



UNIVERSIDAD DE GUANAJUATO

CAMPUS LEÓN

DIVISIÓN DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES

LICENCIATURA EN CULTURA Y ARTE

**Comparación de la representación del monstruo en el cine de horror
mexicano y estadounidense a finales del siglo XX.**

Tesis para la Obtención de Grado en la Licenciatura en Cultura y Arte

Presenta:

Carlos Oswaldo Moreno Alderete

Director:

Dr. Morelos Torres Aguilar

León, Guanajuato, junio 2023.

AGRADECIMIENTOS

A mi **madre** por motivarme siempre a continuar mis estudios.

A mi **familia** por su apoyo incondicional en todo momento.

A mis **amigos** por estar siempre alentando mis logros.

A mis **profesores** por inspirarme y enseñarme nuevas perspectivas para ver el mundo y
entender la cultura.

Al **Dr. Morelos Torres Aguilar** por su gran labor como guía para la elaboración de este
trabajo.

A todos los **cineastas** y **artistas** que con sus obras inspiraron esta investigación e hicieron
más llevadera la pandemia.

RESUMEN

Los monstruos son creaciones engendradas en determinadas culturas y por lo tanto al entenderlos a ellos podremos comprender ciertos aspectos de la sociedad en la que fueron concebidos. En este trabajo se hace un análisis de los monstruos que surgieron en el cine de horror estadounidense y mexicano durante las últimas tres décadas del siglo XX, con el propósito de reflexionar acerca del cómo cada uno de los países refleja en sus monstruos sus propios malestares y ansiedades culturales. El trabajo está realizado con base en un estudio comparativo en donde se emplean recursos de los estudios culturales, los estudios cinematográficos y de la teoría del monstruo.

ABSTRACT

Monsters are creations spawned in certain cultures and therefore by understanding them we can understand certain aspects of the society in which they were conceived. This paper analyzes the monsters that emerged in American and Mexican horror films during the last three decades of the 20th century, with the purpose of reflecting on how each of the countries reflects their own discomforts and cultural anxieties in their monsters. The work is based on a comparative study where resources from cultural studies, film studies and the theory of the monster are used.

LISTA DE TABLAS

<i>Tabla 1: Monstruos estadounidenses de los 20's</i>	48
<i>Tabla 2: Monstruos estadounidenses de los 30's y 40's</i>	50
<i>Tabla 3: Monstruos mexicanos de los 30's y 40's</i>	51
<i>Tabla 4: Monstruos estadounidenses de los 50's</i>	53
<i>Tabla 5: Monstruos mexicanos de los 50's</i>	54
<i>Tabla 6: Monstruos estadounidense de los 60's</i>	56
<i>Tabla 7: Monstruos mexicanos de los 60's</i>	58
<i>Tabla 8: Monstruos mexicanos de filmes de luchadores en los 60's</i>	59
<i>Tabla 9: Tendencias monstruosas de finales del siglo XX en Estados Unidos y México</i> ...	174

LISTA DE ILUSTRACIONES

<i>Ilustración 1: Regan (poseída por Pazuzu)</i>	68
<i>Ilustración 2: Leatherface</i>	75
<i>Ilustración 3: Etapas del Xenomorfo – Abrazacaras / Rompepechos / Adulto</i>	85
<i>Ilustración 4: Variantes del Xenomorfo – Reina / Cuadrúpedo / Híbrido</i>	85
<i>Ilustración 5: Freddy Krueger</i>	92
<i>Ilustración 6: Chucky</i>	97
<i>Ilustración 7: Candyman</i>	105
<i>Ilustración 8: Eugenia Esparza / La Llorona</i>	119
<i>Ilustración 9: Alucarda</i>	127
<i>Ilustración 10: Brujo Tobías / Nahual</i>	135
<i>Ilustración 11: Muñeca / Bruja en sus tres facetas</i>	142
<i>Ilustración 12: Bestia extraterrestre</i>	153
<i>Ilustración 13: Extraterrestre en estado de larva</i>	153
<i>Ilustración 14: Jesse</i>	159

ÍNDICE

AGRADECIMIENTOS	1
RESUMEN	2
LISTA DE TABLAS	3
LISTA DE ILUSTRACIONES	3
ÍNDICE	4
INTRODUCCIÓN	6
Planteamiento del problema de estudio y justificación	7
Preguntas de investigación.....	10
Hipótesis	10
Objetivos.....	12
Estado de la cuestión.....	12
Marco Teórico.....	17
Metodología	25
CAPÍTULO I Monstruos en el cine de horror	27
El monstruo antes de su llegada al cine	27
El Diablo como el monstruo occidental por excelencia	31
El monstruo como elemento del cine de horror	37
Antecedentes monstruosos del cine de horror	44
CAPÍTULO II Análisis monstruosos: el caso de Estados Unidos	63
Panorama del cine de horror estadounidense de finales del siglo XX.....	63
1. Regan MacNeil (poseída por Pazuzu)	68
2. Leatherface (Cara de cuero)	75
3. Xenomorfo de <i>Alien</i>	85
4. Freddy Krueger.....	92

5. Chucky (Charles Lee Ray)	97
6. Candyman (Daniel Robitaille).....	105
Consideraciones generales de los casos estadounidenses revisados.....	114
CAPITULO III Análisis monstruosos: el caso de México	116
Panorama del cine de horror mexicano de finales del siglo XX.....	116
1. La Llorona (Eugenia Esparza).....	119
2. Alucarda.....	127
3. Brujo Tobías (Nahual).....	135
4. Muñeca / Bruja	142
5. Extraterrestre (Bestia).....	153
6. Jesse.....	159
Consideraciones generales de los casos mexicanos revisados.....	170
CAPÍTULO IV Comparación de la representación del monstruo	173
Comparación de las tendencias de representaciones monstruosas examinadas.....	176
Comparaciones de otras tendencias de representación monstruosa.....	204
Comparaciones generales	216
Halloween y Día de Muertos en el cine de horror	218
El monstruo como vigilante.....	222
El rol del monstruo	223
Fascinación por el monstruo	225
Franquicias cinematográficas y productos filmicos unitarios.....	226
Influencia del cine de horror estadounidense en los filmes mexicanos	228
CONCLUSIONES	229
BIBLIOGRAFÍA	234
FILMOGRAFÍA.....	253

INTRODUCCIÓN

Los monstruos son seres complejos que provocan miedo y repulsión, pero al mismo tiempo generan fascinación y atracción. Estos seres siempre han estado presentes en la historia de la humanidad; en las civilizaciones antiguas, el monstruo existía en las historias de la tradición oral, en las mitologías, las leyendas y en los relatos bíblicos, así como en diversas pinturas y expresiones artísticas. Posteriormente, con la llegada de la escritura y más tarde de la imprenta, el monstruo también se hizo presente en la literatura, y después en distintos medios e industrias tales como el cine, la televisión y los videojuegos, entre muchos otros.

En el caso del cine, los monstruos llegaron para quedarse, especialmente en el género del horror, ya que engloban la característica esencial de este género cinematográfico, la cual es la capacidad para generar miedo, repulsión y fascinación en el espectador. Estos tres elementos característicos de los monstruos y del cine de horror son contradictorios, pero a la vez interesantes, considerando que este género es uno de los más populares de la industria fílmica, pues frecuentemente, cuando vemos este tipo de películas, por más que queremos cerrar los ojos, no lo hacemos, por la curiosidad que nos genera la cinta, y a su vez todo el tiempo estamos esperando a que aparezca el monstruo.

El punto central de esta investigación son los monstruos que, tanto en el cine como en otros ámbitos, son seres complejos que contienen en ellos mismos rasgos culturales de la sociedad en que fueron concebidos, y debido a esto, en los últimos años, los monstruos se han convertido en el objeto de estudio de diversos académicos. En épocas recientes los estudios de monstruos se han popularizado entre la comunidad académica, y justo a finales del siglo pasado, el teórico Jeffrey Jerome Cohen diseñó una teoría para comprender las

culturas a través de sus monstruos. El trabajo de Cohen ha sido fundamental para otros investigadores que se han estudiado culturas y monstruos desde diversas perspectivas.

El cine de horror de cada país representa de forma distinta a sus monstruos, e incluso dentro de cada nación, los conceptos de monstruos del cine cambian de acuerdo con la época en que fueron creados. Lo anterior nos puede llevar a reflexionar acerca del porqué en algunas regiones se presenta al monstruo como un ser gigantesco, con rasgos animales, mientras que, en otras, este personaje es representado como un humano con deformaciones físicas o psicológicas. Como indica Cohen (1996), esto se debe a que cada sociedad impregna sus rasgos, ansiedades y malestares culturales en sus propios monstruos, y por ello resulta interesante hacer una indagación comparativa para comprender cómo, a través de los monstruos de su cinematografía, dos sociedades distintas representan sus propias culturas.

Con base en lo anterior, en esta tesis se hace una revisión de la representación del monstruo en el cine de horror de dos países que están separados por una frontera, Estados Unidos y México; esto con el objetivo de realizar un análisis comparativo de cómo cada país tiene una concepción propia de monstruo, de acuerdo con su cultura y del cómo se refleja ésta a través de la gran pantalla. La indagación se engloba dentro de un marco temporal que abarca las últimas tres décadas del siglo XX, y empleando en conjunto recursos de los estudios culturales, de los estudios cinematográficos y de la teoría del monstruo de Cohen.

Planteamiento del problema de estudio y justificación

El cine de horror estadounidense se caracteriza por tener una amplia gama de personajes y monstruos icónicos que hoy en día forman parte de la cultura popular; sin embargo, el cine de horror mexicano no se queda atrás, ya que también cuenta con una gran variedad de monstruos peculiarmente aterradores, aunque no son tan reconocidos como los

norteamericanos, incluso dentro de nuestro propio país, esto debido en gran parte a las dinámicas de producción y distribución que benefician a las cintas extranjeras, lo que consecuentemente influye en los modos de consumo en el ámbito nacional.

En el campo académico, los estudios de monstruos son relativamente recientes, y provienen de una disciplina de estudio emergente, fundada teóricamente en 1996 con la teoría del monstruo de Cohen. De acuerdo con Prince (2012, p.21), “el monstruo evidencia la naturaleza cultural del terror, cuyas construcciones de maldad varían en función del momento histórico y la sociedad en la que nacen”. Con esto se entiende que al igual que las figuras narrativas de los cuentos de hadas, el monstruo en cualquier ámbito refleja los malestares, miedos y ansiedades de una sociedad en una determinada época y, por lo tanto, cobra relevancia la teoría del monstruo, ya que como indica Cohen, los estudios de monstruos nos permiten examinar culturas para comprenderlas.

Los monstruos del cine estadounidense han sido objeto de estudio de varias investigaciones que enlistan o bien analizan a dichos personajes clásicos de las cintas de horror. Por otro lado, los monstruos del cine de horror mexicano no han sido explorados a profundidad en el campo académico. En México, la investigación más completa acerca de los monstruos cinematográficos fue hecha por María Cabrera Carreón (2017), quien clasifica a los monstruos del cine de horror mexicano que aparecieron entre los años 1933 y 1972, al mismo tiempo que analiza de forma breve la representación de algunos personajes, para después centrarse en examinar a fondo la figura del vampiro.

Los otros textos respecto al tema se enfocan más en estudiar el género cinematográfico del horror nacional, y solo mencionan a los monstruos como parte esencial del mismo; por otra parte, algunos autores se dedican únicamente a estudiar de forma directa

el contexto cultural, histórico y social en el que se desarrolla el cine de horror, y por lo tanto en cómo influye dicho contexto en las películas producidas; así mismo, otros textos fuera del campo académico solo se encargan de catalogar y de describir superficialmente a estos monstruos mexicanos.

Derivado de las pocas investigaciones profundas que se han hecho sobre los monstruos del cine de horror mexicano, y contemplando las posibilidades que los estudios de monstruos ofrecen para comprender rasgos de la cultura nacional, se considera pertinente realizar un análisis de los monstruos representativos del cine de horror nacional, sobre todo porque el tema no ha sido abordado desde la perspectiva de la teoría del monstruo de Cohen.

Al mismo tiempo, dentro de la investigación se plantea un análisis de los monstruos del cine de horror estadounidense de finales del siglo XX, pues aunque otros países también cuentan con su propio repertorio de monstruos filmicos, Estados Unidos como ya se ha mencionado, ha sido el productor principal de este tipo de personajes en la industria cinematográfica, generando grandes iconos internacionales que han sido objeto de estudios, por lo que empleando el método comparativo podremos comprender lo desconocido a partir de lo conocido al contrastar los resultados de los análisis, reflexionando así sobre cómo cada país refleja sus malestares culturales a través de los monstruos de su cinematografía.

En cuestiones de delimitación del objeto de estudio, la investigación contempla únicamente a los monstruos del cine de horror mexicano y estadounidense de finales del siglo XX, abarcando así las últimas tres décadas del centurio pasado. Esta delimitación temporal se hizo considerando que en ese periodo de tiempo surgieron los iconos del horror más representativos del cine estadounidense, además de que este rango temporal no fue considerado en el trabajo de Cabrera Carreón para el caso de México.

Los resultados de la investigación pretenden contribuir en la formación de conocimiento sobre la concepción del monstruo que es representado en el cine de acuerdo con el contexto sociocultural del país del que emerge. Así, estudiosos tanto de la cultura fílmica mexicana como de la cultura fílmica estadounidense, y apasionados del cine en general, podrán profundizar en este tema para comprender la función del monstruo como un reflejo cultural, de manera que esta tesis también abre paso a futuras investigaciones que se deriven del presente tema de estudio.

Preguntas de investigación

Con base en lo anteriormente expuesto, surgen las siguientes preguntas de investigación:

- ¿Cómo han sido representados los monstruos del cine de horror a finales del siglo XX en dos países distintos como México y Estados Unidos?
- ¿Qué rasgos culturales reflejan los monstruos del cine de horror mexicano y estadounidense de finales del siglo XX?
- ¿Cuál ha sido el rol de los monstruos en el cine de horror mexicano y en el estadounidense?
- ¿Por qué los monstruos del cine de horror estadounidense han tenido más impacto en México que los propios monstruos del cine nacional?

Hipótesis

De las preguntas de investigación se desprenden las siguientes hipótesis:

- En ambos países existen varias similitudes en la forma en que representan a sus monstruos en el cine de horror, ya que en ambas naciones se presenta al monstruo como un ser fantástico, es decir como un extraterrestre, una criatura, un ente

demoniaco o un ser sobrenatural; pero en Estados Unidos, a diferencia de lo que ocurre en México, también se representa a los monstruos como seres humanos con mentes retorcidas. Además de que, aunque hay monstruos parecidos en los dos países, cada uno de ellos está adaptado a la cultura en que es representado.

- Los monstruos del cine de horror mexicano y estadounidense encarnan rasgos culturales relacionados con ansiedades, miedos y malestares de la sociedad en que son concebidos, por lo tanto se puede decir que en el período abordado en Estados Unidos, los malestares culturales se relacionaban con aspectos políticos como la lucha contra el comunismo, y por ende esto se vería reflejado en sus monstruos, mientras que, en México los monstruos reflejarían miedos propios del país, ligados principalmente a la moral impuesta por la iglesia católica, lo que contrasta con la perspectiva protestante norteamericana.
- En ambos casos el rol del monstruo corresponde al del villano, y a su vez al de un castigador; sin embargo, en Estados Unidos el rol de estos monstruos es totalmente amenazante, mientras que en México estos monstruos tienen también un rol humorístico, propio de la cultura mexicana.
- Los monstruos hollywoodenses han tenido más impacto en México principalmente por factores de producción y distribución, que moldean los modos de consumo, ya que los filmes estadounidenses cuentan con más inversión y oportunidades de ser exhibidos en salas de países como México, aunado a que también producen varias cintas sobre un mismo monstruo, lo que hace que lleguen a permear más en los consumidores; en cambio, los filmes mexicanos del género no tienen ese apoyo para

producción y su distribución es escasa dentro del país. Además, son pocas las secuelas realizadas, lo que los lleva a tener menor presencia en el público.

Objetivos

General

- Analizar cómo han sido representados los monstruos en el cine de horror mexicano y estadounidense a finales del siglo XX, empleando el método comparativo, y considerando los aspectos culturales que cada país refleja en estos seres.

Específicos

- Examinar a los monstruos representativos del cine de horror mexicano y estadounidense de finales del siglo XX con base en la teoría del monstruo de Cohen.
- Comprender cómo influye el contexto sociocultural e histórico de los países en la representación de sus monstruos en la gran pantalla.
- Comparar a los monstruos del cine de horror de México con los de Estados Unidos, tomando en cuenta aspectos como el contexto cultural en el que fueron concebidos y el impacto que han tenido.

Estado de la cuestión

En relación con el tema de estudio, existen diferentes trabajos que se han hecho desde diversas perspectivas. En lo que respecta a los estudios de monstruos, Cohen en *Monster Theory: Reading Culture* (1996) plantea una teoría de siete tesis para que a través del estudio de monstruos se pueda comprender a la cultura en que son concebidos. En ese libro tanto Cohen como sus colaboradores ejemplifican dicha teoría tomando como referencia distintos monstruos que provienen del folklore, de la literatura, del cine y de otros medios. La teoría

de Cohen fue retomada posteriormente por el teórico Megen De Bruin-Molé, quien la renovó en el contexto de las humanidades digitales en su trabajo “Monster theory 2.0: remix, the digital humanities, and the limits of transgression”.

Sin embargo, es la teoría de Cohen la que diversos académicos han tomado como referencia para sus investigaciones sobre monstruos de diversos ámbitos como el antropológico, el literario, el religioso, el folclórico, el televisivo, el cinematográfico e incluso en la historia del arte o en el campo de los videojuegos, entre otros.

Algunos ejemplos de estos trabajos son los libros recopilatorios *Monster Anthropology in Australasia and Beyond* (Musharbash y Presterudstuen, 2014), *The Ashgate Research Companion to Monsters and the Monstrous* (Mittman y Dendle, 2012), *Speaking of Monsters A Teratological Anthology* (Picart y Browning, 2012); las tesis “Monstruos, videojuegos y estudios culturales: el caso de *The Witcher 3: Wild Hunt*” (Guardiola Marí, 2018) y “La Sombra del coloso: figura y fondo en el género de monstruos gigantes” (Roche C., 2016); así como el sexto volumen de la *Revista de Estudios Culturales Populares* titulado *Monstruosidad* (Calafell, 2018) y el artículo “Introduction: Monster Studies” (Koenig-Woodyard C., Nanayakkara y Khatri, 2018), entre otros.

