

LOS IMAGINARIOS DEL TERROR EN LAS SERIES DE TELEVISIÓN

Álvaro Lema Mosca
Universidad Autónoma de Madrid

Resumen:

Partiendo de un análisis de los imaginarios recurrentes en el cine de miedo, se analiza su inclusión en las series televisivas contemporáneas, como modo de ejemplificar las renovaciones que sufre el género y el diálogo que las series establecen con lo cinematográfico. En ese sentido, se profundiza en la presencia del mal, en las figuras típicas (el zombi, el vampiro, el monstruo, la bruja) y en el metacine, estrategia harta recurrente en el cine de miedo actual.

Palabras clave: cine de miedo, series, mal, monstruo, metacine

Abstract:

Starting from an analysis of the recurrent imaginaries in the fear cinema, its inclusion in contemporary television series is analyzed, as a way of exemplifying the renovations suffered by the genre and the dialogue that the TV series establishes with cinema. In that sense, the presence of evil is examined, also typical figures (the zombie, the vampire, the monster, the witch) and also metacine, a recurring strategy in the contemporary fear cinema.

Keywords: fear cinema, TV series, evil, monster, metacinema

La televisión seriada

La televisión reemplaza al cine. Fellini estaría horrorizado si aún viviera. Pues el relevo de una sobre el otro no viene dado únicamente por el éxito que están teniendo las series televisivas en los últimos diez años sino además por la calidad estética y el estilo de corte cinematográfico. Estos dos factores (la audiencia y el nivel artístico) emparentan ambos productos audiovisuales a la vez que establecen una serie de relaciones que se mueven de un lado a otro. La imagen televisiva es ahora equiparable a la imagen cinematográfica, las narraciones de las series se asemejan a películas de larga duración o a sagas, actores que antaño se dedicaban únicamente a la gran pantalla, son protagonistas ahora de la serie de turno. Por otra parte, aparece la capacidad de elegir el horario de visualización (como si fuera una cartelera de cine) aún con mayores libertades gracias a la transmisión on-line y los recursos que ofrece la televisión digital, frente al horario impuesto de la antigua televisión.

Esta nueva televisión está determinada por el predominio de las series de ficción. Con la salvedad de que el nivel artístico de estas ha evolucionado notablemente en los últimos tiempos, debido en parte a una mayor apuesta de parte de las productoras y los canales, que ha posibilitado (entre otros factores) un significativo aumento en los índices de audiencia. Curiosamente, el modelo actual pareciera ser el de una televisión regida por la ficción en todos sus terrenos: desde el policial hasta el terror, de la comedia a la persecución zombi, de la política a lo fantástico o lo erótico. Frente a la televisión de los años 2000, regida por la intención de mostrar como real todo lo sucedido, se pasó a una donde prevalece lo ficticio sin muestras aparentes. La era de *reality shows*, noticieros y programas de investigación periodística pareciera estar perdiendo vigencia y dando paso a esta nueva forma de comunicación.

Esa televisión marcada por una ilusión de presente¹ que privilegia el aquí y ahora de corte realista frente a la ilusión de lo cinematográfico o novelesco, deviene un nuevo espacio de creación y comunión, donde el espectador pareciera convertirse nuevamente en un agente pasivo ansioso por devorar la próxima temporada. Con algunas salvedades, claro: las nuevas formas de consumo audiovisual permiten, como ya se ha dicho, visualizar las series de ficción acorde a los gustos y los requerimientos del espectador. El manejo del tiempo en relación al producto televisivo es otro y también lo es el espacio. La regulación temporal que existía en una televisión que podríamos denominar *preinternet* (utilizado en virtud del uso masivo de la red) es distinta a la actual y también lo era la organización espacial del individuo (y los otros que lo acompañan). En esa mutación de los tiempos y espacios de consumo, el espectador elige de qué manera, cuándo y cómo acceder a la serie. En esta televisión *postinternet*, el producto se consume de acuerdo a las exigencias del consumidor.

Eso conlleva (previo conocimiento y estudio del mercado y de la cuestión) a una diversidad de productos en la palestra televisiva. Es necesario abarcar todos los gustos para tener la mayor cantidad de público. Las temáticas son variadas y también lo son los aspectos técnicos (fotografía, montaje, efectos especiales, musicalización), entre ellos la elección de actores. El traspaso del cine a las series que han hecho figuras vinculadas principalmente al primero, como Jessica Lange, Kevin Spacey, Eva Green, Anthony Hopkins, Nicole Kidman o Viola Davis, no deja de ser un dato interesante que evidencia la importancia que ha adquirido la ficción televisiva.

Por otra parte, la búsqueda de verosimilitud que caracterizó a la televisión desde el origen del noticiero, pareciera moverse hacia el cine, cuyas producciones recientes buscan interesadamente historias “basadas en hechos reales”. Resulta interesante incluso, que este punto sea el más repetido en cierto cine de corte fantástico, como ocurre con el terror o el thriller. Paralelamente, el *biopic* como género cosecha innumerable cantidad de films al año y sigue siendo, para algunos sectores de la crítica, como la Academia de Hollywood, uno de sus favoritos.

Estos intercambios entre el cine y la televisión repercuten no solo en lo técnico y lo productivo sino también en la temática, como ya se ha señalado. Es fácil de rastrear el préstamo de ciertos imaginarios propios del primero en las series televisivas. Si bien resulta difícil reconocer muchos de estos imaginarios, dado que su procedencia llega desde otros campos artísticos como la literatura, el teatro o la pintura, dichos préstamos son, en ocasiones, explícitos y condescendientes.

Roland Barthes² fue uno de los primeros en analizar estos discursos, a los que llamó *mitologías* y a los que identificó como sistemas de signos que representan lo social. Ese conjunto de signos compuestos de gestos sociales conforma una peculiar visión del mundo, a la vez que brinda una faceta sobre la sociedad en la cual es gestado. Benedict Anderson (1993) agregó, desde una perspectiva historicista, que esos discursos se originan siempre dentro de comunidades (a las que denominó *imaginadas*) que fomentan la pertenencia y la identificación social³.

