérfana*)
- Figura 15. Resquebrajamiento de la familia nuclear y su relación con la orfandad y la perversidad
- Figura 16. Esther no consigue sus pretensiones con respecto a su padre adoptivo

- Figura 17. Convivencia entrelazada entre el muñeco de porcelana y el sujeto psicópata
Figura 18. Violencia “in crescendo” de manera simultánea al poder que ejerce el “alma dominante” de Edward (“alma dominante”) por encima de Milles (“alma víctima”)
Figura 19. Proceso de dominación del cuerpo-víctima

Capítulo 5

- Figura 1. Lecturas posibles ante las representaciones monstruosas-fantasmales de la parálisis del sueño
Figura 2. La casa como espacio liminar entre lo sobrenatural y el mundo onírico
Figura 3. La vía fantástico-onírica como respuesta emocional ante la adversidad
Figura 4. Trastornos del sueño según Gállego Pérez-Larraya, J., Toledo, J.B., Urrestarazu, E., & Iriarte, J.
Figura 5. La figura femenina/maternal según Neumann (2009, p.86)
Figura 6. Simbolismo de la imaginería monstruosa según Hamilton (2020, p. 5)
Figura 7. La teoría de las fases del duelo Kübler-Ross (2005) aplicada concretamente a Connor (Un monstruo viene a verme)
Figura 8. Variedad de nombres a los monstruos sobrenaturales/alucinaciones hipnagógicas causadas por la parálisis del sueño.
Figura 9. Características compartidas entre los diferentes seres mitológicos y los demonios femeninos
Figura 10. Modelo cognitivo de análisis de pesadillas recurrentes de Spoomaker (2008, p. 17)
Figura 11. Guion-modelo narrativo de las pesadillas recurrentes de Spoomaker (2008, p. 17)
Figura 12. Elementos del sueño que pueden iniciar un guión de pesadilla recurrente (Spoomaker, 2008, p.18)
Figura 13. Evolución de las pesadillas de Daniel
Figura 14. Evolución de los ataques sobrenaturales en Mara
Figura 15. Evolución de las fases onírico-sobrenaturales en Dreamcatcher

8.3. Listado de imágenes

Capítulo 3

Fotografía 1. Laura (*El Orfanato*) al reencontrarse con su hijo Simón tras suicidarse (primera ilustración) y como Wendy de sus ex compañeros de infancia de forma sempiterna (segunda ilustración)

Fotografía 2. Madres e hijos acechados por los fantasmas de *Mamá* (primera ilustración) y *La llorona* (segunda ilustración)

Fotografía 3. Fantasma de *Mamá* (2013) tras el suicidio y *La Llorona* (2019) en el río

Fotografía 4. Hogares: El orfanato (*El Orfanato*); la casa del bosque (*Mamá*) y la casa (*Babadook*)

Fotografía 5. Casa victoriana de Amelia y Samuel

Fotografía 6. El sótano como lugar de los secretos escondidos y el descubrimiento de la verdad en *El Orfanato* (2007) y *Mamá* (2013)

Fotografía 7. Ilustración premonitoria y metafórica de Amelia en el libro de Mister Babadook

Fotografía 8. Separación simbólica de Lilly y Victoria: “Mamá” se lleva a Lilly y Victoria +se queda con Annabelle y su tío Lucas (*Mamá*)

Fotografía 9.1. Los armarios como espacios desde donde pueden emerger los fantasmas de “Mamá” (*Mamá*) y Mister Babadook (*Babadook*)

Fotografía 9.2. Madre destructiva/arcaica, fantasma de “Mamá” (primera imagen) versus madre adoptiva, Annabelle (*Mamá*)

Fotografía 10. En las primeras dos imágenes vemos el reencuentro de las figuras maternas de Laura (*El Orfanato*), el fantasma de “Mamá” (*Mamá*) con sus hijos muertos en brazos. En la tercera imagen vemos cómo Amalia abraza a su hijo, protegiéndolo del daño que le puede provocar Babadook (*Babadook*)

Fotografía 11. Laura (*El Orfanato*) jugando al “1, 2, 3 toca la pared” con su hijo fallecido, Simón y el resto de sus excompañeros de infancia, fantasmas junto a Tomás, hijo fallecido de Benigna

Fotografía 12. La importancia de la impronta maternal y el juego. Victoria y Lilly (Mamá) como niñas salvajes por imitación del fantasma de “Mamá” (primera imagen); Lilly y Victoria pintando las paredes como forma de jugar y de comunicarse en sociedad (segunda imagen) y Lilly jugando con el fantasma materno de “Mamá” (tercera imagen)

Fotografía 13. La importancia del juego simbólico en Samuel: estrategias de resiliencia, la magia (primera ilustración); la literatura con el libro de “Mister Babadook”, afición compartida con su madre (segunda ilustración) y la construcción de un arma para poder defenderse a él y a su madre del monstruo sobrenatural-patológico (tercera ilustración)