Dentro del campo de los monstruos cinematográficos, existen diversos textos que abordan el tema desde el ámbito filmico-estadounidense, como los libros *The Ashgate Encyclopedia of Literary and Cinematic Monsters* (Weinstock, 2014), *El ABC de los Monstruos en el cine* (Puig, 2019), *Grandes Monstruos del Cine* (Payán M. J. y Payán J. J., 2006) o el quinto volumen del *Libro de Oro de Cinefania* (2013), los cuales, a pesar de no brindar un estudio profundo, si presentan una gran variedad de monstruos del celuloide principalmente provenientes de Estados Unidos.

En el libro *Monstruos al final del milenio* (2002), Sara Martín Alegre, aborda el tema de la monstruosidad desde los diversos tipos y figuras monstruosas que surgieron en el cine durante la segunda mitad del siglo XX; en esta obra destaca el hecho de que Martín Alegre contempla monstruos filmicos de varios géneros cinematográficos y no se enfoca solo en el horror, además de que también intenta tipificar a dichos monstruos.

Entre los interesantes artículos vinculados al tema de estudio destaca “Crisis y miedo al otro en el cine de terror. El caso de King Kong” (Roche Carles, 2018), en donde se estudia la figura de King Kong como representación del otro, y de los miedos de la sociedad norteamericana en la crisis de 1929. Por su parte, Fuentefria-Rodríguez, en “Monstruos de la Universal: la etapa silente y los mitos del sonoro” (2013) hace un análisis de los primeros monstruos del cine de horror estadounidense. Mientras que, Salas González, en su artículo “El cuerpo como morada del monstruo en el cine de terror contemporáneo” (2012), explora cómo el monstruo, a partir de la segunda mitad siglo XX, es también representado como un ser con la capacidad para ubicarse dentro del cuerpo humano.

Margarita Cuéllar Barona, en su artículo “La figura del monstruo en el cine de horror” (2008) repasa cómo ha ido cambiando la representación del monstruo en el cine, rescatando que este solía ser concebido como un ser extraño, mientras que en películas más recientes suele ser también representado como un ser de la cotidianidad; además la autora examina también el concepto de monstruo, ejemplificando sus argumentos con personajes de películas estadounidenses y algunas españolas.

Se han elaborado también diversas tesis acerca de los monstruos del cine estadounidense. Una de ellas es “El cine de monstruos de la Universal”, elaborada por Lorena Badules Romero (2020), quien muestra las aportaciones de algunos de los monstruos más

representativos de La Universal en sus inicios, además de analizar la película *Creature from the Black Lagoon* de Jack Arnold (1954) y su influencia en la cinta *La Forma del Agua* de Guillermo del Toro (2017). En la tesis “Estética teratológica en la obra cinematográfica de David Lynch” (Sánchez Tierraseca, 2020) se explora la representación del monstruo en la filmografía de Lynch, considerando aspectos como las nociones del monstruo tradicional, las implicaciones que tiene en la sociedad, y la propia estética y discurso de Lynch.

La tesis “Terror en la sangre: cánones iconográficos, narrativos y míticos en el cine gore estadounidense de fin de siglo” de Suaste Molina (2009) examina el tema de los cánones iconográficos del subgénero *gore*, y en el capítulo 6 del trabajo se hace una tipología de los monstruos más recurrentes de este subgénero del horror estadounidense.

Erika Tiburcio Moreno se especializa en el análisis de la construcción del asesino en serie como monstruo cinematográfico a partir de la segunda mitad del siglo XX, por lo que tanto en su tesis doctoral, como en un libro y en varios de sus artículos académicos, estudia diversos aspectos socioculturales y políticos de este tipo de monstruos.

En el ámbito norteamericano, también es importante mencionar las aportaciones de R. Wood, estudioso del horror cinematográfico que en su libro *American nightmare: Essays on the Horror Film* (1978), analiza el género enfatizando la importancia y la función del monstruo en este tipo de cintas, resaltando conceptos que ejemplifica con monstruos filmicos; mientras que en su ensayo “The American Nightmare. The horror in the 70s” (2001) explora el horror del cine y cómo el monstruo representa la otredad y la represión.

En comparación con los trabajos escritos acerca de los monstruos del cine estadounidense, los textos que abordan el tema de los monstruos del cine de horror mexicano no son tan abundantes, pero sí existen algunos interesantes. Por un lado, se tiene el libro

Monstrología del cine Mexicano de González Ambriz, et al. (2015), en el que se categoriza y se describe de una forma singular y un tanto humorística a cincuenta de los monstruos más populares del cine de horror mexicano, aunque no tiene un enfoque académico, y la información que presenta es superficial.

Por otra parte, entre los artículos se encuentran el de Cabrera Carreón titulado “El surgimiento de la figura vampírica en el cine mexicano: hacia una genealogía de los personajes fantásticos del cine de horror en México de 1933 a 1972” (2017), del que ya se habló previamente; en este la autora resalta la recurrente aparición de figuras como vampiros, fantasmas, científicos locos, cuerpos resurrectos, autómatas, hombres lobo, momias, *zombies*, brujas, demonios, personificaciones de la muerte, el Diablo y otros seres fantásticos. Además, destaca el papel de la mujer y del científico malvado como monstruos del cine de horror nacional, y termina por centrarse en estudiar a profundidad la representación del vampiro dentro de la filmografía mexicana entre los años 1957 y 1972.

Otro artículo relevante, a pesar de enfocarse más en un subgénero que en los monstruos, es el de S. Flores (2019) titulado “El cine de terror en México: entre monstruos, leyendas ancestrales y luchadores populares”, el cual analiza la mezcla del género fantástico con el horror y la interacción de los luchadores con los monstruos clásicos del folklore mexicano y universal dentro de las películas del cine nacional entre los años cincuenta y setenta; para ello contempla la influencia de los cambios socioculturales que sufrió el país en esa época, dando como resultado el surgimiento de este tipo de cine de luchadores contra monstruos. Además, S. Flores destaca cómo los monstruos clásicos universales de estas películas son una referencia a los primeros monstruos del cine de Hollywood.

En México también se han escrito varias tesis acerca del cine de horror nacional, estas han sido abordadas desde diferentes disciplinas, y aunque no se enfocan en los monstruos, sí los consideran un elemento fundamental del género y llegan a mencionarlos.

Entre estos trabajos se encuentran “Inicios del cine de horror en México” (Torres Segura, 2012), “El cine de horror en México” (Rosas Rodríguez, 1998), “El cine de horror mexicano” (Jiménez Sánchez, 2021), y “Monstruos, fantasmas vampiros: una mirada al cine de horror mexicano” (Sebastián Díaz, 2009), esta última que muestra la historia del cine de horror de diferentes países como México y Estados Unidos, y que aunque no tiene un enfoque comparativo, sí permite ver un panorama amplio de cómo cada región del mundo refleja sus propios imaginarios a través de este género cinematográfico.

Contemplando los trabajos presentados, se aprecia que, en el caso de Estados Unidos los estudios sobre monstruos cinematográficos han sido vastos, mientras que, en México son pocas las indagaciones que se han hecho acerca del tema; sin embargo, sí hay investigaciones sobre el cine de horror que mencionan aspectos relevantes de los monstruos, pero no tienen un enfoque directo en ello, siendo el texto de Cabrera Carreón el más complejo, aunque no abarca las últimas décadas del siglo XX.

Marco Teórico

Esta investigación, debido a la propia naturaleza del objeto de estudio, será abordada desde una interdisciplinariedad de tres campos teóricos que están ampliamente relacionados.

Primeramente, la teoría del monstruo propuesta por Cohen en 1996 es sin duda parte fundamental de esta investigación. El propósito de esta teoría, según Cohen, es establecer un campo de estudio para comprender culturas a través de los monstruos que son engendrados

en ellas; para ello Cohen expone siete tesis que contribuyen al análisis de los monstruos provenientes de cualquier ámbito incluyendo el cine. A continuación, se describen de forma breve las postulaciones de Cohen:

Tesis 1 “El cuerpo del monstruo es un cuerpo cultural”: El monstruo encarna un momento cultural determinado, es decir un tiempo, un lugar y un sentimiento, por lo que el cuerpo del monstruo incorpora los miedos, las ansiedades, las fantasías y los deseos de la cultura en que fue creado. Para Cohen el monstruo significa algo que va más allá de sí mismo y se relaciona con el momento en que fue encarnado y con el momento en que es recibido.

Tesis 2 “El monstruo siempre se escapa”: A lo que Cohen se refiere con esto, es a que el monstruo nunca es una amenaza que culmina o que es vencida por completo, debido a que siempre logra escaparse y suele regresar para continuar representando un peligro, adaptándose al contexto sociocultural contemporáneo.

Tesis 3 “El monstruo es el presagio de las crisis de las categorías”: Toda cultura tiende a ordenar y clasificar de manera lógica todo lo que la rodea para comprender mejor su entorno y así formar su percepción del mundo. Para Cohen el monstruo aparece en tiempos de crisis para abrir un nuevo espacio en la conciencia, ya que este se rehúsa a ser clasificado rompiendo con todo orden de comprensión y desafiando las estructuras y categorías no solo fisiológicas, sino también morales y culturales.

Tesis 4 “El monstruo habita las puertas de la indiferencia”: El monstruo es la representación de la alteridad, es decir, representa al otro, al diferente, a aquel que viene del exterior. Su otredad puede radicar en las diferencias fisiológicas, ideológicas, morales, políticas, culturales, raciales, económicas, sexuales, de género, entre otras. Estas

representaciones del “otro” se originan dentro de las percepciones de una determinada cultura y por ende el monstruo no aspira a destruir a los miembros o a los bienes materiales de una sociedad, sino que busca acabar con el aparato cultural que lo constituye.

Tesis 5 “El monstruo vigila los límites de lo posible”: El monstruo funciona como un medio de control social y actúa como una prevención contra las exploraciones de los límites. Los monstruos son transgresores y por ello deben ser destruidos, además demuestran que la curiosidad es más castigada que recompensada. Tanto la sociedad como los monstruos castigan a aquellos miembros de la comunidad que transgreden los límites establecidos y de esta forma los seres monstruosos previenen diferentes tipos de movilidad en los individuos (geográfica, intelectual, de libertinaje, etc.).

Tesis 6 “El miedo al monstruo es en realidad una especie de deseo”: El monstruo refleja esa libertad reprimida de los individuos, por lo que no solo aterroriza, sino que también puede evocar potentes fantasías escapistas, ya que el monstruo representa la transgresión de lo prohibido y eso es lo que lo hace atractivo. El monstruo funciona entonces como un alter ego, como una proyección alterna del individuo y de sus deseos, placeres y fantasías.

Tesis 7 “El monstruo se ubica en el umbral del devenir”: El monstruo al nacer dentro de una cultura específica, es por lo tanto un hijo de esa cultura y siempre preguntará “¿por qué lo crearon?” y por más que lo alejen, siempre volverá ofreciendo un conocimiento más cabal acerca del lugar que ocupamos en la historia, mientras aporta autoconocimiento, conocimiento humano y un discurso proveniente del exterior. De esta manera, los monstruos también nos piden reflexionar acerca de cómo es qué percibimos el mundo y al “otro”, así como nuestra tolerancia hacia las diferentes expresiones, invitándonos a reconsiderar nuestras suposiciones culturales sobre la raza, el género, la sexualidad, etc.

En general, las siete tesis postuladas por Cohen brindan un panorama amplio para poder examinar a los monstruos del cine de horror mexicano y estadounidense que aquí se analizan, ya que permiten abordar el tema desde el contexto cultural en que estos personajes surgen, así como también acerca de su función dentro las cintas en que aparecen.

Además de la teoría del monstruo, también se emplean recursos de los estudios culturales, considerando que el monstruo es un medio para comprender culturas. Los estudios culturales resultan relevantes para entender ciertos aspectos referentes al contexto en que los monstruos son creados. Este campo multidisciplinario toma recursos metodológicos de la sociología, la antropología, la historia, la semiótica, las comunicaciones, la música, la literatura, la educación y por supuesto el cine, entre muchas otras disciplinas. Ma. Martínez García (2016, p. 492) define a los estudios culturales como “un campo de investigación de carácter interdisciplinario que explora las formas de producción o creación de significados y de difusión de estos en la sociedad actual”.

Adicionalmente Toby Miller (2006) señala que los estudios culturales también consideran a las personas como productores potenciales de nuevos valores sociales y lenguajes culturales. Derivado de lo anterior, este campo interdisciplinario resulta interesante para entender el objeto de estudio de esta tesis, ya que nos permite explorar diferentes enfoques para comprender cómo los monstruos de la gran pantalla pueden representar el reflejo de una realidad social o bien la construcción de una nueva realidad.

Por otro lado, en esta tesis se examina a los monstruos del cine de horror mexicano y estadounidense, por lo que los estudios cinematográficos son esenciales para abordar el tema en cuestión. Esta disciplina, según Nisar Mohammed (2017), explora la esencia del cine para comprender su relación con la realidad, con los espectadores y con la sociedad.

El campo de los estudios sobre cine es grande y variado debido a que el cine se puede analizar desde diferentes perspectivas como la producción, la distribución y la exhibición; así como también desde múltiples teorías tales como la teoría de género, la formalista, la estructuralista, la marxista y la semiótica, entre muchas otras. El cine también puede ser estudiado desde sus propios elementos por separado o en conjunto, es decir, desde los aspectos visuales, sonoros, narrativos, del montaje, y desde los aspectos socioculturales e históricos en donde surgen o se desarrollan las cintas.

En esta investigación, por lo tanto, se emplean varios de los recursos que esta disciplina ofrece para analizar a los personajes monstruosos de los filmes desde ámbitos visuales, narrativos, semióticos, de producción, del contexto histórico, sociocultural, etc. En general, los tres campos de estudio que sostienen esta investigación se encuentran ampliamente relacionados y se complementan entre sí para poder hacer una indagación más completa acerca del tema de estudio.

Es importante establecer las definiciones de dos conceptos clave de la tesis, uno de ellos es el de la noción de monstruo, término proveniente del latín *monstrum* que significa prodigio y según Planella Jordi (2007), hacía referencia a aquel que advierte, a quien revela o muestra algo, al aviso del más allá de una irrupción sobrenatural en el orden natural. Con el paso del tiempo, el termino ha adquirido otros significados, por lo que resulta relevante rescatar algunas de estas concepciones, tomando como referencia las aportaciones de González-Carpio Alcaraz (2022), quien argumenta que:

En la antigüedad, los monstruos eran señales de la voluntad de las divinidades. Cuando estas divinidades o dioses fueron paulatinamente perdiendo influencia en las sociedades modernas, los monstruos fueron emergiendo como figuras caprichosas de

la naturaleza, y más adelante, como base en estudios de genética y embriología, como seres reveladores de ciertos mecanismos y resortes de vida. Ya como seres portentosos, los monstruos se convirtieron en una variante social de fenómenos de la naturaleza conocidos como prodigios, maravillas, o seres asombrosos. Bajo influjos de supersticiones sociales, los monstruos empezaron a ser vistos como aquellos seres que amenazaban los límites de lo “humano” y la coherencia de mundo natural, así pues, estos seres empezaron a ser vistos como aquellos que fusionaban lo increíble con lo terrible; la repulsión con la atracción. (pp. 58-59).

Considerando la cita anterior, se puede establecer que la visión más completa del concepto de monstruo en el contexto actual es la última, en donde se percibe a este ente como trasgresor de los límites de la naturaleza, el cual se vuelve un ser tan atractivo como repulsivo, ya que desde esta perspectiva se ha abordado el termino en los estudios contemporáneos sobre monstruos.

En esta tesis se aborda el concepto de monstruo desde las aportaciones de Cohen y los contribuidores de su libro *Monster Theory: Reading Culture* (1996), en donde se rescata que el monstruo es una encarnación de la diferencia en cualquier ámbito, desde lo fisiológico, lo sexual y/o lo racial, hasta lo cultural e ideológico, de tal manera que esta personificación de la diferencia produce miedo e incertidumbre en sus creadores.

Del mismo modo, retomando la propuesta teórica de Cohen, esta engloba distintas características del concepto de monstruo que es bastante amplio. Por un lado, se menciona que el monstruo funciona como un símbolo cultural; asimismo, se establece que este personaje es un ser inmortal debido a que siempre se escapa para regresar en otro periodo de tiempo en donde se adapta a los nuevos malestares culturales, reflejando así las ansiedades

sociales contemporáneas de una determinada cultura. Adicionalmente, el monstruo es un castigador, además de representar los deseos reprimidos por la sociedad, relacionándose así con las teorías lacanianas o freudianas acerca del deseo o de los reprimidos.

Por otro lado, Cohen también resalta que el monstruo no puede ser categorizado, puesto que es una representación de la diferencia en distintos aspectos, pues es un individuo que representa la otredad, es un sujeto “anormal” que se sale de la norma establecida en aspectos que pueden ser biológicos tomando como referencia a Canguilhem (1971) o en cuestiones corporales e ideológicas en temas de poder si se consideran las aportaciones de Foucault (1990), e incluso también esto se puede vincular con lo siniestro y diferente, si se toman en cuenta las concepciones de Freud (2001), entre muchos otros ámbitos.

En síntesis, podemos definir al monstruo como ese ser que es diferente de los demás en cualquier aspecto y que a su vez llega a causar una fascinación en el resto de los individuos por sus cualidades, pero al mismo tiempo este representa una amenaza por su otredad, ya que desafía a la cultura en que es concebido, pues es también el reflejo de sus malestares.

El otro concepto que es necesario definir es de horror como género cinematográfico, debido a que en el contexto de la lengua española muchas veces se asocia con el terror, y en efecto existe una estrecha relación entre ambos términos, pero es necesario establecer a que se hace referencia cuando en este texto se habla de cine de horror.

Lazo N. (2004) define al concepto de horror como un movimiento interno ligado al asombro y al suspenso, además de que se relaciona con un proceso mental que provoca miedo, mientras que el terror se vincula hacia el miedo y el espanto, pero desde el sobresalto

producido por un hecho particular. Por lo tanto, se entiende al horror más como un proceso mental que implica un sentimiento de miedo.