La presencia de ciertos discursos de origen social (es decir, que nacen en el seno de una sociedad), con incidencia en varias manifestaciones artísticas, puede rastrearse desde los orígenes del cine. Baste solo pensar en los films de Georges Mèliés, donde se retoman y se recrean muchas de las ideas existentes en la sociedad francesa de su época. Gérard Imbert (2010) ha estudiado minuciosamente la presencia de imaginarios sociales en el cine contemporáneo, en tanto “representaciones flotantes, más o menos conscientes, que condicionan nuestra aprehensión de la realidad e inciden en la formación de la identidad social”⁴. Reflexionar sobre la manera en que esos imaginarios se trasponen a las series de ficción es el objetivo de este trabajo. Pero visto así, la empresa

parece imposible, al menos para un texto de esta extensión. En ese sentido, y para tranquilidad de muchos, este trabajo se centrará en la presencia de imaginarios propios del cine y la literatura de miedo en series de televisión contemporáneas.

Cine de miedo: un acercamiento

“Las buenas películas de terror nos hacen pensar; las mejores hacen que dejemos de hacerlo”, asegura Jason Zinoman⁵ en su estudio sobre el cine de terror moderno o *Nuevo Terror*, es decir, aquel surgido hacia finales de los años 60, principalmente en Hollywood pero también en otros puntos del planeta y que dio nombres como los de Brian de Palma, Georges Romero, Roman Polanski, Wes Craven, Dario Argento o Carlos E. Taboada.

Dicho género se caracterizó por un cambio en la técnica y el tratamiento de ciertos temas trabajados hasta el hartazgo por los films de terror. Se prefirió la ambigüedad y la confusión antes que los desenlaces explicativos, la inmoralidad, la violencia y el sexo ante la pacatería, los escenarios realistas antes que las situaciones sobrenaturales. “Estas películas comunicaban confusión, desorientación y la sensación de que la verdadera fuente de la angustia está situada entre categorías: realidad y fantasía, arte y comercio, los vivos y los muertos”⁶.

Sin embargo, esta tendencia no puede tomarse como la generalización de un campo que ha sufrido significantes mutaciones a lo largo de su historia. De allí mi preferencia al hablar de un *cine de miedo*, antes que uno de terror, ya que esta última categoría ciñe el campo de trabajo a un conjunto de films que buscan un efecto concreto en el espectador, mientras que el cine de miedo engloba otro tipo de películas, abiertas a cruzamientos, *bricollages*, y diversidad de formas y técnicas, que no necesariamente tienen como propósito causar pavor intenso en el público. De hecho, “terror” es un término latino que refiere a la guerra y a “la retirada”, por tanto a la negación del objeto. En ese sentido, el terror sería una de las variables que encierra el cine de miedo, pero no la única. Allí entrarían también otras categorías que llegan a la temática por vías diferentes.

El miedo en tanto emoción fundante se liga al hombre desde el origen de la humanidad, porque representa la restricción, el límite, el obstáculo que no puede cruzarse. Es en cierta forma y a lo largo de la historia, la ley que nos rige, que nos prohíbe y que en contrapartida nos abre el camino por el cual sí debemos andar. Es un principio que gobierna la vida humana porque en cierta forma atenta contra esta. Es así que la temática variada del relato de miedo gira en torno a lo que Rudolph Otto ha llamado “lo numinoso”, es decir, el complejo de emociones que son la base de la creencia mitológica de donde se desprende el miedo y sus variantes⁷. Desde allí, desde el origen, del mito y

la leyenda, es de donde brota la turbación porque significa un desconocimiento de aquello que se era antes. El *dèjà vu*, lo siniestro que surge de lo que es inconscientemente familiar. Desde allí también el miedo se ha impuesto al hombre como una regla, como un castigo, que los antiguos adjudicaban a los dioses (Deimos: Terror; Fobos: Miedo) y que desde entonces mantiene una vinculación directa con la religión y el poder. Y como el ser humano es el único animal que anticipa su muerte y le teme, el miedo gira siempre en torno a la duración de la vida.

Freud, en su ya clásico artículo “Lo siniestro” (1919) define el concepto como «aquella variedad de lo terrorífico que se remonta a lo consabido de antiguo, a lo familiar desde hace largo tiempo» y que se emparenta en otras lenguas con palabras como *demoníaco*, *horrendo*, *siniestro*, *repulsivo* o *encantado*. Es decir, el desconocimiento atemorizante frente a algo que antaño nos era familiar, aquello oculto que sale a la luz, la transición entre lo *heimlich* (familiar, de *heim*: hogar) y lo *unheimlich* (desconocido), determinado por el mecanismo de represión⁸. Se trata de algo que Kant ya había anticipado unos cuantos siglos antes: “los más recónditos motores del hombre”.

El miedo como creación artística en general y en el cine en particular, está ligado directamente a *lo sublime* kantiano, a través de sus tres elementos: el temor que genera lo que se contempla, la distancia que permite al observador estar a salvo y la sensibilidad del sujeto que observa. Esa distancia, unida a la sensibilidad del espectador, genera placer al enfrentar lo atemorizante. “Su aspecto es tanto más atractivo cuanto más temible, con tal de que nos encontremos en un lugar seguro”⁹. En ese sentido, la recepción de films o series televisivas que versan en torno al miedo, ofrecen siempre cierto goce en el observador, quien sabe que aquello existente al otro lado de la pantalla, no puede atacarlo.

Esta podría ser una hipótesis para explicar el auge que el cine de miedo y sus correlatos en las series de ficción televisivas han alcanzado en los últimos años. Es extensa la lista de series que tocan el tema, ya desde un planteo sesgado, ya desde un protagonismo absoluto del miedo.

Por su parte, tanto el cine como la televisión tienen muy en cuenta los principios de lo que he denominado *narratología del miedo*¹⁰, es decir, el planteo de una estructura básica sobre la cual gira una serie de estrategias que posibilitan el temor en el lector/espectador. Eso implica, entre otros, la creación de una atmósfera particular, determinado dibujo de los personajes, los devenires de ciertos fenómenos, la evolución del suspenso y el uso de un lenguaje particular. A eso se suma el gesto de la propia narración, que mediante las estrategias recién mencionadas, tiene como finalidad la búsqueda de la emoción en el lector/espectador. Esa narratología también tiene en cuenta la presencia de ciertos imaginarios, que se remontan a sus orígenes y que se

continúan en la actualidad a través de relecturas y revisiones continuas. Los imaginarios, en tanto sistemas dinámicos, cambian con el devenir del tiempo sin perder sus caracteres constitutivos.

Los préstamos entre el cine y la televisión han virado en torno a todos estos asuntos, que constituyen una primera plataforma sobre la cual se erigen los mismos discursos re-escritos, re-elaborados, re-presentados una y otra vez.