Fotografía 14. Alucinaciones de Amelia por la presencia de Mister Babadook en su casa

Fotografía 15. Episodio traumático de Samuel en el coche previo a la medicalización de su madre

Capítulo 4

Fotografía 1. Imágenes de archivo de Edmund Kemper

Fotografía 2. de Edmund Kemper en la serie *Minhunter* (2017)

Fotografía 3. *The Bad Seed* (Mervyn LeRoy, 1956) como precedente de *The Orphan* (J. Collet-Serra, 2009)

Fotografía 4. Rhoda Penmark como asesina psicópata infantil
 Fotografía 5. Rhoda Penmark y su inocencia erótica
 Fotografía 6. Comparativa de la inocencia erótica entre Rhoda y su remake
 Fotografía 7. Rasgos patológicos de Rhoda y comportamientos no normativos
 Fotografía 8. Rasgos patológicos de Rhoda y comportamientos no normativos en el *remake*
 Fotografía 9. Esther tras ser adoptada
 Fotografía 10. Esther y su conducta no normativa con su hermana adoptiva
 Fotografía 11. Precocidad sexual de Esther
 Figura 12. Las agresiones físicas y psicopáticas de Esther
 Fotografía 13. Esther descubriendo su verdadera identidad en el espejo
 Fotografía 14. Perversidad y la psicopatía masculina en los casos de estudio de Brahms en *The Boy* y en la secuela *Brahms: The Boy II* y Milles en *The Prodigy*.
 Fotografía 15. Brahms encarnado en un muñeco creepy de porcelana
 Fotografía 16. *Modus operandi* de Brahms: rezar por las noches
 Fotografía 17. Muñeco Slappy (serie televisiva *Goosebumps*, 1995-1998/película *Goosebumps 2: Haunted Halloween*) y Brahms (*The Boy*, 2016)
 Fotografía 18. Hábitos diarios de Brahms
 Fotografía 19. Jude imita a Brahms, incluso en su mutismo selectivo
 Fotografía 20. Milles, atemorizado por sus sueños al principio de la película
 Fotografía 21. La dualidad manifiesta en la heteocromía de Milles y su disfraz de Halloween
 Fotografía 22. El cuerpo víctima de Milles con la cara del psicópata dominante Edward
 Fotografía 23. Milles en la sesión psicológica en la que manifiesta su verdadera identidad
 Fotografía 24. Milles asesinando a su décima víctima, Margaret
 Fotografía 25. Edward ocupa el cuerpo de Milles y se ve a través del reflejo del espejo

Capítulo 5

Fotografía 1. “The Nightmare” (Henry Fuselli, 1781)
 Fotografía 2. Strzyga (Estrige en castellano).
 Fotografía 2. *Un monstruo viene a verme* (Juan Antonio Bayona, 2016)
 Fotografía 4. Connor con su madre, al inicio de la enfermedad
 Fotografía 5. Historia 1: El rey y la reina (arriba) El príncipe y su enamorada, la molinera (abajo)
 Fotografía 6. Historia 2: El párroco y el boticario e historia 3: El hombre invisible
 Fotografía 7. El desarrollo y simbolismo del tejo, según Oreet Rees & Leanne Whitney (2020, p. 33)
 Fotografía 8. El aprendizaje de Connor con el monstruo
 Fotografía 9. *Before I wake* (Mike Flanagan, 2016)
 Fotografía 10. Simbolismo de la bañera
 Fotografía 11. Proyecciones oníricas de Cody desde la imagen vista
 Fotografía 12. Aparición fantástico-maravillosa de mariposas azules y manifestación monstruosa de las mariposas
 Figura 13. Representación monstruosa de Sean/Cody y aparición del “Kanker”
 Fotografía 14. Encuentro de las dos madres
 Fotografía 15. Andrea Morgan, madre biológica de Cody (1h. 27 min.) minutos antes de morir

- Fotografía 16. Guiño a la película *The Blue Butterfly* (Léa Pool, 2004)
- Fotografía 17. “Las Parcas” (Goya, 1819); “The Three Fates” (Francesco de Rossi, 1550); “The Three Fates” (Paul Thumann, 1880 fecha aproximada) y “The three fates” (Yanagi Miwa, 2008. The Mori Museum)
- Fotografía 18. “Edipo y la Esfinge” (Gustave Moreau, 1864)
- Fotografía 19. “La Llorona” (Raúl Anguiano, 1942)
- Fotografía 20. *Slumber* (Jonathan Hopkings, 2017)
- Fotografía 21. *Mara* (Clive Tonge, 2018)
- Fotografía 22. *Dreamcatcher* (Kerry Harris, 2020)
- Fotografía 23. Violencia de Daniel en *Dreamcatcher* (Kerry Harris, 2020)
- Fotografía 24. Episodio de parálisis del sueño en *Slumber*; en *Mara* y en *Dreamcatcher*