Por otro lado, González Grueso (2017, pp. 36-37) retoma varias concepciones en cuanto al término del horror, entre las destacan las siguientes: “necesitado de lo monstruoso y lo repulsivo”, “amenazante e impuro”, “emociones de miedo y disgusto”, “encarnación de lo aberrante”, “intrusión de algo no natural dentro del mundo”, “desintegración física o psicología”, “induce un estado de parálisis”. Con base en estas nociones, se puede ligar al horror con el miedo, con lo repulsivo y con lo amenazante, por lo que va más allá de una emoción de temor inspirada en el terror.

Asimismo, Sara Roma (2009), quien se basa en el prólogo escrito por Boris Karloff en el libro *Tales of terror* (1943), señala que, mientras las obras de terror buscan provocar miedo en el espectador, las obras de horror, además del miedo, implican aspectos repulsivos.

Por su parte, Cuéllar Barona (2008, p. 228) menciona que “en relación con el cine de horror podríamos decir que dentro del ‘vocabulario’ común a sus películas encontraríamos la figura del monstruo, la sangre, la muerte, las fuerzas del más allá, lo diabólico, etc.”; la autora también señala que el terror es una consecuencia del horror considerando que “el horror alude a lo monstruoso, lo vil, lo intangible, lo atroz, etc., mientras que el terror apunta hacia el sentimiento que sobrecoge cuando el miedo toma posesión del cuerpo impidiendo el pensamiento racional” (p. 27).

Derivado de lo anterior, Cuéllar argumenta que la palabra apropiada para definir al género cinematográfico es el horror, debido a que el terror se ajusta más a lo que siente el espectador frente a lo monstruoso del cine de horror.

Desde sus aportaciones Wood (2002) define al cine de horror como una serie de películas donde la normalidad es amenazada por un monstruo; asimismo, el autor aporta que el cine de horror también tiene un aspecto atractivo y fascinante, argumentando que gran parte del efecto y la fascinación por el cine del horror recae en nuestro deseo por romper con las normas que nos oprimen y que nuestro condicionamiento moral nos enseña a reverenciar.

Por último, retomando a Lazo N. (2004) cabe resaltar que el horror como género, ya sea literario o cinematográfico, engloba varios subgéneros, como lo pueden ser el gótico o el cósmico si se habla de obras literarias, así como también los subgéneros filmicos entre los que se encuentran el terror psicológico (basado en los temores del subconsciente), el *gore* (basado en la violencia explícita), el suspenso (basado en la tensión generada en el espectador sin ser explícito), la fantasía oscura (mezcla de horror y fantasía), la ficción terrorífica (mezcla de horror y ciencia ficción), entre otros como el *slasher* o el cine de luchadores que se abordan más adelante.

Considerando todo lo expuesto, se puede decir que el cine de horror es aquel que, además de provocar miedo en el espectador, también trata de generar repulsión, al mismo tiempo que incita cierta fascinación y atracción en el público; además, se destaca que uno de los elementos primordiales de este género cinematográfico es el monstruo, quien representa una amenaza dentro de la película.

Metodología

En esta investigación la metodología utilizada parte del método inductivo, al estudiar elementos específicos que por semejanzas se sintetizan para llegar a un enunciado general que explica y comprende a esos casos particulares. La metodología se divide en dos fases:

En la fase heurística hay un enfoque directo en la búsqueda de información que resulta fundamental para la elaboración de la tesis. Para ello se contemplan dos tipos de fuentes: por un lado, las bibliográficas que contemplan textos académicos relevantes para la investigación y que sirven para justificar y desarrollar los temas. Por otro lado, las fuentes filmicas son esenciales debido a que a través de ellas se analiza a los monstruos del cine de horror, que después son interpretados con base en los datos obtenidos en las fuentes bibliográficas. Para la investigación, se eligieron seis monstruos característicos de cada país para ser analizados, dicha selección se hizo contemplando las cintas de horror de las últimas tres décadas del siglo XX que eran asequibles y que bajo un criterio propio resultan relevantes y variadas.

En la fase hermenéutica el método descriptivo y el explicativo son de utilidad para exponer los temas; mientras que, el método comparativo es fundamental, ya que, como indica Alfred Grosser (1973, en Nohlen, 2020), este nos permite comprender lo hasta ahora desconocido a partir de lo conocido, por medio de la analogía, similitud o contraste, además de que nos remite a nuevos descubrimientos o resalta lo especial, y al acentuar precisamente la diferencia, ayuda a sistematizar.

De esta manera, al comparar a los monstruos del cine de horror estadounidense que han sido ampliamente estudiados, con los monstruos del cine de horror nacional que han sido poco explorados, se obtienen nuevos conocimientos que, de acuerdo con la teoría del monstruo de Cohen, nos permiten entender la cultura de cada país reflejada en sus monstruos, cumpliendo así con los objetivos de la investigación.

CAPÍTULO I

Monstruos en el cine de horror

El monstruo antes de su llegada al cine

Los monstruos son entes que han estado presentes desde épocas remotas hasta la actualidad. Planella (2007, p. 9) expresa que “La historia de la humanidad está llena de situaciones grotescas, de seres extraños, de monstruos que nos producen y provocan miedos y malestares”; el autor agrega que desde las descripciones de la Gorgona en los mitos griegos hasta los imaginarios del *cyborg* postmoderno, los humanos nos sentimos atrapados por formas de pensar y crear la realidad de forma dicotómica.

El surgimiento de los seres monstruosos se remonta a los inicios de la historia de la humanidad, ya que desde la edad de piedra se tienen registros de ello; según Planella (2007), disciplinas como la historia del arte han demostrado que algunas pinturas rupestres representaban el nacimiento de monstruos, asimismo se han encontrado monumentos funerarios prehistóricos que son testigos de sacrificios rituales complejos en los que los cuerpos “extraños” tenían un papel clave, mientras que en Namibia se descubrieron tablas de arcilla en donde se describían varios tipos de malformaciones congénitas acompañadas de la significación profética correspondiente.

En las civilizaciones antiguas los monstruos existieron a través de los relatos orales que eran transmitidos de generación en generación y que formaban parte de las mitologías de aquellos pueblos. Estos monstruos coexistían en los imaginarios de sus respectivas culturas, al igual que sus dioses y en sí, dichos entes monstruosos representaban una advertencia o una revelación, así como un reflejo de lo que el humano puede aspirar a ser si

llegara a existir un rompimiento en el orden natural, tal como explica Planella (2007), quien lo ejemplifica con el caso de Medusa, un monstruo proveniente de la mitología griega.

En la cultura griega, además de Medusa, existen muchos otros seres que entran en la categoría de monstruo, como los cíclopes o el minotauro. Asimismo, en las otras civilizaciones antiguas como Egipto o Roma, también existen varios monstruos en sus mitologías, y en general a través de la historia, dentro del imaginario de cada cultura, han estado presentes los monstruos que se conciben en ellas, e incluso dentro de los relatos bíblicos se pueden encontrar varios entes monstruosos.

Muchos de los monstruos provenientes de los relatos y mitologías de diferentes culturas han sido representados en el arte por medio de pinturas, esculturas y otras disciplinas artísticas, un ejemplo de esto es la obra *Representación de una gorgona con su hijo, Pegaso*, (siglo VII A. C.), que se encuentra en el Museo Arqueológico Regional Paolo Orsi, Siracusa.

La época medieval, según Morgado García (2008), fue probablemente el período histórico más receptivo ante el fenómeno monstruoso debido a que, por un lado, se tuvo un marcado carácter cosmográfico y antropológico que se basó en la descripción de las diferentes razas de hombres monstruosos que vivían en determinadas zonas de Asia o África. Mientras que, por otra parte, también se pretendió presentar al monstruo como un portento o un signo divino, lo cual tiene una estrecha relación con el origen etimológico de la palabra.

Cirlot Victoria (1990, p. 176) menciona que “el monstruo es objeto de representación en el arte medieval y sus cualidades inherentes llegaron a configurar una estética fundamentada en la deformidad, en la hibridez, en el exceso y exuberancia”, esto lo argumenta al analizar cómo en las iglesias del medioevo existían elementos artísticos y

arquitectónicos que remitían a seres monstruosos como mujeres con los pechos desnudos y la mitad inferior del cuerpo resuelto en dos colas, u otros animales frenéticamente retorcidos con grandes bocas devoradoras.

En la Edad Media se destaca también la tendencia de monstruos que fueron representados en los mapas, según Chet Van Duzer (2015), en su mayoría eran monstruos marinos como serpientes o sirenas, además de que la mayoría de estas criaturas estaban basadas en encuentros reales con animales marinos, lo que constituye claras evidencias de cómo la mitología y el folclore pueden evolucionar partiendo de hechos verídicos, demostrando que la imaginación procede de lo conocido a lo desconocido.

Por su parte, Cohen (1996) indica que los mercaderes medievales fueron los que diseminaron intencionalmente los mapas que representaban estos monstruos marinos en los bordes de sus rutas comerciales, para así desalentar una mayor exploración y establecer monopolios. Esto hace referencia al monstruo como vigilante, el cual impide la movilidad geográfica (en este caso) de los miembros de una sociedad.

La literatura es uno de los medios en donde los seres monstruosos han tenido presencia, los precedentes de esta se remontan a la mitología clásica de las sociedades antiguas como Grecia y Roma, en donde existían historias y mitos que narraban sucesos en donde intervenían personajes con características monstruosas, tales como los relatos sobre centauros, esfinges, gorgonas, lamias, harpías, entre otros como las sirenas que se mencionan en la *Odisea* de Homero o la quimera que aparece por primera vez en la *Iliada* del mismo autor. (Hurtado Hurtado I, 2015).

Aunque ya existían narrativas sobre seres monstruosos, fue en el periodo del medioevo cuando los monstruos tuvieron apariciones constantes en la literatura. Rubio Tovar (2006) menciona que estos entes solían aparecer en distintos escritos como en *Beowulf*, en libros de caballería, de viajes, de bestiarios, entre otros; así como también en obras que van desde San Agustín hasta Dante. Por ejemplo, en el libro XVI de *La Ciudad de Dios*, San Agustín describe criaturas monstruosas como individuos con un solo ojo en la frente o seres sin cabeza y con ojos en los hombros. Del mismo modo, en *La Divina Comedia*, Dante hace descripciones monstruosas de Satanás, de los guardianes del infierno y de otros personajes.

Carroll Noël (2016), por su parte, señala que la literatura de terror/horror tuvo sus antecedentes en la novela gótica, específicamente en la obra de 1785 *El castillo de Otranto* de Horace Walpole; se puede mencionar que en esta obra los fantasmas tenían el papel del ser monstruoso; asimismo, Carroll indica que las obras literarias que desarrollaron el género fueron *Frankenstein* de Mary Shelley (1818) y *El Vampiro* de John Polidori (1819), las cuales tienen como protagonistas a dos de los personajes monstruosos más populares de la historia, que posteriormente fueron adaptados a la gran pantalla.

Desde los inicios del género en la literatura y hasta la actualidad, son innumerables las obras que se han escrito y muchos los autores que abordan este género; algunos de los más destacados han sido H. P. Lovecraft, Edgar Allan Poe, Mary Shelley y Stephen King. Muchas de las historias de estos escritores tratan acerca de sucesos sobrenaturales y sobre personajes monstruosos que por sus cualidades han destacado dentro de la literatura, y debido a ello algunos de estos personajes han sido adaptados al cine, como lo son el monstruo Frankenstein, Carrie, los niños del maíz, entre otros.

En el arte, el monstruo se ha seguido representando por numerosos artistas, sobre todo por aquellos que se inspiran en la tendencia de lo figurativo o lo surrealista, tales como Zdzislaw Beksinski, Francis Bacon, H. R. Giger, Sibylle Ruppert, Sarah Sitkin, etc. Por otro lado, con la llegada del cine y otros medios como la televisión o los videojuegos, muchos de los monstruos de la literatura y la mitología han sido adaptados a dichos medios, y algunos otros han sido creados específicamente para estos difusores de entretenimiento. Por último, es necesario destacar que el Diablo ha sido una de las figuras monstruosas imprescindibles de la historia y fue parte esencial en la cinematografía de las últimas décadas del siglo pasado, por lo que, dada su importancia, en el siguiente apartado se ahonda en el tema.

El Diablo como el monstruo occidental por excelencia

Al hablar de entidades monstruosas, resulta indispensable mencionar a la figura del Diablo, la cual durante siglos ha sido parte fundamental de la cultura occidental, tal como rescata Muchembled R. (2002) en su libro *Historia del Diablo. siglos XVII-XX*. Este ente también conocido como Satanás, ha permeado la cultura de diversos países y como resultado de ello, este ha sido esencial en la narrativa de numerosas películas, por lo que a continuación, con base en el libro citado, se esboza un breve recuento de la evolución de este personaje y se determina porque puede ser considerado el monstruo por excelencia de Occidente.

De acuerdo con Muchembled R. (2002), a pesar de que ya existían elementos de la imagen demoniaca, fue hasta el siglo XII en el contexto de la Edad Media cuando por parte de la Iglesia se empezó a construir la representación del Diablo en Occidente, unificando así las diversas figuras malignas que coexistían en esos tiempos, para así usar a Satanás como instrumento para corregir los malos hábitos de la humanidad.

Durante los siglos XII y XVIII era común encontrar varios nombres y descripciones para este ente, pues dependían de la visión de las distintas culturas europeas. Muchas de las variantes culturales del Diablo fueron adquiridas por la religión cristiana como préstamo bajo la presión de los fieles. Del mismo modo, se creía que esta entidad era capaz de transformar su apariencia en algún animal o humano, ocultando así su monstruosidad.

Entre las características más generales que se asociaban al Diablo en esa época, están las de un ente omnipresente con diversas apariencias entre las que destacan las bestiales e híbridas, y especialmente aquella de macho cabrío con cuernos y un gran falo, mientras que su color podía variar según las distintas versiones, aunque los más comunes eran el rojo, el negro y el verde. En estos tiempos también se creía que Satanás tenía la capacidad de introducirse en los cuerpos de los pecadores. Luego de varias adiciones, construcciones y representaciones del Diablo, para finales del medievo este ser sobrenatural ya se había instaurado como una amenaza que funcionaba como un control social y de vigilancia de las conciencias que debían ser corregidas con base en la ideología y moral de la Iglesia.

El siglo XV fue crucial en la evolución del Diablo, pues en este periodo se exploró la ciencia del demonio (demonología), además de que el catolicismo buscaba conquistar todas las poblaciones europeas infundiéndole el temor al Diablo y más tarde, a raíz de las herejías ocurridas en ese tiempo, insertó un arquetipo humano del mal encarnado en la figura de la bruja. A partir de esto, se asociaba con la brujería a quienes rindieran culto al Demonio, lo que conllevó a casos en los que se acusaba, perseguía y ejecutaba a estos personajes. Adicionalmente, a finales del siglo XV e inicios y mediados del XVI, la imagen de la bruja fue foco de atención, por lo que hubo varios escritos y representaciones visuales de estas. Además, se tenía la creencia que Satanás podía infiltrarse en los cuerpos de sus cómplices.

Fue a finales del siglo XVI cuando se dio en Europa la Gran Cacería de Brujas, en donde había ejecuciones de grandes magnitudes a acusados de brujería, lo cual, según el autor, muestra el gran temor al Diablo en esa época, lo que también se refleja en aspectos como la demonología, la literatura alemana dedicada al Diablo o en el rechazo al exorcismo y la confesión por parte de los protestantes. Por otro lado, elementos como el temor al cuerpo femenino por concebir individuos monstruosos o por ser más adepto a ser invadido por el Demonio, se llegaron a vincular al Diablo durante el medievo y el Renacimiento. Asimismo, en estos periodos, los demonios se diferenciaban de otros monstruos como los híbridos, al ser los primeros entes intangibles que actuaban por medio de cuerpos intermediarios.

Durante los siglos XVI y XVII el Diablo fue relevante para el imaginario occidental por su importante aparición en la literatura, pues ante el descubrimiento del Nuevo Continente aunado al impacto de las Reformas de la época, la sociedad europea buscaba explicar la existencia humana y sus peligros, por lo que desde el ámbito religiosos se creyó que Dios se aproximaba con un sentido vengador a la humanidad para imponer su ley, permitiendo a Satanás el poder tentar y castigar a los pecadores, lo que provocó la interiorización del pecado en los individuos más allá del ámbito religioso.

Derivado de lo anterior, la premisa de atemorizar para educar no solo se ligó a la Iglesia o a la justicia, sino también al arte y a la literatura que se vio dominada por la figura demoniaca, sobre todo en la Alemania protestante y en la corriente literaria trágica de Francia, la cual transmitía un mensaje de obediencia y a su vez los lectores encontraban en estas obras el placer de la transgresión sin riesgo; no obstante, conforme aumentaba el racionalismo filosófico y se acercaba el siglo XVIII, Satanás comenzó a perder fuerza en la literatura trágica y en la cultura europea en general.

El progreso de la Ciencia, aunado al supuesto fin de la Gran Cacería de Brujas (1682) y a la liberación de los simbolismos religiosos por parte de las sociedades europeas a finales del siglo XVII y en el siglo XVIII, incentivaron una visión occidental más racional sobre la existencia, la cual negaba las influencias diabólicas en las transformaciones del cuerpo, al mismo tiempo que se cuestionaba la omnipotencia de Satanás, cuya figura se tornaba menos creíble y por ende resultaba menos útil como herramienta de control inspirada en el temor.

Sin embargo, la figura del Diablo se mantuvo vigente en el siglo XVIII gracias a su presencia en los mitos, los símbolos, la educación, la religión y en numerosos escritos en donde se mencionaba al personaje, además de que en algunas regiones europeas aun continuaba una tardía cacería de brujas. Del mismo modo, Satanás se insertó en la literatura dentro de un género que luego se consideró fantástico, ahí el Demonio perdió parte de su imagen aterradora, adquiriendo un carácter más lúdico.