Posesión del mal

Al Romanticismo y el Horror Gótico se les debe la vinculación del miedo y el mal en un sentido demoníaco, es decir, como respuesta a una acción sobrenatural comandada por el mismo Satán. Si bien, esta imagen puede rastrearse en las antiguas Grecia y Roma, e incluso en civilizaciones anteriores (con otra encarnación de lo demoníaco), la noción moderna del mal como fuente de miedo surge hacia los siglos XVII y XVIII y se expande en maneras variadas hasta nuestros días. En tanto movimientos estéticos que no solo afectaron a la literatura de la época, lo romántico y lo gótico supusieron nuevos valores vinculados a lo colectivo pero desde una óptica individual. La expresión del poeta romántico y del novelista gótico se parapeta en una visión subjetiva sobre el Universo y la Naturaleza que se proyecta hacia el afuera y repercute, por lo tanto, en la colectividad circundante. En ese sentido, la novela gótica y el denominado *Romanticismo Oscuro* se ocuparon de los rincones más lóbregos de la condición humana: lo erótico, lo prohibido, lo perverso, lo repulsivo. Cada una de estas temáticas fue organizada en torno a la creación de una atmósfera específica destinada a provocar miedo, tanto en los personajes como en los lectores. Con ambos movimientos surge el miedo contemporáneo, tal como lo conocemos en la actualidad, aunque haya sufrido variantes en la composición formal. Con respecto al horror gótico, dice Clive Bloom:

Horror is the usual but not necessarily the main ingredient of gothic fiction and most popular gothic fiction is determined in its plotting by the need for horror and sensation. It was Gothicism, with its formality, codification, ritualistic elements and artifice (...) that transformed the old folk tale of terror into the modern horror story¹¹.

En ese sentido, el pasaje que se dio entre el terror folclórico y el nuevo horror, más cosmopolita, enfermizo y (en cierta forma) reconocible para el lector, implicó una nueva concepción de los imaginarios culturales capaces de provocar miedo. Los bestiarios y seres sobrenaturales, tan frecuentes en el mundo medieval, empezaron a verse como seres foráneos, encarnaciones del mal, de lo otro, de lo antinatural. A raíz de esa diferenciación, tanto el Romanticismo como la novela gótica, llenaron sus páginas de monstruos que, como veremos más adelante, admiten diferentes formalidades estéticas.

Damas fantasmales, vampiros, hombres-lobo y autómatas se convierten en los nuevos protagonistas que convocan plateas multitudinarias y que atemorizan, en tanto son la encarnación de lo desconocido. Y como ya dijo Lovecraft, nada asusta más que eso¹². A eso se sumó el *locus*, escenario de los acontecimientos perturbadores que cobró tanto protagonismo como los otros personajes: bosques, castillos, cementerios y abadías fueron los primeros lugares utilizados. Luego vendrían las casas abandonadas, los hoteles, los centros de salud y los espacios cerrados.

El cine se nutrió de ese imaginario cultural reinterpretado incansablemente hasta la fecha y lo mismo ha ocurrido con las series de televisión, especialmente aquellas cuyas temáticas giran en torno al miedo y la ciencia ficción. Tanto el Romanticismo como el Gótico han sido retomados recientemente por series de televisión, ya que suponen una estética especialmente apropiada para el desarrollo de los temas a los que nos estamos refiriendo.

Vanessa Ives, la protagonista de *Penny Dreadful* (Showtime, 2014-2016), lucha con el mal que vive en su interior y que pretende gobernarla. Las encarnaciones del mal, que al principio de la historia son fuerzas foráneas y parecen existir en los otros, terminan por acecharla y convivir con su lado más bondadoso y creyente. Las dificultades que tiene Vanessa para conciliar la maldad y el bien que habitan en su interior, son el eje transversal de las tres temporadas. En ese sentido, las batallas internas entre la salvación divina y la tentación satánica se enmarcan en un escenario gótico (la casa, los castillos, la noche, la ciudad escalofriante, la campiña desolada) y en el contexto romántico de la Londres decimonónica, con continuas alusiones a los poetas lakistas y la aparición de las principales figuras mitológicas de ese movimiento, como veremos en el siguiente apartado.

En ella convive la dualidad de la mujer romántica: lo angelical y lo demoníaco¹³ y a partir de esa imagen se construye un personaje en el que se encarna el imaginario del mal como posesión. En ese sentido, el mal sería algo purgable, rechazable, negado. No obstante, existe en ella y eso la vuelve un ser monstruoso, confinado a la tragedia y el ostracismo, pero portador de un poder especial. A lo largo de la serie, Vanessa da muestras de clarividencia y de una particular propensión para la magia (emparentada a la brujería), mientras que, por otra parte, se erige como una devota cristiana. Esa dialéctica entre el bien católico y el mal demoníaco establece una tensión que cuestiona los principios de la moral occidental contemporánea, inserta en una época y un lugar que funcionaron como bisagra entre la irracionalidad religiosa medieval y la ilustración moderna.

Volviendo al concepto de *numinoso* (de numen: dios) expuesto por Rudolph Otto, encontramos una explicación que intenta dar cuenta de esa compleja naturaleza a la que

se expone Vanessa. El fanatismo religioso se une al “misterio tremendo” que implica lo numinoso, provocando una tensión que atrapa pero repele al mismo tiempo. “Este contraste armónico, este doble carácter de lo numinoso, se descubre a lo largo de toda la evolución religiosa, por lo menos a partir del grado de pavor demoníaco. Es el hecho más singular y notable de la historia de la religión”¹⁴. En ese sentido, el carácter religioso de vuelve a la protagonista un ser humano y monstruoso, como un bifronte que se expone a los designios de fuerzas extranjeras. Frente a las masculinas fuerzas divinas (la celestial, simbolizada en el Cristo de la cruz; la satánica, encarnada en “El Maestro”, figura abominable y vampírica), Vanessa se bate a duelo con su propia condición femenina: en ella se reúnen, por un lado, la tensión sexual propia de la conquista diabólica, y por el otro, la represión social que la interna en un psiquiátrico por histérica, la acusa de brujería, la encomienda a las curas de la psicología y excluye su propia sexualidad.

En esta misma línea, *Carnivàle* (HBO, 2003-2005), llevó al extremo la lucha entre Dios y el Diablo. Ben Hawkins (Nick Stahl), un joven huérfano, se une a un circo que vaga por las desiertas tierras de California durante la depresión del 29. Tiene poderes curativos que lo asustan y desea deshacerse de ellos. Por otro lado, el Padre Justin (Clancy Brown), un pastor metodista que vive con su hermana Iris en California, comienza a tener visiones. Ambos protagonistas se cruzan y deben congeniar sus dones.

Carnivale, sin embargo, juega con el espectador en una irresistible metáfora continua sobre las ambigüedades de la sociedad americana y sus valores: el dinero como elemento que todo lo puede; la violencia como fin que justifica los medios; la figura de los falsos predicadores; la religión como dogma para manejar a las masas; los medios de comunicación como manipuladores de la verdad; la creación de líderes y su aterradora idealización; el afán por el espectáculo en todas las disciplinas y contextos posibles; la familia como raíz primordial e indisoluble...¹⁵

La idea del mal como un ente que acecha y que perturba a quien lo posee es una imagen hartamente conocida en el cine de miedo desde *El exorcista* (W. Friedkin, 1973). Durante mucho tiempo, se configuró un imaginario que veía a la maldad como condena; no obstante, pareciera que en la actualidad la posibilidad de expurgar el daño mediante rituales exorcistas está tomando protagonismo. En los últimos años, las series de televisión han retomado este tema de diversas maneras: la hermana Mary Eunice, canal a través del cual se manifiesta el demonio en *Asylum*, segunda temporada de *American Horror Story* (Fox, 2012), una joven que asegura haber pactado con el diablo en *Salem* (WGN, 2014-2017), los protagonistas de *Outcast* (Cinemax, 2016) y *El exorcista* (Fox, 2016).

En otras representaciones más actuales, la turbación provocada por la presencia del mal demoníaco aparece también a través de situaciones y atmósferas cargadas de *extrañamiento*, una de las formas que reconozco como creadoras de miedo¹⁶. En esos casos, lo perturbador de la situación está dado por los vacíos explicativos en las tramas, que no persiguen un objetivo clarificador sino que juegan con los espacios en blanco, generando de ese modo, un clima enrarecido que altera tanto a personajes como a espectadores.

Partiendo de una estética que ya traía del cine, David Lynch generó ese extrañamiento en la serie *Twin Peaks* (ABC, 1990-1991), cuya continuación se ha prometido para este 2017. Un agente del FBI debe resolver el misterioso asesinato de una joven en una aún más misteriosa ciudad ficticia llamada Twin Peaks. A partir de ese momento, la supuesta realidad se entremezclará con lo onírico (entre otras cosas, para vaticinar que en veinticinco años estaríamos viendo la secuela), seres sobrenaturales se confunden con los habitantes de la pequeña ciudad y lo moral se cuestiona en base a la hipocresía típica en las sociedades pequeñas, todo ello encapsulado bajo la inquietante banda sonora de Angelo Badalamenti. El antiguo imaginario del pequeño pueblo fantasma repleto de personajes enigmáticos se recrea bajo la particular lupa de Lynch.

Un caso aún más ejemplar y estrechamente vinculado a *Twin Peaks* es la primera temporada de *True Detective* (HBO, 2014), que a partir de la pluma y la producción de Nic Pizzolato, instaure una atmósfera tan cargada como oscura. Dos viejos y enemistados detectives recuerdan el caso irresuelto de un asesino serial cometido diecisiete años atrás y se predisponen a darle un fin. El clima donde se recrean las búsquedas de los oficiales está siempre plagado de una tensión *in crescendo* y una extensa cadena de símbolos, que a modo de vaticinios, van esclareciendo el perfil demoníaco del caso.

Se trata de una secta satánica unida a una iglesia evangélica que comete delitos de pederastia y prostitución, con un asesino realmente aterrador escondido en un lugar espeluznante y aislado, convertido rápidamente en un microuniverso donde parece gobernar el mal. Lo más interesante es cómo repercute esto en Rust Cohle (Matthew Mc Conaughey), hombre enigmático y taciturno que a lo largo de la temporada, intenta reconciliarse con el bien pero termina siempre por sucumbir ante las banalidades del mal. El último y controversial capítulo de la temporada profundiza en esa lucha interior.

La primera temporada de la serie está atravesada por referencias a la obra de los grandes maestros del miedo estadounidense. Las menciones al “Rey Amarillo”, poderoso artífice de los crímenes, refiere a la colección de cuentos de Robert W. Chambers (1865-1933), publicada en 1895, que trata sobre un libro que conduce a la locura y la desesperación a quien lo lea. Los escenarios son los mismos en la serie que en la obra del americano: ciudades olvidadas, perdidas en grandes planicies de tierra seca. Por otra

parte, son continuas las alusiones a H. P. Lovecraft (1890-1937), fundador del *horror cósmico* y una extensa y compleja mitología. Su visión del hombre y el universo promulgaba la insatisfacción y el terror como único camino y el detective Cohle es un buen representante de esa desesperación protoexistencialista. La serie también tiene motivos propios de otro escritor del género: Arthur Machen (1863-1947), cuya literatura proponía la existencia de un mundo misterioso y extraño que se esconde en el mundo real y que quebranta sus leyes y su lógica cotidiana. El ocultismo y el misticismo al que se abocó en vida, parece representarse en las escenas más oscuras de *True Detective*.

Cualquiera de las series mencionadas hasta ahora reúne las condiciones necesarias para ser catalogada como un pastiche, donde lo posmoderno se une a lo neorromántico, que partiendo de los tópicos ya trabajados por el cine de miedo y recurriendo a imaginarios culturales fetichistas¹⁷, genera una nueva concepción del miedo. En ella, lo real y lo irreal se confunden y difuminan sus límites. El espectador es atacado en sus emociones físicas y se cuestiona su capacidad de asombro. Se juega con temas candentes, como la sexualidad, la religión, la muerte, y se adquieren elementos de otros géneros, como la ciencia ficción o el thriller policial. Las características de nuestra sociedad posmoderna se enraízan a la concepción romántica del mal, emparentada como ya vimos a lo sublime, con la salvedad continuamente latente de que el sujeto puede ser acechado por los males de la Naturaleza, fagocitado por el espacio trágico que lo rodea y dejar de estar a salvo¹⁸. Sin embargo, no son las únicas donde se retoma y se re-produce un imaginario existente en la cultura propia.

El miedo y sus figuras

El peso fuerte de la literatura y el cine de miedo han sido siempre sus figuras mitológicas: monstruos, vampiros, brujas, zombis, hombres-lobo, muertos vivientes han poblado sus historias y han sufrido, como se ha estudiado largamente, mutaciones en las formas y las presentaciones. Es ejemplar el *Nosferatu* de Murnau (1922) visto en la actualidad, más bien como un elemento jocoso, pese a que en su momento causó gran terror en el público espectador.