A inicios del siglo XIX la representación del Demonio se asocia más a la del mal interiorizado en cada individuo, alejándose aún más de la figura del ser aterrador y exterior a la persona humana. En este siglo y hasta finales del siglo XX, las autoridades religiosas del catolicismo, aun después de las críticas de los intelectuales, continuaron afirmando sus creencias en la existencia de este ser maligno. En el arte y la literatura del siglo XIX el Diablo siguió presente junto a temas satánicos, principalmente en la novela negra, en donde a personajes monstruosos por su físico se les veía como demonios. Asimismo, la figura de Satanás fue trivializada a raíz de la proliferación de modas asociadas a lo satánico en Francia

Para finales del siglo XIX, el Diablo recobraba fuerza a través de la demonización del espiritismo por parte del catolicismo, el cual se veía afectado por los protestantes. En diversas regiones durante este periodo y parte del siglo XX, por medio de los catecismos se inculcaba

miedo en los niños a través de diversas figuras del Diablo que iban desde la de un gran Satanás negro con alas y un tridente, hasta la de un bribón agresivo seguido de una sombra de su altura y dotado de pequeños cuernos, alas de murciélago y cola, entre muchas otras representaciones. Por otra parte, en este periodo destacan las aportaciones de intelectuales en torno al tema y particularmente el psicoanálisis postulado por Freud, pues entre otras cosas hacían notar que los demonios eran malos deseos derivados de lo que es reprimido.

A inicios del siglo XX se destaca una fascinación por las practicas demoniacas vinculadas con la represión, así como también resalta el satanismo como doctrina esotérica y la fundación de sectas. Además, la primera mitad del siglo XX se caracterizó por exaltar al sujeto como único amo del universo, rechazando así los dogmas establecidos y a todo Dios. En este tiempo la figura del Diablo no tuvo mucho impacto, salvo en algunas obras literarias y es que, en este ámbito moderno tanto en las ciudades como en lo rural, el Diablo cornudo del infierno se vio desplazado por la concepción del demonio interior de los individuos.

Durante las últimas décadas del siglo pasado en algunas sociedades en donde el catolicismo seguía predominando, el temor a Satanás también prevalecía. Por otro lado, desde una postura hedonista, en regiones como Francia o Bélgica el Diablo pasó de ser temido a ser consumido por placer a través de medios como los comics, la literatura, la publicidad o el cine. Sin embargo, para los últimos años de esta centuria, la Iglesia católica busco reafirmar la existencia de Satanás como respuesta al Esoterismo y a la proliferación de sectas; Del mismo modo, hubo un aumentó en la actividad y creencias sobre exorcistas.

En este tiempo, destaca que en Estados Unidos permeaba una obsesión por lo diabólico, más cercana al terror que al placer, lo que se refleja en comics, leyendas urbanas y películas que, en el contexto global bombardeaban a otros países con imágenes

atemorizantes del Demonio, ya que este país supo explotar a esta figura demoniaca para beneficios económicos. Adicionalmente, cabe resaltar la aparición de diversas sectas rodeadas de rumores y cuyos rituales llegaron a otros países, así como también el surgimiento de grupos nuevos o disidentes a partir de la fundación de la Iglesia de Satanás en 1966.

Es así como para finales del segundo milenio, la figura del Diablo se mantiene vigente en Occidente, aunque de formas diversas, según la concepción de este ente por parte de las diferentes sociedades, pues mientras que, algunos países europeos lo veían desde una perspectiva lúdica, otros países, tanto protestantes como católicos, continuaban teniendo cierto temor hacia este ente del Mal.

Sin duda alguna el Diablo ha sido sumamente importante dentro la cultura occidental y debido a sus características a lo largo de su historia, se puede mencionar que este personaje posee todos los rasgos de un monstruo de acuerdo con las postulaciones de Cohen, ya que este demonio desafía toda categorización al ser una entidad que va desde lo incorpóreo hasta la representación de figuras híbridas diversas y cambiantes, lo que a su vez lo sitúa dentro de la otredad y la diferencia. Del mismo modo, Satanás simbólicamente es presentado como el mal y resulta un ente fascinante por ser el reflejo de los deseos reprimidos y por su mitología explorada en la literatura, el cine y otros medios.

Asimismo, desde su concepción en el siglo XII y en siglos posteriores, este ser ha sido usado como control social que regula el comportamiento moral a través del miedo que representa como castigador de los pecadores. Por último, se observa como el Diablo ha encarnado los malestares culturales de la sociedad occidental dentro de sus diferentes regiones, cambiando su figura a través de los siglos conforme la sociedad que lo concibe evoluciona, pues por más que parece que este ser está por desaparecer, siempre regresa.

Contemplando lo anterior, se puede considerar al Diablo como el monstruo occidental por excelencia debido su gran impacto que ha perdurado por más de ocho siglos en diversas regiones occidentales. Esta figura diabólica y su relación con los países examinados resulta relevante, pues como se verá más adelante, fue inspiración para numerosos monstruos fílmicos estadounidenses y mexicanos.

El monstruo como elemento del cine de horror

En el ámbito cinematográfico los monstruos comúnmente se asocian al género del horror, el cual se caracteriza por causar miedo, repulsión y una peculiar fascinación en el espectador, tres aspectos propios del monstruo a lo largo de la historia. En este sentido, por monstruo se hace referencia a aquel personaje que dentro de las películas tiene esas tres características, además de representar una amenaza para los otros personajes, sin importar si este es un ente sobrenatural, un extraterrestre, un experimento, una bestia, un humano demente, etc.

Entendiendo lo anterior, es necesario desglosar algunas de estas características para fundamentar lo previamente dicho, para empezar, se tiene el elemento del miedo que, según Lovecraft (2020, p. 5), “es una de las emociones más antiguas y poderosas de la humanidad, y el tipo de miedo más antiguo y poderoso es el temor a lo desconocido.”, esto se puede enfatizar en los monstruos, ya que al ser “el otro” habita en lo inexplorado.

Por su parte, Jiménez Sánchez (2021) describe al miedo como una emoción producida por un estímulo que se relaciona con una noción de peligro o amenaza, y también menciona dos tipos de miedo, los innatos y los adquiridos; a los primeros los define como aquellos que son instintivos y con los que nacemos para reaccionar ante una situación de peligro, mientras que, los miedos adquiridos son aquellos de carácter racional y moral, creados por la sociedad y a su vez aprendidos por los individuos, lo que permite cierta cohesión social y la posibilidad

de que sean explotados para ejercer una forma de control. El autor añade que ambos tipos de miedo pueden ser aprovechados y utilizados por distintas instituciones como la religión o la política, y a su vez por diferentes industrias del entretenimiento como el cine.

Entonces se puede decir que, dentro del cine de horror, usualmente los miedos innatos se usan como recursos propios de las cintas (ruidos fuertes, ambientes oscuros, etc.), mientras que, el monstruo intrínsecamente representa una amenaza y peligro al reflejar los miedos adquiridos por parte de las sociedades, como lo es el miedo a seres provenientes del espacio o a personas con conocimientos “mágicos”, entre otros.

A su vez, en el cine de horror el monstruo también puede crear nuevos miedos en las sociedades en que es presentado, por ejemplo, si en algunos filmes se muestra a este personaje como una inteligencia artificial, como por ejemplo en *Megan* (Johnstone G., 2023) o en el *remake* de *Child's Play* (Klevberg L., 2019), entonces las sociedades consumidoras de dicho contenido desarrollaran cierto temor o desconfianza hacia ese tipo de inteligencia.

En lo referente al concepto de repulsión, se puede entender al sentimiento de repugnancia, aversión y cierta antipatía hacia algo, siendo en este caso al monstruo. Para Roma (2009) la repulsión es aquello que nos provoca asco y nos paraliza, tal como con una deformidad física o psicológica. Entendiendo lo anterior, dentro del género cinematográfico del horror el monstruo es un ser que nos provoca esas sensaciones de desprecio, ya sea por su apariencia o por su mentalidad y acciones.

A grandes rasgos, el miedo es aprovechado por el horror filmico, al mostrar en sus narrativas situaciones que representan un peligro o una amenaza asociada con lo desconocido y con lo diferente; además de buscar provocar asco y repulsión en el espectador a través de

escenas en donde la sangre y el *gore* (violencia grafica extrema) en muchas ocasiones resultan fundamentales en el aspecto visual, como también lo son las criaturas desagradables y los actos inmorales provenientes de mentes retorcidas. Por lo tanto, el monstruo, al ser un ente que representa todo esto, se vuelve un personaje esencial en este tipo de películas.

El cine de horror, además de la combinación del miedo y la repulsión, contiene un tercer elemento que es la atracción o la fascinación por lo que se presenta en pantalla. Parece extraño pensar que nociones tan opuestas puedan coexistir en un solo género cinematográfico; sin embargo, lo hacen dentro del terreno del horror. Jiménez Sánchez (2021) señala tres postulados que explican como el cine de horror puede ser causante de placer y atracción en el espectador.

El primer postulado hace referencia a los estímulos intensos que sienten los espectadores al ver estas películas mientras están a salvo frente a la pantalla de la cual se pueden desconectar por decisión propia. El segundo postulado, sigue esa lógica de seguridad que siente el espectador al estar al margen de lo que sucede en pantalla, mientras goza de la crueldad ejercida sobre los personajes, sabiendo que todo es ficción, eximiéndose así de cualquier culpa. El tercer postulado tiene que ver con un sentido de identificación, en el que el espectador se identifica con los protagonistas, quienes después de superar una situación amenazante y peligrosa, obtienen un sentimiento de alivio que permite disfrutar del restablecimiento de la realidad que había sido fracturada.

Estos tres postulados describen de forma clara como el cine de horror conlleva un elemento de atracción y a su vez esto explica la gran popularidad del género ante el público. Por lo que respecta al monstruo, Jiménez Sánchez (2021) señala que la fascinación o atracción por este ser se relaciona con el tercer postulado, pero a la inversa, ya que ahora el

espectador se identifica con el monstruo como respuesta a la fascinación por sus poderes o a su significado como representación de lo que normalmente es reprimido por la sociedad, de manera que el espectador encuentra en este un escape a las normas que lo condicionan.

Lo que postula Jiménez Sánchez tiene una amplia relación con la sexta tesis de Cohen y con lo dicho por Wood (2002), quien señala que el monstruo del cine de horror resulta fascinante porque encarna aquello que se reprime, además de indicar que el cine de horror revela la historia de las ansiedades sociales y el monstruo es quien proyecta esos malestares culturales en una determinada sociedad y época, lo que remite a la primera tesis de Cohen.

Cuéllar Barona (2009) manifiesta en sus concepciones del monstruo del cine de horror que, este ser suele representar al “otro” y que algunos de los monstruos del cine de horror toman el rol de castigadores. La autora igualmente sugiere que “el monstruo es un espejo de las ansiedades sociales y el tema central en el cine de horror es cómo enfrentar la amenaza simbólica que representa su presencia” (p. 230).

Derivado de lo previamente mencionado, por un lado, se puede enfatizar en esa tercera capacidad del monstruo que es la de generar fascinación en el espectador por medio de una especie de escapismo, en la que el público se libera al ver en el monstruo aquello que para el individuo es reprimido, como bien lo puede ser un mal comportamiento. Al mismo tiempo los monstruos suelen contar con grandes habilidades y poderes que para los espectadores resultan interesantes. Por otra parte, se rescata nuevamente la esencia pura del monstruo como amenaza, reflejando a este como el símbolo de las preocupaciones de una determinada cultura en cierta época, lo que evoca el tema central de la investigación.

Hay que resaltar que, aunque en este texto se hace referencia a estos personajes del cine simplemente como monstruos, hay autores que los abordan con otros seudónimos, pero la esencia es la misma. Para Carlos Losilla (1993) y Torres Segura (2012), el monstruo de las cintas de horror es una figura arquetípica del género, a la que este último define como “seres, los cuales atentan contra los personajes y cierto orden social en una película” (p. 42); mientras que, Román Gubern y Prat Carós (1979) denominan a los monstruos del cine de horror como personajes mítico-estructurales, cuyas formulaciones míticas están ligadas a creencias populares y a temores nacidos en contextos socioculturales precisos.

Asimismo, es necesario aclarar que si bien, es difícil encasillar a los monstruos por categorías debido a que una de sus características según Cohen (1996), es que estos desafían a la categorización, si hay autores que han tratado de tipificar a estos seres según sus semejanzas y diferencias, lo cual es válido, aunque si se busca a detalle podemos encontrar que un solo monstruo puede entrar en más de una clasificación, por ejemplo Freddy Krueger puede ser un asesino serial, pero también es un ¿fantasma? ¿muerto viviente? ¿ente demoniaco? y es ahí cuando todo puede llegar a ser confuso.

Una de las clasificaciones más generales es la hecha por Martín Alegre (2002), quien separa a los monstruos del cine de horror en dos tipos: los físicos y los morales. La autora se refiere a los monstruos físicos como aquellos que tienen un aspecto temible y repulsivo, por lo que produce rechazo, aun cuando su conducta no es anormal. Por otro lado, define a los monstruos morales como humanos de aspecto normal e incluso bello, pero que son perversos y no tiene escrúpulos en dañar a sus víctimas, por lo que su conducta egoísta y amoral (más que inmoral) es lo que les hace tan repulsivos como los monstruos físicos.

Por la naturaleza de esta indagación, se contempla a todo tipo de personajes monstruosos de cintas de horror, sean estos físicos, morales o de cualquier otra índole, ya que lo que se busca precisamente con esto es reconocer como son representados estos personajes en dos diferentes países y así contrastar sus diferencias y similitudes al relacionarlos con sus respectivos contextos socioculturales, para de esta manera enfatizar cuales monstruos predominan y el porqué de ello.

No obstante, lo que no se contempla dentro de la investigación es a los monstruos fílmicos que no entran en la cinematografía de horror, y es que, aunque en el ámbito cinematográfico al monstruo generalmente se le asocia al horror, hay películas de otros géneros que también cuentan con personajes que suelen representar al “otro” y que por su apariencia denotan una condición monstruosa; no obstante, lo que diferencia a los monstruos del cine de horror con los de otros géneros es el tratamiento que se les da dentro de la narrativa del filme, como se explica a continuación.

De acuerdo con Sebastián Díaz (2009), en una película la actitud que toman los personajes ordinarios de la historia respecto a los monstruos es lo que define el género del filme, el autor añade que en los filmes de horror los protagonistas tratan de alejarse del monstruo puesto que este se presenta como una perturbación del orden natural; mientras que, en otro tipo de cintas al monstruo se le considera como un elemento más de la realidad cotidiana y este no altera los principios de la naturaleza dentro de la trama de la película.

Dentro del género cinematográfico de la fantasía es en donde frecuentemente se encuentran monstruos, pues según Sebastián Díaz (2009) en este caso los monstruos se sitúan dentro de la misma cosmogonía que los produce y por ende son bien vistos a diferencia de

cómo se ven en las cintas de horror, en donde estos infringen las leyes de la normalidad y se instauran dentro de la categoría de lo desconocido y por lo tanto generan temor y miedo.

Lo previamente dicho aplica tanto en el cine como en la literatura, ya que como menciona Carroll (2016) en lo que respecta al horror, el monstruo aparece como un personaje extraordinario en nuestro mundo ordinario, mientras que, en los cuentos de hadas, el monstruo es una criatura ordinaria en un mundo extraordinario. Esto remite a conceptos como lo maravilloso y lo fantástico; para Nieto O. (2015) en las narrativas, lo maravillosos hace referencia a las presencias sobrenaturales o imposibles que no hacen escandalo; mientras que, en lo fantástico, lo extraño y lo imposible (el monstruo) rompen la normalidad; por lo que, en el ámbito filmico, el género del horror se rige por el sistema narrativo de lo fantástico.

Dicho lo anterior, películas como *El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo* (The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring, Jackson P., 2001) o *Las crónicas de Narnia: el León, la Bruja y el Armario* (The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe, Adamson A., 2005), son algunos ejemplos en donde se puede observar que sus personajes monstruosos pertenecen a lo maravilloso; en cambio, en los filmes de horror los monstruos se presentan en el mundo humano o ante humanos ordinarios, en donde estos seres son los anormales que rompen la cotidianidad, como se verá más adelante.

Entonces, con base en lo presentado se puede englobar al monstruo del cine de horror como a ese ente que se diferencia del resto de personajes del filme por representar a el “otro”, al diferente, ya sea por su físico, por su mentalidad, por sus habilidades o incluso por su estado como entidad sobrenatural. Éste a su vez supone una amenaza, no solo para los otros personajes, sino también para el aparato cultural en donde se concibe y se presenta. Además de que, a pesar de ser un generador de miedo y repulsión, también transmite fascinación.

Antecedentes monstruosos del cine de horror

Precursores del género y primeras representaciones monstruosas

A finales del siglo XIX en Europa los hermanos Lumière patentaron el cinematógrafo, un artefacto capaz de grabar y proyectar imágenes en movimiento, lo que dio paso al surgimiento del cine. Las primeras cintas de la historia del cine pertenecen justamente a los hermanos Lumière, y en su mayoría fueron grabaciones de situaciones de la vida cotidiana. Además, las proyecciones de estas primeras películas causaban fascinación en el público.

Sin embargo, autores como Gubern (2016) y Cabezas Gómez (2019) afirman que otro de los sentimientos que llegó a sentir el público ante las proyecciones fue el miedo, pues específicamente, durante la proyección el filme *La Llegada del Tren (L'arrivée d'un Train à La Ciotat*, Lumière A. y Lumière L., 1895), “los espectadores quedaron petrificados, boquiabiertos, estupefactos y sorprendidos más allá de lo que puede expresarse.” (Gubern, 2016, p. 17), pues la cinta mostraba a un tren en movimiento,

Derivado de lo anterior, se puede decir que el cine desde su origen tuvo dos elementos que posteriormente adoptó el género cinematográfico del horror, el miedo y la fascinación, aunque en aquella época aún no se tenía noción de los géneros filmicos. De acuerdo con Gubern (2016), después de la proyección de los hermanos Lumière varios asistentes se acercaron a Antoine Lumière con el objetivo de comprar el cinematógrafo; no obstante, Antonie se negó a vender el aparato, pero uno de los interesados fue el mago francés Georges Méliès, quien al no haber podido comprar el artefacto, más tarde pudo adquirir un aparato denominado bioscopio, el cual era similar al cinematógrafo.

Méliès en un principio utilizó el artefacto para proyectar películas filmadas por otros autores, posteriormente este mago comenzó la producción de sus propias cintas que solían ser filmaciones de situaciones de la vida cotidiana al estilo Lumière, pero esto solo fue hasta que descubrió y observó otro potencial en el aparato, por lo que optó por hacer cintas con narrativas más relacionadas a lo fantástico, estableciendo así la separación entre el cine realista y el fantástico como un primer antecedente de los géneros cinematográficos.

De acuerdo con Jiménez Sánchez (2021), entre las aportaciones de Méliès se encuentran la inclusión de la puesta en escena y la experimentación con el material de la película para crear escenas fantásticas y grabar sus actos de ilusión. En el caso del cine de horror, algunas de las obras filmicas de Méliès son consideradas como las primeras cintas precedentes del género, especialmente películas como *La Mansión del Diablo* (Le Manoir du Diable, Méliès G., 1896), *La Caverna Maldita* (La Ceverne Maudite, Méliès G., 1898) y *El Diablo en el Convento* (Le Diable au Couvent, Méliès G., 1899).

Fuentefría-Rodríguez (2013) explica que las obras cinematográficas de Méliès antecedieron el género del horror, pues en el filme *La Mansión del Diablo* ya se realizaba un bosquejo de las futuras figuras fantasmales, demoníacas e incluso vampíricas, que luego quedarían insertadas como representaciones míticas válidas de tales entidades abstractas. Por lo tanto, los personajes que aparecen en dichos filmes pueden considerarse como los primeros monstruos del cine.

Por otro lado, en Japón, Shiro Asano dirigió algunas películas de cortas duración como *Bake Jizo* (Asano S., 1898a) o *Shinin no Sosei* (Asano S., 1898b), las cuales según Sebastián Díaz (2009) también pueden ser consideradas como precursoras del género del horror, y aunque ambas cintas se creen perdidas, se conoce que *Bake Jizo* trata sobre Jizo, un

ente protector de los niños muertos y de las criaturas atrapadas en el infierno; mientras que, *Shinin no Sosei* “contaba la historia de un cadáver que resucitaba” (Cabezas Gómez, 2019, p. 13), por lo que en ambas películas se puede contemplar la presencia de un ser fuera de las normas de lo real, es decir, entes que pueden percibirse como monstruos.

Por su parte, los estudios Edison en Estados Unidos aportaron a los antecedentes del cine de horror con el filme *Frankenstein* (Searle Dawley J., 1910), la primera adaptación cinematográfica de la obra de Mary Shelley, en donde destaca que el protagonista autómatas es uno de los monstruos clásicos de la literatura y posteriormente del cine, ya que esta cinta fue la primera de muchas en las que ha aparecido este personaje monstruoso.

En el ámbito cinematográfico, la corriente artística del expresionismo alemán sin duda fue la que sentó las bases para el desarrollo del género del horror. En lo que respecta al cine, Rosas Rodríguez (1998) plantea que el expresionismo alemán destacó por su inclinación hacia los contrastes violentos, el gusto por el claroscuro y las sombras, la atracción hacia lo irreal y lo misterioso, así como por su cualidad atractiva y repugnante (horrorosa).

Además, según Sebastián Díaz (2009), el cine expresionista buscaba representar las experiencias emocionales por la naturaleza interna, deformándola hasta encontrar su esencia; del mismo modo, se empleaban recursos como el decorado, el uso de la luz y el juego expresivo del claroscuro. Las películas del expresionismo alemán tal como plantea Sebastián Díaz (2009), contienen algunos de los elementos que más tarde serían característicos del cine del horror, tales como la creación de atmósferas de temor y amenaza, la producción de universos fantásticos y la exploración de temas fantásticos, misteriosos y sobrenaturales.

Entre las obras filmicas expresionistas que influenciaron el género del horror y que destacan por sus personajes monstruosos se encuentran: *El Golem* (Der Golem, Galeen H. y Wegener P., 1915) y su versión de 1920 *El Golem* [remake] (Der Golem wie er in die Welt kam, Wegener P. y Carl Boese, 1920), las cuales tratan sobre un monstruo que surge de una persona artificial; por otro lado, la cinta *Nosferatu - Eine Symphonie des Grauens* (F.W. Murnau, 1922) muestra la primera adaptación filmica del vampiro Drácula; mientras que, en la cinta *Faust - Eine Deutsche Volkssage* (F.W. Murnau, 1926) se aprecian personajes monstruosos salidos de las puertas de las tinieblas como demonios, calaveras, el Diablo, etc.

Las películas suecas *Körkarlen* (Sjöström V., 1921) y *Häxan* (Christensen B., 1922) forman también parte de los antecedentes del cine de horror, como lo hace notar Sebastián Díaz (2009). En *Körkarlen* destaca la temática de personajes muertos que emergen como fantasmas, lo cual entra en la categoría de monstruo por su estado que sale de la cotidianidad; por otra parte, en *Häxan* resalta la importancia que se le da a las brujas que representan la otredad, así como también a la actuación del director, quien personifica al Diablo.

Las películas previamente presentadas, fueron los pininos del género cinematográfico del horror y como se puede observar, destacan por tener la presencia de un personaje que se caracteriza por ser “el otro” y representar una amenaza. Todo esto conllevó a que luego de una serie de películas de los años veinte, en Estados Unidos se consolidara el cine de horror;

No obstante, es importante resaltar que algunas de estas figuras monstruosas posteriormente también fueron adaptadas de diferentes maneras en filmes donde se pueden encontrar fantasmas, brujas y otros arquetipos benévolos o que no representan una amenaza, y que si bien, llegan a causar miedo y a tener un papel de monstruo, carecen de aspectos como la repulsión o el sentido amenazante característico del monstruo del cine de horror.

Panorama monstruoso del cine de horror estadounidense y mexicano

El cine estadounidense consolidó el género del horror, teniendo precisamente al personaje monstruoso como elemento fundamental. Como ya se mencionó previamente, el primer precedente monstruoso del cine estadounidense fue la adaptación del autómatas Frankenstein en 1910. Posteriormente la tendencia por adaptar obras literarias y sus personajes monstruosos fue una constante de los primeros años en que el género se construía durante los años veinte e inicios de los treinta, siendo los estudios Universal quienes establecieron la fórmula del horror en la industria fílmica y más adelante México se incorporó a la producción de filmes del género con sus propias propuestas.

A continuación, se presenta una serie de tablas de autoría propia donde se hace un intento por agrupar a diferentes monstruos por tendencias que, a criterio propio, estuvieron presentes durante las distintas épocas del cine de horror de ambos países.

Tabla 1: Monstruos estadounidenses de los 20's

Precedentes monstruosos: El cine silente de los años 20	
Tendencia	Ejemplos Monstruosos
Miedo a la ciencia.	<ul style="list-style-type: none">• Doctor/bestia [<i>Dr. Jekyll and Mr. Hyde</i> (Robertson J. S., 1920)]• Científico loco [<i>The Monster</i> (West R., 1925)]
Discapacidad /malformación física.	<ul style="list-style-type: none">• El jorobado [<i>The Hunchback of Notre Dame</i> (Worsley W., 1923)]• Desfigurado [<i>The Phantom of the Opera</i> (Rupert J., 1925)]• Asesino sin brazos [<i>The Unknown</i> (Browning T., 1927)]• Payaso desfigurado [<i>The Man Who Laughs</i> (Leni P., 1929)]
Persona ambiciosa.	<ul style="list-style-type: none">• El gato (Charlie Wilder) [<i>The Cat and the Canary</i> (Leni P., 1927)]
Miedo a otras culturas.	<ul style="list-style-type: none">• Tribu caníbal [<i>West of Zanzibar</i> (Browning T., 1928)]

Todas las cintas silentes de los años veinte que aparecen en la tabla anterior, fueron esenciales para que el género fílmico del horror se consolidara con la llegada del cine sonoro. Fue en 1931 cuando este género cinematográfico se estableció por parte de los estudios Universal con la cinta *Drácula* dirigida por Browning T.

Posteriormente, surgieron más películas con tramas que incluían a un personaje monstruoso. Estos primeros monstruos del cine de horror de la Universal que destacaron en los 30's y 40's son conocidos como los monstruos clásicos del cine y se caracterizan por ser en su mayoría adaptaciones de personajes de la literatura o de los mitos de algunas culturas como los hombres lobos y las momias.

Muchos de los monstruos del cine de horror estadounidense de los años treinta y cuarenta vienen de las tendencias de los años veinte, y otros como los animales gigantes, los personajes satánicos o el *zombie* (zombi) fueron introducidos, siendo el *zombie* representado como un muerto viviente controlado por alguien más, generalmente por algún un sujeto con conocimientos de magia vudú.

En la tabla 2 se pueden apreciar las tendencias que formaron parte de estas dos décadas y que dieron como resultado a los primeros monstruos del ya se establecido cine de horror dentro de los Estados Unidos.

Tabla 2: Monstruos estadounidenses de los 30's y 40's

Consolidación del género: Los monstruos de los años 30 y 40	
Tendencia	Ejemplos Monstruosos
Monstruos clásicos (provenientes de las mitologías y la literatura).	<ul style="list-style-type: none"> • Vampiro [<i>Drácula</i> (Browning T., 1931)] • Variantes del vampiro [<i>Dracula's Daughter</i> (Lambert Hillyer, 1936)]
	<ul style="list-style-type: none"> • La momia [<i>The Mummy</i> (Freund K., 1932)] • Variantes de la momia [<i>The Mummy's Hand</i> (Cabanne C., 1940)]
	<ul style="list-style-type: none"> • Autómata (Frankenstein) [<i>Frankenstein</i> (Whale J., 1931)] • Variantes de Frankenstein [<i>The Bride of Frankenstein</i> (Whale J., 1935)], [<i>Son of Frankenstein</i> (Rowland V. Lee, 1939)]
	<ul style="list-style-type: none"> • El hombre lobo [<i>Werewolf of London</i> (Walker S., 1935)] y [<i>The Wolf Man</i> (Waggner G., 1941)]
Miedo a la ciencia.	<ul style="list-style-type: none"> • Científico loco y su creación [<i>Murders in the Rue Morgue</i> (Florey R., 1932)] • Hombre invisible [<i>The Invisible Man</i> (Whale J., 1933)] • Doctor malvado y un asesino [<i>The Raven</i> (Landers L., 1935)] • Científico loco e híbridos [<i>Island of Lost Souls</i> (Kenton E. C., 1932)] • Científico loco/bestia [remake de <i>Dr. Jekyll and Mr. Hyde</i> (Mamoulia R., 1931)]
Miedo a lo demoníaco.	<ul style="list-style-type: none"> • Adorador de Satanás [<i>The Black Cat</i> (Ulmer E. G., 1934)]
Zombie (muerto viviente)	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Zombie</i> [<i>White Zombie</i> (Halperin V., 1932)] y [<i>I Walked with a Zombie</i> (Tourneur J., 1943)]
Personajes con anomalías	<ul style="list-style-type: none"> • Deformes [<i>Freaks</i> (Browning T., 1932)] • Personajes con enanismo [<i>The Devil-Doll</i> (Browning T., 1936)]
Psicópatas	<ul style="list-style-type: none"> • Asesino [<i>Mad Love</i> (Freund K., 1935)] • Cazador de humanos [<i>The Most Dangerous Game</i> (Pichel I., 1932)]
Furia de la naturaleza.	<ul style="list-style-type: none"> • Gorila gigante [<i>King Kong</i> (Cooper M. C., 1933)]

Es importante resaltar que tal como indica Sebastián Díaz (2009, p. 133), al término de la Segunda Guerra Mundial, los ciudadanos estadounidenses ya “habían vivido suficientes

horrores como para seguir viéndolos en pantalla”, por lo que el género y sus monstruos tuvieron una ausencia en la industria filmica hasta los años cincuenta cuando el género se renovó presentando más seres monstruosos.

A partir de este establecimiento del género del horror en los años treinta, otros países produjeron sus propios filmes de horror. En el caso de México, la cinta *La Llorona* de 1933, dirigida por Peón R., es considerada la primera película de horror nacional y a partir de esta habrían de emerger varias obras cinematográficas de este género con sus propios monstruos como se puede apreciar en la tabla 3 que abarca los años 30’s y 40’s.

Tabla 3: Monstruos mexicanos de los 30’s y 40’s

Los inicios del cine de horror en México: Monstruos de los años 30’s y 40’s	
Tendencia	Ejemplos Monstruosos
Fantasmas	<ul style="list-style-type: none"> • La Llorona [<i>La Llorona</i> (Peón R., 1933)] • Espectros [<i>El Fantasma del Convento</i> (De Fuentes F., 1934)] • Espectros fantasmales [<i>El Monje Loco</i> (Galindo A., 1940)] • La Llorona [<i>La Herencia de la Llorona</i> (Magdaleno M., 1947)]
Loco / Poseído	<ul style="list-style-type: none"> • Monje [<i>Dos Monjes</i> (Bustillo Oro J., 1934)]
Miedo a la ciencia	<ul style="list-style-type: none"> • Científico loco [<i>El Misterio del Rostro Pálido</i> (Bustillo Oro J., 1935)] • Estudiante maniático [<i>Los Muertos Hablan</i> (Soria G., 1935)] • Científico malévolos [<i>El Baúl Macabro</i> (Zacarias, M., 1936)] • Doctor malvado y mujer deforme [<i>Herencia Macabra</i> (Bohr, J., 1939)]
Psicópatas	<ul style="list-style-type: none"> • Asesino [<i>La Mujer sin Cabeza</i> (Cardona R., 1944)]

Es importante destacar que a finales de los años treinta y durante la década de los cuarenta, los elementos fantásticos y de horror sólo sirvieron como complemento al servicio de la comedia, el drama romántico y la temática ranchera, pues como explica Sebastián Díaz (2009, p. 155), “los productores de aquella época, más que ostentar un interés real sobre el

género, únicamente encontraron la manera de recontextualizar los escenarios clásicos como un pretexto para poner en acción a sus personajes favoritos”, no está de más mencionar que en Estados Unidos sucedió algo similar encontrando cintas como la saga de *Abbott y Costello*.

De esta manera en estas primeras dos décadas del género, en ambos países se tienen similitudes de tendencias, principalmente de aquella que pone como personajes monstruosos a científicos dementes y sus creaciones como parte del miedo a la ciencia, así como en menor medida la aparición de psicópatas y monstruos relacionados con temas satánicos; no obstante, mientras en México también predominaban los fantasmas, en Estados Unidos lo hacían los denominados monstruos clásicos y se introducía a figuras como el *zombie* o King Kong.

Durante los años cincuenta las tendencias más reconocidas en Estados Unidos fueron las que combinaban el género del horror con el de la ciencia ficción. Esta simbiosis “sirvió para exorcizar los miedos del inconsciente colectivo, los cuales en ese entonces giraban en torno al terror comunista, al apocalipsis nuclear, a las mutaciones provocadas a causa de la radiación y a las invasiones alienígenas.” (Sebastián Díaz, 2009, p. 134).

Asimismo, en esta década se puede encontrar en menor medida al monstruo representado como un psicópata, a otro científico loco y su experimento monstruoso, y a una que otra criatura, como se puede observar en la tabla 4, la cual presenta las tendencias más comunes del cine de horror estadounidense de los años cincuenta, junto con sus monstruos representativos.

Tabla 4: Monstruos estadounidenses de los 50's

Monstruos de la posguerra: Los años 50	
Tendencia	Ejemplos Monstruosos
Miedo a la ciencia.	<ul style="list-style-type: none"> • Científico loco y Gorila [<i>Phantom of the Rue Morgue</i> (Roy Del Ruth, (1954))]
Psicópatas	<ul style="list-style-type: none"> • Asesino desfigurado [<i>House of Wax</i> (André De Toth, 1953)]
Extraterrestres	<ul style="list-style-type: none"> • Extraterrestre antropomorfo [<i>The Thing From Another World</i> (Nyby, C. y Howard Hawks, 1951)] • Marcianos [<i>The War of the Worlds</i> (Haskin B., 1953)] • Alienígenas invasores [<i>Invasion of the Body Snatchers</i> (Siegel D., 1956)] • Extraterrestre [<i>It Came from Outer Space</i> (Arnold J., 1953)] • Alien con poderes telepáticos [<i>The Beast with a Million Eyes</i> (Kramarsky D., Place L. y Corman R., 1955)]
Monstruos gigantes y mutantes	<ul style="list-style-type: none"> • Hormigas gigantes [<i>Them!</i> (Douglas G., 1954)] • Tarántula colosal [<i>Tarantula</i> (Arnold J., 1955)] • Cangrejos gigantes [<i>Attack of the Crab Monsters</i> (Corman R., 1957)] • Científico-Mosca mutante [<i>The Fly</i> (Neumann K., 1958)]
Criaturas prehistóricas	<ul style="list-style-type: none"> • Criatura acuática [<i>Creature from the Black Lagoon</i> (Arnold J., 1954)]
Variantes de monstruos clásicos	<ul style="list-style-type: none"> • Hombre lobo adolescente [<i>I Was a Teenage Werewolf</i> (Fowler G. Jr., 1957)]

En lo que respecta al cine de horror mexicano de esta década (tabla 5), Sebastián Díaz (2009, p. 156) comenta que, luego del declive del llamado “Cine de oro”, se empezó a hacer negocio con un cine taquillero realizado con ínfima inversión, lo que abrió paso a un nuevo cine de horror al que el autor define como “un tipo de cine barato y que rendía grandes frutos en la taquilla, con lo cual se contribuía a la sobrevivencia de una industria filmica que atravesaba momentos difíciles”. Del mismo modo, Javier López (2010) argumenta que el cine de horror mexicano de esta década contribuyó con filmes de horror de “serie B”, los cuales se caracterizan por ser de bajo presupuesto y de escasa calidad.