En ese sentido, el cine ha tenido que adecuarse a los cambios sufridos por la platea y tener en cuenta que es cada vez más necesario atacar las emociones del espectador, en lo que Angela Ndalianis ha denominado *horror sensorium*¹⁹, una combinación entre cognición y sentidos, entre mente y cuerpo. Decíamos al principio que la televisión también ha tenido en cuenta este punto, al adoptar la estética artística y la complejidad técnica del cine. En ese sentido, la inclusión de estas figuras mitológicas también ha mutado con el paso de los tiempos y su cambio se debe a la presencia de

públicos cada vez más acostumbrados a enfrentar y manejar el miedo que les provoca la imagen de una ficción.

Es gráfica la evolución sufrida por el zombi en los últimos cincuenta años. Un video tutorial disponible en la red muestra cómo ha cambiado su fisionomía en el último siglo, pasando de una simple figura humana con movimientos ralentizados a seres que salen de sus tumbas, sucios y hambrientos, hasta llegar a los pútridos y veloces cuerpos de la actualidad.

Criatura icónica de la cultura popular, el zombi apareció por primera vez en el cine en 1932, bajo el título *White Zombie*, dirigido por Victor Halperin y protagonizado por Béla Lugosi. En 1968 se estrena el exitoso film de George Romero, *La noche de los muertos vivientes*, y la imagen del zombi se generaliza. Tal es así, que en 1983, John Landis dirige el videoclip de *Thriller*, de Michael Jackson, con la misma temática, en clara alusión al poder cultural que había adquirido la figura del muerto viviente. Dicho videoclip, el primero en ser transmitido por la cadena MTV, era un intertexto de la película de Romero.

Del cine pasó a los videojuegos y el cómic y, a su vez, este inspiró la serie de televisión que mayor reconocimiento ha obtenido hasta el momento: *The Walking Dead* (AMC, 2010-2017). En ella, el oficial policial Rick Grimes (Andrew Lincoln), debe enfrentarse, junto al grupo de personas que comanda, a una invasión de muertos vivientes que pretenden destruirlos. La serie, que alterna capítulos de pura acción con otros de reflexión casi filosófica, es otro collage cultural de la extensa tradición existente, con *spin-off* incluido: *Fear the Walking Dead* (2015).

La idea del regreso luego de la muerte es un tópico tan antiguo como la propia humanidad. Es retomado y en cierta forma, reestructurado por el Romanticismo y la novela gótica. De allí pasa al cine. Desde entonces, el tema ha evolucionado hacia nuevas perspectivas menos interesadas en el entretenimiento, como la serie francesa *Les revenants* (Canal+, 2012 y 2015). Inspirada en una película homónima de Robin Campillo, guionista de la serie, narra el regreso de varias personas muertas que aparecen en sus casas exactamente el mismo día sin recordar qué les sucedió. *Les revenants* propone una atmósfera intimista, cuya ausencia de efectos especiales colabora a acercar la historia al espectador, volviéndola mucho más inquietante.

El zombi es un símbolo de la muerte y recrea un imaginario cultural muy extendido mediante diversas religiones que posibilita la vida después del fallecimiento. Con la salvedad que, en este caso, le confiere la configuración hollywoodense de regresar en busca de venganza y hambriento de carne humana. De allí la reavivación del miedo frente a su aparición, que supone siempre dos reacciones contrarias: o la huida (como sucede en *TWD*) o la parálisis (como ocurre en *Les revenants*).

Las respuestas frente a la muerte, no obstante, también han mutado con el tiempo. Philippe Ariés²⁰ estudió las reacciones antiguas y medievales y trazó una categorización que las define como *atenuadas, indiferentes y familiares*. Se pasó de una muerte amaestrada o domesticada, que significaba una organización previa de la defunción: la gente moría advertida. Se esperaba la hora de la muerte en el lecho, y se lo hacía sin lamentos exagerados, frente a los familiares y conocidos. La ceremonia de la muerte en el lecho, comandada por el moribundo y en presencia de un vasto público, persiste hasta entrado el siglo XVI, pero algo ha cambiado: la sola idea de la muerte conmueve. Se vive con lamentos, llantos, gran dramatismo. Desde el siglo XIX, un nuevo ideal acompaña a la muerte y se caracteriza por el predominio del miedo y el rechazo, que se debe en parte a la tendencia que, iniciada un tiempo antes, vincula a la muerte con lo demoníaco y lo trágico. La idea de que alguien vuelva de la muerte no puede ser desde entonces sino al menos inquietante.

En el siglo XIX, lo muerto y lo no-vivo fueron temas frecuentes de la literatura y la imaginería cultural. En 1897 Bram Stoker publica *Drácula*, encarnación del vampiro, criatura no-viva que se alimenta de sangre humana. Varios años antes, de 1845 a 1847, James M. Rymer había publicado en forma de folletín (de *penny dreadful*, para ser más precisos) *Varney the Vampyre or the Feast of Blood*. Anteriormente, en 1819, había aparecido el cuento de John W. Polidori titulado “The Vampyre”²¹.

El vampiro en tanto ser sobrenatural, estrechamente ligado a ciertos animales que se alimentan de sangre y viven en cuevas, es (al igual que el monstruo) una figura que cuestiona las leyes de lo establecido. Su doble condición de vivo/no-vivo lo coloca en un lugar privilegiado para las historias de miedo, lo hace portador de poderes especiales y lo identifica con el descontrol sexual. Su capacidad de mutar de apariencia y devenir, según la conveniencia, un seductor o un deforme, colabora en el extrañamiento propio de toda figura demoníaca pero al mismo tiempo atractiva.

En el siglo XX su imagen se reconfigura en la literatura y se multiplica en el cine. Solo en la década del 70, aparecen tres *best-seller* estadounidenses en torno al tema: *El misterio de Salem's Lot* (Stephen King, 1975), *Entrevista con el vampiro* (Anne Rice, 1976) y *Fantasma* (Peter Straub, 1979). A partir de ese momento, las sagas se popularizan y la televisión emite series exitosas sobre el tema: *Buffy, cazavampiros* (WB, 1997-2003), *Ultraviolet* (Channel 4, 1998), *The Lair* (Here TV, 2007-2009), *True Blood* (HBO, 2008-2014), *Crónicas vampíricas* (CW, 2009-2017), *Being human* (BBC, 2008-2013), *The Strain* (Fox, 2014-2017) y las ya mencionadas *Penny Dreadful* y *AHS: Hotel*.