Tabla 5: Monstruos mexicanos de los 50's

El renacer de los monstruos nacionales: Los años 50	
Tendencia	Ejemplos Monstruosos
Miedo a la ciencia	<ul style="list-style-type: none"> • Científico lunático y su creación deforme resucitada [<i>El Monstruo Resucitado</i> (Urueta C., 1953)] • Científico loco y autómatas [<i>El Zorro Escarlata</i> (Baledón R., 1959)] • Científico maniático y sus creaciones resurrectas [<i>Ladrón de Cadáveres</i> (Méndez F., 1957a)] • Científico malvado [<i>El Santo Contra el Cerebro del Mal</i> (Rodríguez J., 1958)]
Fantasmas	<ul style="list-style-type: none"> • El jinete sin cabeza [<i>El Jinete sin Cabeza</i> (Urueta C., 1957a)] • Fantasmas, poseídos y criaturas [<i>Misterios de Ultratumba</i> (Méndez F., 1958)] • La Llorona [<i>El Grito de la Muerte</i> (Méndez F., 1959a)]
Brujas	<ul style="list-style-type: none"> • Bruja y científico malvado [<i>La bruja</i> (Urueta C., 1954)] • Bruja y su hijo resurrecto [<i>El zorro escarlata en la venganza del ahorcado</i> (Baledón R., 1958a)]
Miedo a lo satánico	<ul style="list-style-type: none"> • Cabeza mágica de Pancho Villa y secta satánica [<i>La Cabeza de Pancho Villa</i> (Urueta C., 1957b)] • Hacha mágica y bandoleros resucitados [<i>La Marca de Satanás</i> (Urueta C., 1957c)] • Jinetes de secta satánica [<i>Los Diablos del Terror</i> (Méndez F., 1959b)] • Pianista /monstruo demoníaco que pacto con el Diablo [<i>El Hombre y el Monstruo</i> (Baledón R., 1958b)]
Persona ambiciosa	<ul style="list-style-type: none"> • Hombre disfrazado de criatura marina [<i>El Pantano de las Ánimas</i> (Baledón R., 1956)]
Psicópatas	<ul style="list-style-type: none"> • Asesino [<i>Fieras Desatadas</i> (Urueta C., 1957d)]
Monstruos Clásicos Mexicanizados	<ul style="list-style-type: none"> • Vampiro [<i>El Vampiro</i> (Méndez F., 1957)] y [<i>El Ataúd del Vampiro</i> (Méndez F., 1957)] • La momia azteca [<i>La Momia Azteca</i> (Portillo R., 1957a)], [<i>La Maldición de la Momia Azteca</i> (Portillo R., 1957b)] y [<i>La Momia Azteca Contra el Robot Humano</i> (Portillo R., 1958)]

En la tabla 5 se aprecia que, en México la tendencia del miedo a la ciencia con sus científicos locos y sus respectivas creaciones sigue predominando, al igual que la de los

fantasmas, además de un incremento de apariciones filmicas de monstruos vinculados a lo satánico, sin dejar de lado a uno que otro monstruo moral.

Adicionalmente, se puede comentar que entre estos monstruos mexicanos aparecen algunos que remiten a los clásicos de la Universal, pero mexicanizados, los cuales se convertirían en enemigos de luchadores populares de la época, pues como explica Flores S. (2019), a finales de los cincuenta destacó la producción de películas marcadas con rasgos propios del cine fantástico y de horror, en donde se combinaron espectáculos populares como la lucha libre con las tradiciones míticas y ancestrales de índole nacional y universal.

Si bien, en ambos países algunas de las tendencias secundarias o menores empatan en cuanto a formas de representación monstruosa, las tendencias hegemónicas de la década si son hasta cierto punto distintas, ya que el país del norte se enfoca más en monstruos donde refleja sus miedos relacionados a las guerras de la época y México mantiene sus mismas formulas del miedo a la ciencia de décadas anteriores e incluye ampliamente el tema satánico.

Para los años sesenta, en Estados Unidos el género se diversificó nuevamente, llevando a la pantalla grande una gran variedad de seres monstruosos. El principal enfoque del género del horror a inicios de la segunda mitad del siglo fue: “la defensa de los valores tradicionales, un fuerte componente sexual, repeticiones en gestos, decorados y la caracterización de los monstruos ya no de manera física, sino en nuestro interior.” (Sebastián Díaz, 2009, p. 136), por lo que la mayoría de los seres monstruosos eran representados físicamente como personas ordinarias, pero con mentes retorcidas.

Adicionalmente, Sebastián Díaz (2009) comenta que durante estos años se trataron temas como la locura progresiva, o bien la putrefacción social, física y psicológica de una

cierta clase social, lo que provocó que el rol del monstruo se trasladara a una ambientación o un escenario, disminuyendo así la aparición de monstruos físicamente repulsivos. La siguiente tabla recopila a algunos de los monstruos más representativos de los sesenta.

Tabla 6: Monstruos estadounidense de los 60's

Primeros monstruos de la segunda mitad del siglo XX: Los años 60	
Tendencia	Ejemplos Monstruosos
Furia de la Naturaleza	<ul style="list-style-type: none"> • Pájaros con comportamiento anormal [<i>The Birds</i> (Hitchcock A., 1963)]
Adoradores de Satanás	<ul style="list-style-type: none"> • Secta satánica [<i>Rosemary's Baby</i> (Polanski R., 1968)]
Psicópata	<ul style="list-style-type: none"> • Norman Bates [<i>Psycho</i> (Hitchcock A., 1960)] • Personajes psicópatas [cintas de Herschell Gordon Lewis: <i>Blood Feast</i> (1963), <i>Two Thousand Maniacs!</i> (1964) y <i>Color Me Blood Red</i> (1965)]
Zombies	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Zombies</i> [<i>Night of the Living Dead</i> (Romero G. A., 1968)]

Los monstruos que sobresalen en la tabla anterior funcionan como la présala de los monstruos en los que se centra la presente indagación. Estos son en su mayoría importantes porque marcan una apertura a las tendencias que se desarrollaron en los próximos años, como la vasta cantidad de personajes psicópatas que encaminaron las bases para el subgénero *slasher*, el establecimiento del estereotipo de la figura del *zombie*, la aparición de animales con comportamiento amenazante y el inicio de la amplia apertura a la tendencia de monstruos vinculados a lo satánico, que en México ya había iniciado la década anterior.

Retomando el caso de México, Jiménez Sánchez (2021) señala que entre 1957 y 1961 el cine de horror tuvo gran impulso con las producciones de Cinematográfica ABSA, de Abel Salazar, quien tenía un interés inicial por incursionar en el cine de horror, a partir del análisis de lo que ocurría en Hollywood durante ese tiempo, cuando las grandes compañías

productoras tenían un bajo rendimiento en comparación con la Universal Pictures, cuyos ingresos se mantenían gracias a la realización de películas de monstruos.

Es importante resaltar que como indica Cabrera Carreón (2017), entre 1957 y 1972, las películas de vampiros se convirtieron en una buena fuente de explotación comercial debido a que la figura de este monstruo era bastante atractiva como fuente de espectáculo, y los productores querían obtener beneficios invirtiendo la menor cantidad de dinero posible.

Del mismo modo, a finales de los cincuenta y durante el decenio de los sesenta, en México el cine de horror se diversificó, ya que como menciona Sebastián Díaz (2009), para ese periodo de tiempo aproximadamente el diez por ciento de los largometrajes nacionales era de corte fantástico, lo cual incluye géneros como el horror. El autor agrega que:

En aquellos años, el cine de horror nacional se valía casi de lo que fuera para la elaboración de sus argumentos, lo cual dio como resultado un extraño e interesante exotismo en el que bien cabían brujas, dinosaurios, sacerdotes, hipnotistas, vudú, *zombies*, aventuras espaciales, el yeti, monstruos al estilo de Frankenstein, hombres lobo, el Dr. Jekyll y Mr. Hyde, el hombre invisible, casas embrujadas, momias, vampiros (y vampiras también), figuras de cera, charros malditos, muñecos infernales, La Llorona y, por supuesto, gladiadores de la lucha libre. (p. 160).

Todas estas figuras monstruosas de la cita anterior demuestran que estos años fueron gloriosos para los monstruos del cine de horror nacional. Cabe destacar que en esta década se consolidó el subgénero de luchadores y dada su vasta cantidad de monstruos, a continuación, se dividen las tendencias del decenio en dos tablas; la tabla 7 presenta a monstruos del cine de horror en general y la tabla 8 a monstruos del subgénero de luchadores.

Tabla 7: Monstruos mexicanos de los 60's

Auge monstruoso en el cine nacional: Los años 60	
Tendencia	Ejemplos Monstruosos
Miedo a la ciencia.	<ul style="list-style-type: none"> • Científico satánico y zombies [<i>Doctor Satán</i> (Morayta M., 1966)] • Científico loco [<i>La Cámara del Terror</i> (Ibáñez J., 1968a)] • Científico malvado y su hijo humano/mono [<i>La Horripilante Bestia Humana</i> (Cardona R., 1969a)]
Psicópatas	<ul style="list-style-type: none"> • Asesino [<i>Museo del Horror</i> (Baledón R., 1964)] • Mujer demente [<i>La Muñeca Perversa</i> (Baledón R., 1969)] • Hombre desnudo y asesino [<i>La Puerta y la Mujer del Carnicero</i> (Urueta C., 1968a)]
Vampiros	<ul style="list-style-type: none"> • Nostradamus y su ayudante jorobado [de Curiel F.: <i>La maldición de Nostradamus</i> (1960), <i>La Sangre de Nostradamus</i> (1961), <i>Nostradamus y el Destructor de Monstruos</i> (1962a), y <i>Nostradamus y el Genio de las Tinieblas</i> (1962b)] • Drácula [<i>El Imperio de Drácula</i> (Curiel F., 1967)] • Vampiro [<i>El Mundo de los Vampiros</i> (Corona Blake A., 1960)] • Vampiros [De Morayta M.: <i>El Vampiro Sangriento</i> (1962) y <i>La Invasión de los Vampiros</i> (1963)] • Vampiros [De Crevenna A.: <i>Rostro Infernal</i> (1962a), <i>La Huella Macabra</i> (1962b), <i>El Pueblo Fantasma</i> (1965a)]
Brujas	<ul style="list-style-type: none"> • Bruja y Llorona [<i>La Maldición de la Llorona</i> (Baledón R., 1963)] • Bruja [<i>El Espejo de la Bruja</i> (Urueta C., 1962a)]
Muertos vivientes	<ul style="list-style-type: none"> • Zombie [<i>El Barón del Terror</i> (Urueta C., 1962b)] • Momia [<i>La Cabeza Viviente</i> (Urueta C., 1963)]
Adaptación Frankenstein	<ul style="list-style-type: none"> • Dr. Frankenstein y su autómeta Orlak [<i>Orlak, el Infierno de Frankenstein</i> (Baledón R., 1967)]
Licántropos	<ul style="list-style-type: none"> • Mujer loba [<i>La Loba</i> (Baledón R., 1965)]
Fantasmas	<ul style="list-style-type: none"> • Espectros [De Taboada C. E. <i>Hasta el Viento tiene Miedo</i> (1968) y <i>El libro de Piedra</i> (1969)] • Entes fantasmales [<i>Cien Gritos de Terror</i> (Obón R., 1965)]
Seres extraterrestres	<ul style="list-style-type: none"> • Extraterrestres [<i>La Nave de los Monstruos</i> (González A., 1960)] • Alien conquistador [<i>Gigantes Planetarios</i> (Crevenna A. 1966a)]
Criaturas subterráneas	<ul style="list-style-type: none"> • Criatura subterránea [<i>Aventura al Centro de la Tierra</i> (Crevenna A., 1965b)]
Juguetes asesinos	<ul style="list-style-type: none"> • Muñecos asesinos [<i>Muñecos Infernales</i> (Alazraqui B., 1961a)] • Juguetes asesinos [<i>Serenata Macabra</i> (Ibáñez J., 1968b)]

Tabla 8: Monstruos mexicanos de filmes de luchadores en los 60's

Monstruos derrotados por luchadores: En los años 60	
Tendencia	Ejemplos Monstruosos
Miedo a lo satánico	<ul style="list-style-type: none"> • Brujo resucitado [<i>Blue Demon Contra el Poder Satánico</i> (Urueta C., 1966a)]
Psicópatas	<ul style="list-style-type: none"> • Dr. Karol y muñecos de cera zombies [<i>Santo en el Museo de Cera</i> (Corona Blake A., 1962)] • Luchador desfigurado [<i>La Sombra del Murciélago</i> (Curiel F., 1968a)] • Criminal [<i>Santo Contra el Rey del Crimen</i> (Curiel F., 1962c)] • Asesino [<i>Santo en el Hotel de la Muerte</i> (Curiel F., 1963)]
Miedo a la ciencia	<ul style="list-style-type: none"> • Medico enloquecido [<i>Las Luchadoras Contra el Médico Asesino</i> (Cardona R., 1963)] • Científico malvado y zombies [<i>Blue Demon Contra los Cerebros Infernales</i> (Urueta C., 1966b)] • Científico demente y sus sirvientas [<i>Blue Demon Contra las Diabólicas</i> (Urueta C., 1968b),] • Científico loco y zombies [<i>Santo vs. los Cazadores de Cabezas</i> (Cardona R., 1969b)] • Científicos locos y robot [<i>Las Luchadoras vs el Robot Asesino</i> (Cardona R., 1969c)]
Zombies	<ul style="list-style-type: none"> • Zombies [<i>El Santo Contra los Zombies</i> (Alazraki B., 1961b)]
Momias	<ul style="list-style-type: none"> • Momia cambiaformas y príncipe acompañado de guerreras orientales [<i>Las Luchadoras Contra la Momia</i> (Cardona R., 1964)]
Licántropos	<ul style="list-style-type: none"> • Hombre lobo [<i>Blue Demon, el Demonio Azul</i> (Urueta C., 1964)]
Extraterrestres	<ul style="list-style-type: none"> • Extraterrestres [<i>Santo el Enmascarado de Plata vs la Invasión de los Marcianos</i> (Crevenna A., 1966)] • Alienígenas arácnidos [<i>Arañas Infernales</i> (Curiel F., 1968b)]
Vampiros	<ul style="list-style-type: none"> • Vampiresas [<i>Las Mujeres Vampiro</i> (Corona Blake A., 1962)] • Drácula [<i>Santo en el Tesoro de Drácula</i> (Cardona R., 1968a)] • Vampiro [<i>El Vampiro y el Sexo</i> (Cardona R., 1968b)] • Vampiresas [<i>Las Vampiras</i> (Curiel F., 1969a)]
Nazi	<ul style="list-style-type: none"> • Nazi [<i>Enigma de Muerte</i> (Curiel F., 1969b)]
Monstruos clásicos	<ul style="list-style-type: none"> • Monstruos clásicos [<i>Santo y Blue Demon Contra los Monstruos</i> (Martínez Solares G., 1969)]

Con base en las tablas anteriores, se destaca que dentro de este periodo de tiempo en el género de horror en general aparecen todo tipo de representaciones monstruosas, desde numerosos vampiros, científicos locos y brujas, hasta muñecos malignos, extraterrestres, fantasmas y variaciones de los monstruos clásicos. Por otra parte, Los principales monstruos que antagonizaban las cintas protagonizadas por luchadores eran los científicos locos junto con sus creaciones, los vampiros, psicópatas, los *zombies*, variantes de monstruos clásicos y a su vez con menor participación en esta década están los extraterrestres, los seres con poder satánico, entre otros.

Flores S. (2019) afirma que las leyendas, personajes sobrenaturales y los mismos luchadores inundaron las pantallas en la década de los sesenta, periodo en el que la industria cinematográfica del país buscaba ponerse a tono con la tendencia al cine de autor que se desarrollaba en otros países. Esto se puede apreciar en las representaciones monstruosas presentadas en la tabla 8.

Durante los sesenta se detecta entonces que, cuando México apostaba por crear una gran variedad de filmes de horror e híbridos en donde mayormente adoptaba a su contexto a los monstruos clásicos de la Universal, y mientras continuaba con cintas sobre monstruos como reflejo del miedo a la ciencia y el temor a lo satánico, además de incluir *zombies*, extraterrestres y ampliar las películas sobre psicópatas; Estados Unidos se centró más en producir filmes con seres monstruosos más complejos en su psicopatía o comportamiento.

En general, si bien Estados Unidos se consolidó como pilar del género y como un amplio generador de monstruos cinematográficos, dando popularidad y explotando a los monstruos clásicos y a los relacionados con la ciencia, además de incursionar con los monstruos mutantes, extraterrestres, animales salvajes y descomunales, *zombies* y explorar

más la psicopatía de los monstruos morales; México por su parte también inicio con sus propias propuestas enfocadas en fantasmas y en científicos dementes a lado de sus experimentos además de ser un gran impulsor de monstruos vinculados a lo satánico, aunque posteriormente se enfocó más en adaptar monstruos populares del cine hollywoodense.

Siguiendo con el caso de México, Cabrera Carreón (2017) resalta que desde 1933 y hasta inicios de los setenta, el cine fantástico y de horror mexicano, así como sus derivados, mostraron numerosos seres monstruosos y fascinantes, entre los que destacan: espíritus encarnados en busca de venganza, vampiros, licántropos, diferentes personificaciones del Diablo, variaciones de muertos vivientes y científicos locos vinculados a sus creaciones, que solían ser autómatas o muertos vivientes.

Cabrera Carreón (2017) explica además que, en el caso de los científicos malvados, estos tenían nombres extranjeros, principalmente de origen alemán. Del mismo modo, la autora comenta que, en el cine de horror nacional, el papel de mujer pasó de ser el de la fémima pura e inclinada al autosacrificio o el de la bailarina de cabaret, al de la sexualidad amenazante, es decir, el ser que venía del inframundo o de extraños planetas y quería devorar hombres o interactuar con ellos, de tal forma que en los filmes de este género la mujer adquiriría el rol del monstruo.

Es importante rescatar también que, mientras en el cine de horror estadounidense hubo algunas simbiosis con otros géneros como lo es la ciencia ficción, esto no repercutía en el enfoque del rol amenazante del monstruo en las cintas; por otro lado, en el cine de horror mexicano si hubo diversas mezclas con otros géneros como el western, la comedia o el subgénero de luchadores, en los que el rol del monstruo si se veía afectado, ya que en estos filmes los monstruos resultaban más graciosos que aterradores, y cuando compartían pantalla

con comediantes, luchadores o héroes del western (charros o vaqueros), su rol decrecía, aunque esto también puede deberse a otros factores como el presupuesto, el guión, etc.