En esta última, la jefa del clan de vampiros es una mujer, transfiguración del imaginario típico pero no muy lejano a la realidad, si se tiene en cuenta la cantidad de mujeres que fueron acusadas de vampirismo. La Condesa (Lady Gaga), una vampiro

fashionista, pasa sus días en un hotel (*locus* típico en las historias de miedo contemporáneas) donde convive con los fantasmas de aquellos que han muerto allí. Si bien se conservan elementos folclóricos del vampirismo tradicional, esta nueva imagen de la *femme fatale* vampira le otorga cierto misticismo vinculado con la actualidad. La Condesa está obsesionada por mantener su juventud y belleza (lo que le brinda poder) pero es, al mismo tiempo, un alma desdichada incapaz de encontrar el amor verdadero. Cualquier parecido con la realidad, no es pura coincidencia.

Vinculado a otra forma de lo no-vivo surge la figura monstruosa de Frankenstein, aparecida por primera vez en la novela de Mary Shelley (1818) y cuya imaginería es tan amplia en el cine y el audiovisual que es imposible no reconocerlo a simple vista. En tanto sujeto re-creado, re-armado, re-nacido, es el monstruo que representa lo anatural, lo anormal, lo antihumano y por esa razón, está unido a su creador como las dos caras de una misma moneda²². Ambos personajes componen un binomio indisoluble que los condena a la tragedia: uno está destinado a ser un excluido, el otro a pretender la divinidad.

En *Penny Dreadful* se ahonda en esta problemática tanto del creador como de su criatura, con la diferencia de que el primero no es un científico loco (como suele mostrárselo en el cine) y que el otro no es una criatura ingenua que un día se arrebató, sino un sujeto instruido de una enorme sensibilidad poética. Las continuas alusiones a los poetas románticos y sus reflexiones metafísicas sobre lo divino y lo terrenal, lo distancian del imaginario extendido que existe sobre su figura, acercándolo a lo moderno y lo metropolitano, pero no lo excluyen de su condición monstruosa. En ese sentido, la criatura de Frankenstein, que en la serie tiene varios nombres, uno de ellos Caliban (por el personaje shakesperiano), se inscribe en una tradición que entendió al monstruo como la encarnación de lo diferente, oscilando continuamente entre lo disparejo y lo desviado, pero siendo, al mismo tiempo, una categoría constitutiva de conocimiento²³.

Por último, otra figura que reaparece en las series televisivas con gran impacto es la de la bruja. *AHS* la trabajó en su tercera temporada, *Coven* (2013) con algunas interesantes estrategias que buscaban dar originalidad a la temática pero terminaron por volverla un tanto fútil. Como lo indica el título, existe un aquelarre de brujas en torno a la escuela de magia blanca liderada por Cordelia Foxx (Sarah Paulson), que busca a su próxima *Supreme*, ya que la actual (Jessica Lange) está perdiendo sus poderes. A su vez, ese clan se enfrenta a otro de magia negra, liderado por la hechicera Marie Laveau (Angela Bassett). Hacia el final de la temporada, ambos grupos se alían y terminan por vencer a una corporación de empresarios dedicados a la caza de brujas.

Las obvias vinculaciones entre el tema y el feminismo terminan por dar un trasfondo socio-político a la ficción que reescribe los imaginarios existentes sobre la

brujería. Vista desde la actualidad como símbolo de resistencia frente a la opresión y el maltrato patriarcal, la bruja se ha convertido en el emblema de liberación femenina²⁴. Históricamente se ha tratado a las mujeres como brujas para someterlas al poder del patriarcado y mantenerlas en ese estado de opresión. “Las mujeres practicaron la brujería, pero el poder político y religioso –que recaía en los hombres– prefirió alentar la imagen de una brujería femenina para seguir excluyendo a las mujeres de esas mismas esferas de control social”²⁵.

No obstante, la actual imaginaria promulgada por las series de televisión juega con esa doble condición. La simbólica mitología que identificaba a la bruja como un ser maligno capaz de producir espanto, ha devenido la realización idílica de una nueva mujer. Por otra parte, se explota su carácter popular mediante las referencias a una cultura cosmopolita y consumista, que implica entre otras cosas, marcas de ropa, música pop o la presencia de la cantante Stevie Nicks, como una integrante más del aquelarre.

Vanessa Ives, protagonista de *Penny Dreadful*, es también configurada como una mujer valiente y decidida, pese a las confusiones internas que le genera convivir con el mal. Recibe instrucciones precisamente de una bruja (Patti LuPonne), personificación típica: es una mujer fea y antipática, que vive aislada en un páramo, sobrevive mediante el uso de hechicería y es quemada por los asustadizos habitantes del poblado.

Por ese camino deambula *Salem* (WGN, 2014-2017), que retoma los juicios de Salem y (re)crea toda una mitología propia, que no cuestiona la veracidad de los hechos sino que intenta explicarlos mediante la existencia real de un grupo de brujas comandado por Mary Sibley (Janet Montgomery).

De ese modo, cualquiera de estas brujas protagonistas son mujeres poderosas, constructoras de su propio destino, incapaces de doblegarse ante los hombres. En *Salem*, Mary enamora al anciano con mayor fortuna y poder del poblado pero lo hechiza para asumir su lugar. A Vanessa Ives no le tiembla el pulso cuando debe enfrentarse a la bruja que pretende entregarla a las fuerzas malignas y una vez que esto sucede, es ella quien comanda sobre los acontecimientos.

Metacine/Metatelevisión

El cine de miedo se ha abocado en las últimas dos décadas a trabajar el campo de la metaficción, desde que se estrenara en 1999, *El proyecto de la bruja de Blair* (E. Sánchez y D. Myrick), que a modo de *found footage*, recrea la desaparición de un grupo de jóvenes que se filman a sí mismos mientras son acosados por fuerzas sobrenaturales en las Colinas Negras de Maryland. A partir de ese momento, el género no ha hecho otra cosa que explotar la técnica de autofilmación y su consiguiente autonarración, como modo de dar mayor veracidad a historias fantásticas. Ha sido esta la plataforma preferida

para dar vida a leyendas urbanas, mitologías e imaginarios propios del cine de miedo, a través de una técnica más realista y empática para el espectador, que de pronto se identifica con el otro que está filmando su propia tragedia.

Esta técnica también se trasladó a las series de televisión, primero tímidamente, como en el caso de *Death Valley* (MTV, 2011) y luego, explícitamente, como en la reciente temporada de *AHS: Roanoke* (Fox, 2016). En la primera, un comando de agentes policiales debe combatir a diario diferentes tipos de figuras monstruosas, entre ellas, zombis, vampiros y hombres-lobo. Empleando la técnica de falso documental, la serie cuenta con filmaciones de los propios protagonistas, que equilibran (escasamente) el carácter fantástico (y cómico) de los enfrentamientos.

En *AHS: Roanoke*, en cambio, se narra lo que los protagonistas cuentan a un programa de televisión que recrea la anécdota con actores contratados. Hacia la segunda parte de la serie (capítulo 6), debido al éxito que ha obtenido el programa, su director (Cheyenne Jackson) decide reunir tanto a los protagonistas “reales” como a los actores en la casa abandonada donde se suceden los crímenes. Para eso, se instala un complejo sistema de vigilancia que, a modo de *reality show*, pretende registrar los conflictos que se susciten en la convivencia.

Al servicio de cámaras profesionales instaladas en cada rincón de la casa, se suman las grabaciones amateurs de los protagonistas, que filman con sus teléfonos móviles lo que va ocurriendo. De esa forma, el espectador conoce lo que sucede una vez la producción decide llevarlos a todos a la casa en Roanoke, ya que la primera parte corresponde a lo que ha emitido el programa de televisión.

Ese complejo juego de espejos en el que la televisión entra en la televisión y se mira a sí misma, responde a un nuevo discurso (una mitología barthiana) generalizado en el cine de miedo, que busca la estimulación de las emociones antes que la elaboración estética. *AHS: Roanoke* es la temporada más violenta (hay momentos de puro gore) y grotesca de la serie: ríos de sangre corren por todas partes, los cuerpos son asesinados a martillazos o cuchilladas en la cabeza, hay canibalismo, cuerpos rostizados y calcinados. La alusión gráfica a la descomposición del cuerpo humano viene a llenar los espacios que en temporadas anteriores ocupó el extrañamiento y la fantasía. En *AHS: Roanoke* todo pretende ser real y el castigo de los personajes se da en el gesto de desmenuzar su fisicidad.

Hay, lógicamente, un cambio estético y estilístico en la propia imagen de la serie. De los planos cuidados (registrados con lentes gran angular), los decorados amplios y cromáticos y una particular fotografía sepia que vimos en las primeras temporadas, en *AHS: Roanoke* predomina la imagen saturada, granulada, deficiente de las nuevas tecnologías: cámaras infrarrojas, móviles, dispositivos ocultos, etc.

Así, los nuevos efectos de extrañamiento generados por el digital tienen que ver, no ya tanto con cuerpos monstruosos o con seres imaginables que cobran vida en la pantalla, sino con que el cuerpo mismo del cine, su efecto cohesivo y estructural, se está viendo desmembrado a causa de la revolución tecnológica en la que el cine se ve inmerso. (...) Esta condición de las imágenes nos remite directamente al modo en que los hombres y las mujeres de hoy interpretan y experimentan el mundo que les rodea. Nuestro mundo ha perdido el relato como modelo interpretativo para abrazar el hipertexto. Es decir, ha dejado de pensar la deriva del tiempo como una historia lineal para experimentar la unión modulable, variable y precaria de espacios y tiempos heterogéneos, fragmentados y desiguales²⁶.

Esa doble fragmentación de la imagen y del cuerpo conlleva a un fraccionamiento en la propia narración. En ese sentido, el metacine privilegia las historias seccionadas que, por un lado, se equiparan a la realidad de los espectadores y, por el otro, contribuyen a generar los vacíos propios del extrañamiento sobre el que se desarrolla el género.

Por otra parte, esto se une a un aspecto inherente del cine y la televisión: el papel que tiene el *voyeurismo*. La relevancia que cobra en la imagen audiovisual el gesto de la mirada sobre las desgracias ajenas es la clave fundacional del cine de miedo. Elsaesser y Hagener, a propósito de un análisis de las teorías que conciben el cine como un gran “ojo”, aseguran que las configuraciones sobre la mirada y las maneras de observar son muy anteriores al nacimiento del cine y ya estaban fijadas en varios imaginarios culturales. Pueden dividirse en miradas “transparentes e inofensivas, asociadas con el conocimiento y el entendimiento y (...) oscuras y maliciosas, ligadas al poder y la dominación” que se traducen al cine en la observación activa y pasiva y en el ojo omnipresente, vigilante y punitivo²⁷. En ese caso, la metaficción que predomina en estas series en las que la historia se estructura a partir de un programa de televisión que luego deviene otro programa de televisión, busca nuevas formas de *gestualizar* la mirada sobre el otro y también sobre uno mismo. La autorreflexión se une pues a la reelaboración de los imaginarios típicos del género.

Entre la maldad y lo monstruoso

La escasa y modesta selección de series aquí citada solo pretende dar cuenta, por un lado, de los préstamos que la televisión ha tomado del cine de miedo y, por el otro, de las revisiones que las series de ficción actuales hacen de imaginarios muy instalados en nuestra cultura occidental. Este breve análisis se mueve entre dos tópicos angulares del género, sobre los cuales se estructura casi toda producción escrita o cinematográfica: la maldad y la monstruosidad. Si bien ambos tópicos conviven íntimamente imbricados

desde sus orígenes, uno pertenece al plano de lo moral mientras que el segundo lo hace a una esfera estética²⁸. Su empleo se explica en la facilidad que ofrecen ambas al aglutinar diversos elementos propios del género de miedo que refuerzan esa reescritura constante de las imagerías.

Volviendo a la idea de Barthes, las mitologías en tanto discursos necesitan proyectarse para existir y en esa proyección continua se dan las variantes de un mismo sistema de signos. El mal es una plataforma sobre la que se erigen diversos caminos que posibilitan una narratología del miedo. No es exclusivo, ya que el mismo tema puede también tratarse desde otras ópticas, pero sí oficia como un catalizador de subtemas, es decir, mitologías de segundo grado, como la posesión diabólica, la lucha entre el bien celestial y el mal demoníaco, la tentación y la venta del alma, entre otras. Por otro lado, lo monstruoso se vuelve el escenario donde aparecen todas las figuras ficcionales que manejan el cine y la literatura de miedo. En tanto el monstruo es lo diferente, lo anormal, lo deforme, provoca en los otros personajes (y en el espectador) el rechazo necesario sobre el que se erige el terror.