De este modo, se ha bocetado un breve panorama de las tendencias de representación del monstruo en el cine de horror de los dos países analizados, desde su consolidación y hasta mediados del siglo XX, lo que nos permite ver las nociones que se tenían del “otro” que representa una amenaza en estos años, desde un ser anormal y sobrenatural como los fantasmas, vampiros, momias, licántropos, *zombies*, pasando por humanos con mentes perversas como los psicópatas y científicos dementes que abusan de sus conocimientos para crear abominaciones antinaturales, hasta las primeras concepciones fílmicas de extraterrestres, mutantes y animales salvajes, sin dejar de lado a los humanos y entes con poderes o vínculos satánicos.

Todas estas representaciones monstruosas ligadas a sus respectivos contextos culturales dan pauta para entender cómo surgieron los monstruos cinematográficos del horror de finales del segundo milenio en estos países, como se verá en los capítulos subsecuentes.

CAPÍTULO II

Análisis monstruosos: el caso de Estados Unidos

Panorama del cine de horror estadounidense de finales del siglo XX

El cine estadounidense que consolidó el horror fílmico fue un gran productor de monstruos cinematográficos a lo largo del siglo XX, y a finales de dicha centuria, creó personajes monstruosos memorables que se volvieron iconos de la cultura popular a nivel internacional. En este capítulo se examinan a seis de estos prodigios para comprender los miedos norteamericanos representados en ellos, pero antes de ahondar en los análisis, es pertinente brindar un breve panorama del cine de horror estadounidense y de sus monstruos durante este periodo de tiempo.

Como ya se ha mencionado, los monstruos son el reflejo de los malestares culturales de la sociedad en que estos son creados, como lo fue el miedo a la invasión comunista representada en filmes con extraterrestres durante los años cincuenta y como se verá en otros ejemplos más adelante. No obstante, los personajes monstruosos del cine norteamericano sobrepasan los límites locales, ya que muchos de ellos se han convertido en iconos internacionales del horror, y por ende se pueden considerar como temores universales, tal como indica Martín Alegre (2002):

Los monstruos evolucionan y, aunque pueda parecer que son hijos ahistóricos del subconsciente colectivo, son de hecho síntomas muy claros de las preocupaciones de cada momento histórico. Las anomalías de finales del siglo XX reflejan sobre todo los miedos de la cultura estadounidense (mal llamada ‘americana’) de la que nacen, especialmente de los hombres que la controlan, miedos que, pese a su sabor local, Hollywood ha sabido vender al resto del mundo, hasta el punto de que ha conseguido

convertirlos en temores universales. La inmensa popularidad del cine americano y su gran impacto internacional hacen que la cultura americana sea también nuestra cultura—o, al revés, que nosotros (¿españoles?, ¿europeos?, ¿resto del mundo?) nos sintamos también parte de la cultura de los EEUU, para la cual, todo hay que decirlo, no somos más que un recurso económico fácilmente explotable. (p. 5)

De este modo nos enteramos cómo Estados Unidos no sólo ha sido capaz de representar sus ansiedades culturales en sus monstruos cinematográficos, sino que también ha podido llevar e inculcar sus propios temores, reflejados en estos, hacia otras partes del mundo. Lo anterior se debe a que “la novedad en el caso de los Estados Unidos reside en el hecho de que su imperialismo se mantiene sin ocupación territorial y afecta incluso a áreas tan significativas de la cultura del siglo XX como el cine” (Martín Alegre, 2002, p. 17), por lo que, mientras que en países como México se producen contenidos para sus públicos, en Estados Unidos se desarrollan productos que se distribuyen por todo el mundo.

Durante las últimas décadas del siglo XX, de acuerdo con autoras como Cabezas Gómez (2019) y Tiburcio Moreno (2019), el horror en el cine estadounidense se volvió más crudo, realista y violento, además de que el cine de autor estuvo muy presente. Las ramas más comunes de las películas fueron la de lo paranormal, lo satánico, y la de los asesinatos o la psicopatía que derivó en el subgénero *slasher*, centrado en el tema de los monstruos representados como asesinos seriales con características sobrehumanas.

Asimismo, se destaca la adaptación cinematográfica de obras de Stephen King, y el resurgir del género con la inclusión de nuevas historias y la reinención de algunas ya existentes, pero vistas desde otras perspectivas y empleando el recurso de los avances tecnológicos en los efectos especiales, lo que dio paso a la segunda época dorada del género,

sobre todo en los ochenta. Además de los tópicos ya mencionados, Sebastián Díaz (2009) menciona otros como los vinculados a lo apocalíptico, el terror provocado por infantes, seres humanos en procesos de descomposición y la deformación física y/o mental.

El autor añade que a partir de los años setenta las películas de horror mostraban “el desmoronamiento de la unidad familiar, convirtiéndose en la fuente de los miedos y las desconfianzas” (Sebastián Díaz, 2009, p. 144), derivado de esto, varios monstruos de la época se encontraban dentro del núcleo familiar o del propio hogar, algunos ejemplos son los hijos en cintas como *The Exorcist* (Friedkin W., 1973) y *The Omen* (Donner R., 1976), o los padres como en el filme *The Shining* (Kubrick S., 1980), entre otros.

Del mismo modo, Sebastián Díaz (2009, p. 145) retoma a Losilla para resaltar que durante los 80's y 90's la ausencia moral produjo filmes con monstruos psicóticos que eran “capaces de vencer todas las resistencias mentales de la condición humana y de provocarle la demencia absoluta y la desintegración de la personalidad”, por lo tanto, otra de las constantes de la mayoría de las películas de aquellos años fue la descomposición del cuerpo como reflejo de la descomposición moral y psíquica que vivía el hombre de aquellos años, de tal manera que la pérdida de identidad se veía retratada en la transformación del cuerpo humano, lo que es más visible en monstruos como los *zombies*, licántropos, poseídos, etc.

Otra característica importante del cine de horror anglosajón de finales del milenio fue la extensa cantidad de secuelas que se realizaron sobre una misma película y su respectivo monstruo, pues como menciona Sebastián Díaz (2009):

Al final de los ochenta, el género volvía a mostrar síntomas de agotamiento y de falta de imaginación, de tal modo que en la siguiente década el cine de horror sufrió una

completa ausencia de originalidad que se vio reflejada en la inmensa cantidad de secuelas de filmes producidos en las décadas anteriores. (p. 148).

De esta manera, durante los noventa y a lo largo del siglo XXI han surgido varias secuelas, precuelas, *reboots*, *remakes* y series de famosos filmes de horror de los setentas, ochentas y noventas, pero a su vez es importante mencionar que, en muchos de estos casos, los monstruos de las cintas también tuvieron éxito propio y se convirtieron en verdaderos símbolos del género, tal como menciona Tiburcio Moreno (2019):

Las sagas interminables y las secuelas fueron otra característica propia del terror de los ochenta. Ciertos monstruos del género que, o bien habían aparecido en los setenta, como Michael Myers o Leatherface, o bien nacieron en esta misma década, como Freddy Krueger o Jason Voorhess, acabaron convirtiéndose en auténticos iconos de la cultura pop, cuya popularidad superó a sus propias producciones. (p. 24).

Derivado del éxito de estos personajes, además de que hasta la fecha siguen apareciendo en obras cinematográficas, estos iconos del horror igualmente han hecho presencia en diversos medios como comics, videojuegos, entre otros.

Finalmente, se destaca que en estos años coexistieron una gran cantidad de monstruos dentro del cine de horror estadounidense, siendo algunos readaptaciones de la época, como es el caso de los *aliens*, los mutantes, los fantasmas y los monstruos clásicos; por otra parte, repuntaron tendencias que desde los sesenta ya estaban encaminadas, como los animales furiosos, los niños y jóvenes del terror, los personajes relacionados con lo demoniaco, los *zombies* y los asesinos en serie; por último destacan también los monstruos que se consolidaron en esta época, como lo son los villanos del *slasher*.

De todos los monstruos que forman parte de la filmografía del horror estadounidense de finales del segundo milenio, se seleccionaron seis con base a un criterio propio, considerando su impacto en el género y su asequibilidad, estos son:

Regan, la infanta poseída por Pazuzu de la película *The Exorcist* (1973), considerada como un hito del género por su temática de posesión, siendo inspiración para muchas otras cintas posteriores tanto en Estados Unidos como en México.

Leatherface de *The Texas Chain Saw Massacre* (Hooper T., 1974), película de culto y precursora del subgénero *slasher*, que impacto por su producción más experimental y que para su personaje monstruoso estelar se inspiró en el asesino serial Ed Gein.

El Xenomorfo de *Alien* (Scott R.,1979), otra cinta que revoluciono el género del horror cinematográfico por llevar la acción al espacio exterior y por el diseño y concepto de su personaje monstruoso proveniente de otro planeta.

Freddy Krueger de *A Nightmare on Elm Street* (Craven W., 1984), saga de películas que a finales del siglo pasado superaba las cinco entregas y cuyo personaje monstruoso se convirtió en uno de los principales referentes del *slasher* y del género del horror en general.

Chucky del filme *Child's Play* (Holland T. 1988), el cual trascendió dentro y fuera del género, convirtiéndose en el icónico muñeco asesino de la cultura popular, tanto en Estados Unidos como en otros países.

Candyman de la cinta homónima de 1992 dirigida por Bernard Rose, la cual se caracteriza por introducir a un monstruo fantasmal de color como protagonista/antagonista y por ahondar en el tema de las leyendas urbanas.

A continuación, se presentan los análisis de cada uno de estos monstruos tomando como referencia la teoría del monstruo de Cohen (1996), para así entender que factores culturales intervinieron para su concepción.

1. Regan MacNeil (poseída por Pazuzu)

Ilustración 1: Regan (poseída por Pazuzu)



El personaje de Regan, al ser poseída por el demonio Pazuzu, se convierte en el monstruo de la película *The Exorcist* (1973). Tanto el personaje como la cinta están basados en la novela homónima de 1971 escrita por Peter Blatty.

En la trama se muestra a Regan como una niña simpática que se lleva bien con su madre a pesar de que no conviven tan seguido a causa del trabajo de actriz de su mamá, lo que lleva a que Regan, en su nueva casa, encuentre una ouija y juegue con ella, liberando así al demonio Pazuzu, el cual la posee.

A lo largo del filme Regan va cambiando su comportamiento, volviéndose rebelde y grosera con sus conocidos y con los especialistas que la estudian, al mismo tiempo, va cambiando su apariencia física al punto de tener un tono de piel pálido, áspero y con marcas, sumado a un cabello descuidado, además de que adquiere habilidades sobrehumanas como vomitar exuberantemente, caminar contorsionada o girar su cabeza.

La apariencia, el comportamiento y las habilidades que adquiere Regan al ser poseída, la sitúan como “el otro” y la dejan fuera de las categorías, puesto que es difícil determinar si es un demonio o si sigue siendo la niña simpática del principio. Del mismo modo, ese comportamiento y sus habilidades la vuelven un ser fascinante y un escapismo para el espectador que no puede tomar esas actitudes en su vida. Por otro lado, ella castiga de forma psicológica a su madre que la descuida, y a los doctores y sacerdotes que buscan más allá de los límites del conocimiento.

Al final de la primera película, uno de los sacerdotes se deja poseer por el demonio y después se suicida, liberando así a Regan; no obstante, Regan vuelve para *The Exorcist II: The Heretic* (Boorman J., 1977), en donde ya es una adolescente que trata sus problemas mentales causados por los eventos de la primera cinta, además de que desarrolla poderes telepáticos y de curación. Su versión poseída vuelve a aparecer en este filme al ser una proyección del demonio Pazuzu. El personaje también es mencionado en *The Exorcist III: Legion* (Blatty W. P., 1990) y aparece como una madre de familia que vuelve a ser poseída por Pazuzu en la serie de TV *The Exorcist* (Slater J., 2016). Adicionalmente, en octubre del 2023 se estrenará una nueva secuela de la cinta original, que forma parte de una nueva trilogía en donde se incluye al personaje de Regan.

Dicho lo anterior, se puede vislumbrar que Regan, poseída por Pazuzu, es un personaje monstruoso que se ha vuelto un icono del horror con sus dos apariciones en la gran pantalla e incluso en tiempos recientes también debutó en la televisión, dejando ver que, al ser un monstruo, puede escaparse y volver cuando lo desee.

Regan: los malestares, ansiedades y miedos de su contexto cultural

Aunque para la creación de la historia y el personaje el escritor de la novela se basó en un caso de exorcismo que leyó en el *Washington Post* y en el *Catholic Review* durante 1949 (Martín Martínez, 2017), el personaje de Regan nace en el contexto cultural de inicios de los setenta, por lo que refleja rasgos del país norteamericano de esa época, los cuales se revisan a continuación.

Introducción de píldora anticonceptiva

Por un lado, se puede decir que Regan entra en la tendencia de los infantes del terror y como indica Sebastián Díaz (2009), este tipo de monstruo surge a raíz de la distribución y venta de la píldora anticonceptiva que fue aprobada en 1960. Asimismo, Rodríguez Herrera (2019, p. 25) explica que “en los años 60, con el aumento de la libertad sexual, las pastillas y las ETS, se desarrolló un miedo a la reproducción que se plasmó en películas sobre fetos deformes y seres mutantes”, aunque Regan no nació deforme ni es mutante, en su estado de posesión si tiene un comportamiento socialmente inaceptable y una apariencia fétida que se llega a deformar en ciertas ocasiones.

Se puede decir entonces que los infantes del terror en el cine eran monstruos anticonceptivos, contemplando también que a finales de los sesenta comenzó la despenalización del aborto en algunos estados del país, y a inicios de los setenta la legalización de esta práctica (Maier E., 2016), lo cual permite apreciar que en estos años la sexualidad y la planificación familiar eran temas constantes.

Por lo que respecta a la aprobación de la píldora anticonceptiva, Galán G. (2010, p. 217) menciona que con esto “lo novedoso fue que ahora las mujeres podrían obtener la

liberación de su dependencia de su vida sexual con respecto a la maternidad.”, el autor añade que dicho suceso representó lo que él considera como un “progreso indiscutible hacia la búsqueda de la igualdad de la mujer con el hombre, liberándola de la amarra difícil de romper de sexualidad y embarazo”, lo cual nos lleva al feminismo reflejado en Regan.

Feminismo

Considerando lo anterior, se debe resaltar la feminidad de Regan, pues a pesar de que el demonio no es del género femenino, sí adopta dicha forma al poseer a la jovencita y esto es relevante por dos cuestiones, primero porque en el filme Regan hace varias alusiones a su sexualidad y en segundo lugar debido a que en el contexto cultural estadounidense de ese tiempo se vivía la segunda ola feminista que tuvo un gran impacto entre las décadas de los sesenta y los setenta. Flores Espínola (2010) señala que fue justo en esta segunda ola feminista cuando se originó el feminismo radical por Kate Millet.

Flores Espínola (2010) añade que la juventud se organizaba en momentos de profunda confianza en los movimientos, en los grupos y en la gente. En el caso de los movimientos feministas, estos se ponían en contra del capitalismo, del militarismo y de las desigualdades; mientras que el tema de la sexualidad fue muy debatido. Las luchas feministas que entre muchas cosas buscaban la igualdad de género, obtuvieron ciertos logros como la legalización del aborto y, con ayuda de la pastilla anticonceptiva, mayor independencia de su sexualidad, lo que se aprecia en este monstruo juvenil.

Monstruos como jóvenes e infantes

En estos años surgió en el cine de horror la tendencia fílmica de mostrar al monstruo como un infante o un joven, pues Javier López (2010, p. 89) explica que “el mal se apodera

de lo inocente, profana lo bueno, domina el mundo con ayuda de la infancia, basándose en la premisa ‘los niños son el futuro de la humanidad’. Entonces, ¿por qué no volverlos monstruos?, ¿por qué no temerles?”, de acuerdo con lo anterior, se puede determinar que uno de los malestares de la sociedad de aquel tiempo era que el mal se apoderara de la juventud.

Derivado de esto, surge la cuestión: ¿cómo es posible que el mal se apodere de los niños y jóvenes? Pues, aunque esto suene muy literal, si nos adentramos en el contexto de la época podemos encontrar un temor real referido a la preocupación por la infancia y la juventud de aquel entonces, según Tiburcio Moreno (2019), desde mediados del siglo pasado:

El cambio de vida también trajo un aumento en el número de nacimientos, que tuvo como resultado la aparición de la generación de los *baby boomers*, es decir, los nacidos entre 1946 y 1964. Esta generación fue la que protagonizó los diferentes movimientos contraculturales que cuestionaban el discurso americano y el orden establecido: los *beats*, primero, y los *hippies*, que planteaban un nuevo estilo de vida; el movimiento por los derechos civiles y, posteriormente, el indígena, que reclamaba la igualdad de derechos; el feminismo, que planteaba acabar con un sistema fuertemente patriarcal; el pacifismo, que luchó en contra de la guerra de Vietnam, considerada una guerra injusta e imperialista; y el ecologismo, que debía proteger el medioambiente frente a la capacidad del hombre para destruirlo. (p. 11).

Entonces se puede detectar que una de las ansiedades culturales de aquellos años fue el “mal comportamiento” que las nuevas generaciones iban adquiriendo, ya que cada vez era más común que los jóvenes se unieran a movimientos que estaban en contra de ciertas ideologías y acciones gubernamentales. Por otro lado, en esta tendencia del género también se resalta la cuestión de los deseos reprimidos reflejados en pantalla:

Los niños en el cine de horror podrían verse como la realización de un oscuro y fugaz deseo que albergan algunos padres, quienes, agobiados por las múltiples responsabilidades, se sienten presionados por las exigencias infantiles. Aunque albergan un sentimiento de culpabilidad por el sólo hecho de tener ese tipo de pensamientos. Así, la pantalla grande podría ofrecerles una forma de desahogar y justificar ese sentir sin herir a nadie. (Javier López, 2010, p. 88).

De este modo, el miedo a estas nuevas generaciones jóvenes partía principalmente de los malos comportamientos y de las nuevas ideologías que adquiría la juventud (sin dejar de lado la introducción de los métodos anticonceptivos), lo que también se asocia con el surgimiento de las subculturas juveniles.

Subculturas juveniles

Así como el movimiento feminista, durante aquellos años en Estados Unidos hubo un crecimiento de diferentes movimientos sociales y de grupos juveniles. Feixa (2006) define a las subculturas juveniles como un fenómeno mundial que se origina desde la Segunda Guerra Mundial y en donde los jóvenes se comportan como rebeldes en defensa de la innovación, creando nuevas formas culturales en respuesta a las condiciones de la vida urbana cambiante.