Entendiendo que los imaginarios tienen una dimensión narrativa implícita²⁹, cada una de estas figuras responde a sus propias reglas y este trabajo solo ha podido mencionar apenas una idea que merecería mayor desarrollo: las fachadas cambian pero la base sigue siendo la misma. Las narraciones de los imaginarios construyen su propia anécdota pero siempre mirando hacia la narración anterior.

En ese sentido, la tercera parte analizada, el metacine en las series de televisión, estaría a medio camino entre ambos tópicos. Por un lado, se trata de una nueva forma de trabajar el mal, pero sobre todo, es una manera distinta de *mostrar* el mal, no ya en los acontecimientos externos que afectan a los personajes sino desde la propia focalización, una que ahora se vuelve endeble y puede sufrir directamente esa afección. Por el otro, es una manera distinta y original de trabajar lo monstruoso, ya que este nuevo estilo narrativo se apoya en no revelar la cara de lo monstruoso sino en insinuarla, como muy bien nos enseñaron Sánchez y Myrick en *El proyecto de la bruja de Blair*. En el metacine, los juegos de la mirada son otros. Y eso es lo perturbador.

Las series de televisión actuales, en pleno apogeo, están trazando nuevos caminos por donde llevar la ficción. Eso implica ideas originales sobre la concepción artística, estética y técnica. Estamos aprendiendo cómo hacer cine para mirar en casa: no ya en una gran pantalla sino en la más cercana, no ya de forma continua y sin interrupciones sino de la manera que guste el espectador. Y sobre todo, estamos enfrentando las peores pesadillas de la humanidad con tan solo un clic.

¹ Imbert, Gérard. *El zoo visual. De la televisión espectacular a la televisión especular*. Barcelona: Gedisa, 2003, p. 24.

-
- ² Barthes, Roland. *Mitologías*. Madrid: Siglo XXI, 2012.
- ³ Anderson, Benedict. *Comunidades imaginadas. Reflexiones sobre el origen y la difusión del nacionalismo*. México: FCE, 2013, pp. 72-75.
- ⁴ Imbert, Gérard. *Cine e imaginarios sociales*. Barcelona: Cátedra, 2010, p. 13.
- ⁵ Zinoman, Jason. *Sesión sangrienta*. Barcelona: TyB Editores, 2011, p. 18.
- ⁶ Zinoman, op. cit., p. 17.
- ⁷ Otto, Rudolf. *Lo santo. Lo racional y lo irracional en la idea de Dios*. Madrid: Revista de Occidente, 1965.
- ⁸ Freud, Sigmund. *El malestar en la cultura*. Madrid: Alianza Editorial, 2016.
- ⁹ Kant, Immanuel. *Crítica del juicio*. Madrid: Austral, 2005, p. 185.
- ¹⁰ En Lema Mosca, Álvaro. “El neomiedo uruguayo”, Revista [sic], nº 13, 2015, p. 20.
- ¹¹ Bloom, Clive. *Gothic Horror*, New York: Palgrave, 2007, pp. 2-3.
- ¹² Lovecraft abre su ensayo *The Supernatural Horror in Literature* con una ya célebre afirmación: “The oldest and strongest emotion of mankind is fear, and the oldest and strongest kind of fear is fear of the unknown”.
- ¹³ Gagliardi, Lucas. “El espejo de Pandora. Identidad y monstruosidad en Penny Dreadful”, Revista *Brumal*, Vol. IV, 2016, p. 41.
- ¹⁴ Otto, op. cit., p. 53.
- ¹⁵ Sánchez Siverio, Javier. “Carnivale, Daniel Knauf, 2003-2005”, Revista *Frame*, nº 10, 2014, p. 129.
- ¹⁶ Lema Mosca, op. cit., p. 18.
- ¹⁷ Trapero Llobera, Patricia. “Todos los monstruos son humanos: el imaginario cultural y la creación de bestiarios contemporáneos en American Horror Story”, Revista *Brumal*, vol. III, 2015, 71.
- ¹⁸ Carrasco Conde, Ana. “Kant, lo sublime y el terror romántico”, Revista *Kritisches Journal 2.0*, 2015, p. 86.
- ¹⁹ Ndalianis, Angela. *The Horror Sensorium: Media and the Senses*. Jefferson: McFarland & Co. 2012.
- ²⁰ Ariès, Philippe. *El hombre ante la muerte*, Madrid: Taurus Editorial, 1987.
- ²¹ Gagliardi, op. cit., p. 52.
- ²² Jackson, Rosemary. *Fantasy: literatura y subversión*. Buenos Aires: Catálogos, 1986, p. 48. Frankenstein está en línea con otros textos de la época que plantean la dualidad enfrentada de un mismo sujeto: *Doctor Jekyll y Mister Hyde*, *El retrato de Dorian Gray*, *Drácula*, etc. Johannes Weber apunta que Dorian Gray, Drácula y Mr. Hyde encarnan los miedos que representó para la era victoriana la aparición de la fotografía y la filmación, que desestabilizó la percepción de la realidad cotidiana (Weber, 2015, p. 11).
- ²³ Weber, Johannes. “Like some damned Juggernaut”. *The proto-filmic monstrosity of late Victorian literary figures*. Bamberg: University of Bamberg Press, 2015, p. 16.
- ²⁴ Entre 1968 y 1969 surgió en Nueva York un grupo feminista denominado W.I.T.C.H. (*Women’s International Terrorist Conspiracy from Hell*) cuyo activismo se realizó principalmente en forma de “zapping”, es decir, un tipo de teatro de guerrilla que aúna el teatro de la calle y el de protesta, donde denunciaban las acciones públicas, políticas y económicas contra las empresas y agencias gubernamentales. Para ello solían disfrazarse de brujas y cantar “maldiciones”.
- ²⁵ Mérida Jiménez, Rafael. *El gran libro de las brujas*. Barcelona: RBA, 2014, p. 16.
- ²⁶ Checa Bañuz, Christian. El terror digital y sus relaciones con el fuera de campo. Revista Fedro, nº 15, 2015, pp.64-65.
- ²⁷ Elsaesser, Thomas y Hagener, Malte. *Introducción a la teoría del cine*. Madrid: UAM, 2015, p. 107.
- ²⁸ Cabrera Garrido, op. cit., p. 79.
- ²⁹ Imbert, 2010, op. cit., p. 12.