Las subculturas juveniles y los movimientos sociales de la época hacían notoria la brecha entre generaciones y como indica Tiburcio Moreno (2019, p. 26), en diferentes ámbitos como el cine “la concepción del demonio como amenaza constante servía para explicar la diferencia generacional de los adolescentes o la música heavy metal”. El heavy metal es un subgénero musical que surge a finales de los sesenta con la formación de bandas como Led Zeppelin, Deep Purple y Black Sabbath. Dicha música y sus respectivos seguidores

se asociaron con el satanismo, ya que como indica Navas Fernández (2012), las bandas incorporaban a su repertorio elementos de brujería.

Derivado de lo anterior, es notable que, tanto el heavy metal como la asociación de la brecha generacional con lo demoniaco, se vieron inmersos en lo denominado como pánico satánico de fin del milenio en el país del norte.

Pánico Satánico

En estos tiempos el miedo hacia lo satánico fue constante en Estados Unidos, debido a que en 1966 se fundó la Primera Iglesia de Satanás, en San Francisco, California. Esta iglesia fue creada por Antón Szandor LaVey de forma legal (Barros Corcuera, 2016) y en 1969 LaVey publicó la primera edición de La Biblia Satánica, que fue “un tratado de carácter filosófico, sociológico y esotérico (la parte correspondiente a la magia satánica) donde expone los preceptos del satanismo laveyano” en donde su autor “utiliza a Satán como un símbolo de autoafirmación, libertad sexual, búsqueda del conocimiento, orgullo, rebeldía, inconformismo e individualismo” (Pérez-Minayo, 2018, p. 11).

Los símbolos descritos en el párrafo anterior remiten indiscutiblemente a elementos monstruosos y algunos de ellos se pueden ver reflejados en Regan, como la libertad sexual, la rebeldía o el orgullo, además de que ella se representa como una jovencita que se opone a los adultos de la película, mostrando así una brecha generacional. De este modo, el crecimiento del satanismo y de la subcultura del heavy metal en Estados Unidos fue clave para que en el cine de horror surgieran varios monstruos de índole satánica.

En el filme se puede observar la dualidad de satanismo, feminismo y rebeldía juvenil, sobre todo en la escena en la que Regan se masturba con un crucifijo, o cuando incita a los

padres a que la forniquen siendo ella una niña poseída. A grandes rasgos, se aprecia que Regan como monstruo encarna el cuerpo cultural de finales de los sesenta e inicios de los setenta, ya que como personaje es una alegoría del cuerpo feminista, de la libertad sexual, del satanismo y de la brecha generacional entre los adultos y los jóvenes de esos años.

2. Leatherface (Cara de cuero)

Ilustración 2: Leatherface



Leatherface debuta en el cine dentro de la película *The Texas Chain Saw Massacre* (1974) y posteriormente tuvo apariciones en otros ocho filmes. El personaje y su saga de películas están inspirados en el asesino estadounidense Ed Gein.

Este monstruo es miembro de una familia que vive en un sitio rural y aislado de Texas. Tanto él como su familia, que se dedican a la industria de la carne, pasan por una situación económica difícil debido a la industrialización, por lo que tienen la costumbre de asesinar personas y cometer canibalismo. A pesar de que Leatherface es un hombre adulto, alto y fornido, su comportamiento es el de un niño pues padece un ligero retraso mental, además de que es manipulado por los otros miembros de su familia para cometer los homicidios.

Entre las características principales del personaje se encuentran sus máscaras hechas de piel humana que en ocasiones son maquilladas, y su vestimenta habitual de carnicero, o

bien sus trajes y vestidos elegantes. Para asesinar a sus víctimas, que suelen ser grupos de jóvenes inmorales, usa su característica motosierra o armas de oportunidad como martillos. En las primeras cintas se desconocen sus orígenes, y en las más recientes se le han dado diversos pasados al personaje, por lo que existen diferentes versiones de este.

Luego de su debut en 1974, Leatherface apareció en la secuela *The Texas Chain Saw Massacre 2* (Hooper T., 1986) donde aparentemente muere al final, pero después regresa en *Leatherface: Texas Chainsaw Massacre III* (Burr J., 1990) donde tiene otra familia, y en *The Texas Chainsaw Massacre: The Next Generation* (Henkel K., 1994) Leatherface hace acto de presencia como parte de una misión del gobierno.

La saga se reinició en *The Texas Chainsaw Massacre* (Nispel M., 2003) y su precuela *The Texas Chainsaw Massacre: The Beginning* (Liebesman J., 2006) donde el personaje tiene otro origen y un aspecto y comportamiento más aterrador; mientras que las cintas *Texas Chainsaw 3D* (Luessenhop J., 2013) y *Leatherface* (Bustillo A. y Maury J., 2017) ocurren en otra línea de tiempo al igual que *Texas Chainsaw Massacre* (Blue García D., 2022), estas últimas toman de referencia sólo al filme de 1974.

De este modo se puede observar el carácter monstruoso del personaje que siempre regresa a la gran pantalla, además de que ha aparecido en otros medios. Leatherface se sitúa en la otredad por sus costumbres caníbales y por su psicopatía misma que lo hace un ser difícil de catalogar, pues no se vislumbran los límites de su mentalidad retorcida y manipulable. Adicionalmente, Leatherface es un castigador de jóvenes rebeldes que se alejan de los límites territoriales en busca de otras experiencias; por otro lado, el personaje funciona como un escapismo para los espectadores, que ven en él a una especie de niño monstruoso.

Leatherface: los malestares, ansiedades y miedos de su contexto cultural

Grupos apartados de la urbe

Al ser miembro de una familia apartada del resto de la civilización con costumbres ajenas a los cánones comunes, como lo es el canibalismo, Leatherface es entonces, junto con su familia, un grupo de monstruos conocidos como *hillbillies* los cuales se definen como:

Gente que vive apartada del resto de la civilización, en lugares remotos con costumbres extrañas a los cánones comunes que pueden ser de varios tipos, como son relaciones sexuales consanguíneas que derivan en monstruosas deformidades o costumbres como el canibalismo. Lo que define a estos monstruos es la situación geográfica apartada, un sentido de comunidad fuerte, y que siempre verán a los inocentes extraños como una amenaza a su modo de vida, siendo estos víctimas potenciales. (Meritano Corrales, 2010, pp. 9-10).

En la sociedad estadounidense el término *hillbillies* se popularizó en Estados Unidos durante el siglo XX y Harkins A. (2005) explica que este concepto es empleado por los intereses económicos de la clase media para denigrar a la clase trabajadora sureña de tez blanca alejada de la urbe; asimismo, el autor indica que estos son un contraejemplo (negativo) de la civilización avanzada, por lo que el concepto es utilizado para desafiar la aceptación y la legitimidad generalmente incuestionables de la "modernidad" y el "progreso".

Por su parte Tiburcio Moreno (2017) emplea el término "*rednecks*" para definir a esta clase trabajadora, pobre y habitante de un área rural estadounidense, que adoptan una postura hostil y violenta hacia el que viene de otra zona, por lo que suelen ser agresivos, xenófobos, salvajes, e incluso muestran cierto retraso mental por la endogamia. La autora añade que

Leatherface y su familia se sitúan en un discurso del salvajismo y la barbarie en Estados Unidos al transgredir los tabúes sociales como el canibalismo, además de que la familia también transmite un discurso de denigración propio de los sureños, de modo que la figura del sureño encarna los miedos raciales y económicos, ya que la otredad económica es uno de los elementos más fuertes de la imaginación del “otro” regional americano.

Adicionalmente, Tiburcio Moreno (2017) menciona que en Estados Unidos y especialmente estados como Texas, vieron tambalearse su estabilidad durante la crisis del petróleo de 1973, la cual provocó un sentimiento de vulnerabilidad y pánico derivado del miedo a la insuficiencia de recursos a causa de la inflación monetaria, el aumento del paro, la pobreza y un descenso importante del producto interior bruto, ya que el país dependía directamente de este recurso para el modelo ideal de vida que imperaba.

De este modo, Leatherface y su familia son “los otros” alejados de la urbe que representan el atraso y la pobreza vistos como involución y como oposición a los avances tecnológicos y a la industrialización, pues en algunas escenas se menciona que la familia perdió su trabajo a causa de la industrialización, y la alternativa de supervivencia a la que recurren es a la de los asesinatos y el canibalismo.

Familia no tradicional

Otra de las aportaciones interesantes de Tiburcio Moreno (2017) respecto a la monstruosidad de la familia de Leatherface, es que esta se sitúa en la otredad por la ausencia de la mujer en su núcleo (en las primeras dos cintas), considerando que, para el discurso americano de aquel tiempo, la familia tradicional era la institución fundamental por la

importancia de la transmisión de valores de esa nación y la contención de los distintos miembros en su camino hacia la civilización.

Canibalismo

En lo que respecta al tema del canibalismo, a mediados del siglo XX se encontraron tribus alrededor del mundo que cometían esta práctica o el endocanibalismo. Moros Peña (2008) señala que entre estas tribus se encuentran los Hombres Leopardo de África, la tribu Fore de Nueva Guinea y la tribu Asmat de Papua. En el contexto estadounidense no hay registros de tribus caníbales, pero sí de individuos nombrados por Moros Peña (2008) como caníbales patológicos, a los que vincula con el concepto del asesino serial.

Algunos de estos caníbales patológicos y asesinos seriales fueron: Albert Fish (el Ogro de Nueva York), un asesino serial y caníbal estadounidense que operó en la segunda década del siglo XX; Richard Trenton (El vampiro de Sacramento) otro asesino serial que practicó el canibalismo y estuvo activo en la década de los setenta; y Edward Theodore Gein, conocido popularmente como Ed Gein, un asesino en serie de mediados del siglo XX al cual también se le asoció con el canibalismo y que fue la principal inspiración de este filme.

Asesinos seriales en el país (el caso particular de Ed Gein)

De acuerdo con Tiburcio Moreno (2019) el término de “asesino serial” (*serial killer*) surge en la década de los setenta, cuando el agente del FBI Robert Ressler estableció esta expresión para referirse al criminal Sam Berkowitz. A grandes rasgos se definió al asesino serial como un homicida que mata repetidas veces en diferentes acontecimientos, utilizando frecuentemente el mismo método. Adicionalmente se considera que el asesino serial carece de empatía, por lo que se vincula con la figura del psicópata, cuyo comportamiento se asocia

con un trastorno psicológico o de la personalidad, el cual sustituye las explicaciones sobrenaturales que se ofrecían previamente.

Dentro del contexto cultural estadounidense, el fenómeno del asesino serial fue creciendo fuera de la gran pantalla, ya que según Aviña R. (1999) durante los años setenta se identificaron más de treinta homicidas seriales, mientras que en los ochenta y noventa los casos identificados aumentaron, y para 1996 hubo más de cien identificaciones de asesinos seriales. Esta figura criminal de la sociedad norteamericana fue el foco de atención en aquel tiempo, debido a la “masificación del crimen como una nueva forma de espectáculo mediático que hizo del asesino en serie un objeto de culto, tanto que es protagonista de la nota roja” (Suaste Molina, 2009, p. 157).

Derivado de lo anterior Tiburcio Moreno (2019) argumenta que la televisión fue importante para la difusión de los actos de los asesinos seriales reales dentro de la sociedad estadounidense; asimismo, menciona que la prensa experimentó un giro en sus noticias hacia el amarillismo y el entretenimiento, mostrando un interés por estos casos debido a que este tipo de notas periodísticas en muchas ocasiones se trasladaban de lo local o estatal al ámbito nacional, lo que explica la popularidad de estos criminales en la sociedad y en el cine.

Son varios los asesinos seriales y psicópatas estadounidenses que se volvieron figuras públicas gracias a los medios, y aunque el término surgió en los setenta, desde antes existieron algunos psicópatas celebres como Ed Gein, quien influenció varias películas, incluyendo la saga de *La Masacre de Texas*.

De acuerdo con Moros Peña (2008), Ed Gein vivió dentro de una granja aislada en Plainfield, Wisconsin, donde sufrió de violencia familiar. La primera mitad de la década de

los cuarenta fue difícil para Gein, pues su padre murió en 1940, su hermano en 1944 y su madre en 1945, lo que le llevó a la locura, y por ello comenzó a hurtar cadáveres del cementerio y a secuestrar y matar mujeres durante los años cincuenta. En 1957 el sheriff del pueblo encontró el cadáver de una de las mujeres desaparecidas, mientras inspeccionaba el cobertizo del asesino; después, cuando el oficial entró a la casa se encontró con:

...trozos de cuerpos humanos utilizados como mobiliario, un cuenco para sopa hecho con un cráneo y otros cráneos intactos adornando los postes de la cama, cabezas disecadas decorando los muebles, prendas de vestir y máscaras confeccionadas con piel de cadáveres, un collar con pezones enhebrados y una colección de vaginas disecadas. (Moros Peña, 2008, p. 190).

El autor añade que, durante el juicio Gein confesó haber matado a dos mujeres y que hurtó los demás restos humanos del cementerio; además negó haber cometido canibalismo a pesar de que se le acusó de ello al haberse encontrado un corazón humano en una cafetera. Adicionalmente, se descubrió que Gein se travestía cubriéndose con prendas hechas con la piel de los cadáveres de las mujeres, con dichas prendas él solía bailar bajo la luz de la luna, mientras tocaba un tambor hecho con piel y huesos humanos. Finalmente, en el juicio:

...quedó suficientemente demostrado que Ed Gein no era un psicópata, sino un psicótico que sufría alucinaciones y crisis de demencia. Fue internado en el Instituto de Salud Mental de Mendota, donde murió en 1984 tras haber sido un prisionero modelo, destacando como carpintero y albañil. (Moros Peña, 2008, p. 191).

Debido a los detalles macabros y perversos del caso, Ed Gein se convirtió en un icono de la cultura popular y fuente de inspiración para muchos escritores y cineastas. Moros Peña

(2008, p. 192) indica que Gein tuvo una gran repercusión en la cultura popular, ya que “hasta entonces, el monstruo venía siempre de fuera; de Transilvania, de Egipto, de remotas junglas o del espacio exterior. A partir de Gein, el monstruo podía ser el chico de la puerta de al lado. El horror sobrenatural dejó paso al horror psicológico”.

El caso de Ed Gein se retrata en *Leatherface*, debido a que este monstruo y su familia confeccionan trofeos de sus víctimas y cadáveres exhumados. Por otra parte, en las cintas *Leatherface* es representado usando máscaras hechas de los rostros de sus víctimas femeninas y ropa de mujer, y travistiéndose como Gein. Además, de también tener un trastorno mental.

Enfermos mentales y sus situaciones ante la ley

Justamente lo relacionado al estado mental del personaje también es interesante, pues Biel Portero (2011) señala que en 1971 fue adoptada la Declaración de los Derechos del Retrasado Mental, instrumento específico de Naciones Unidas en el que se reconocieron derechos a las personas con discapacidad intelectual. Asimismo, en 1973 se aprobó en Estados Unidos la primera Ley de Derechos Civiles, la cual garantizaba la igualdad de oportunidades para los discapacitados.

No obstante, en el país norteamericano a finales del siglo XX y en los primeros años del siglo XXI se seguía permitiendo la ejecución de delincuentes con retraso mental, lo que causó un debate relacionado con los derechos humanos de estas personas, ya que como se explica en el informe titulado *Más allá de la razón: La pena de muerte y los delincuentes con retraso mental* (Human Rights Watch, 2001), las personas con retraso mental son incapaces de entender y mucho menos de proteger sus derechos constitucionales; además, sus características influenciabilidad y disposición a complacer a los demás los llevan a confesar,

aunque sean falsos crímenes capitales, y no pueden entender los procedimientos legales que se ejercen contra ellos, y asistir en su propia defensa.

Este debate también se ve reflejado en *Leatherface*, pues a pesar de las atrocidades que comete, el espectador llega a compadecerse del monstruo, porque aprecia que este solo hace los actos que le ordena su familia, para de esa manera complacerlos.

Capitalismo exagerado

Leatherface también refleja una metáfora del capitalismo, como lo señala Tiburcio Moreno (2017), pues transforma a sus víctimas y sus cuerpos en objetos de consumo en serie. Aquí el consumo se relaciona con la industria ganadera de los mataderos, que según Granados Moctezuma (2016), en la década de los setenta se veía afectada por el repunte de los movimientos activistas vinculados con los animales a partir de la inclusión de la frase “Liberación animal”, que según Singer P. (1975), apareció por primera vez en 1973 en la prensa. Desde esta perspectiva, la cinta también puede ser vista como una alusión a los mataderos, siendo los animales aquí representados como las víctimas jóvenes del asesino.

Precursor del slasher

En estados Unidos a finales de los setenta se consolidó un subgénero del horror, el cual fue denominado *slasher*. Según Sebastián Díaz (2009, p. 146) el término *slasher* proviene del inglés “derivado de la palabra *slash*, que significa acuchillar, y que hace referencia al tipo de instrumentos que estos personajes utilizaban para asesinar a sus víctimas”. Además, la mayoría de estas películas se caracteriza por contar con monstruos representado como asesinos seriales a los que se les atribuyen facultades sobrehumanas.

Si bien se considera a la cinta *Halloween* (Carpenter J., 1978) como la instauradora del subgénero, es verdad que existen varios precedentes filmicos de este, los cuales después se introdujeron en él, como es el caso de la saga de películas en donde aparece *Leatherface*, cuya cinta debut fue el antecedente primordial del *slasher*.

Tiburcio Moreno (2019, p. 82) señala que *The Texas Chainsaw Massacre* “es, además, un punto de transición hacia el género *slasher*, debido a que uno de sus antagonistas pierde todo atisbo de humanidad y acaba convirtiéndose en una especie de monstruo legendario”, entonces se puede considerar a esta película como la precursora del subgénero, el cual, según la autora, se centra en la persecución a un grupo de jóvenes adolescentes poco recatados.

En general, *Leatherface* pertenece a un núcleo familiar meramente monstruoso que refleja a la sociedad pobre y aislada del sur del país norteamericano en un momento de crisis, y donde este tipo de grupos sureños son vistos como una oposición a la urbe y a la modernidad, retratando al capitalismo de forma exagerada.

Adicionalmente, este monstruo también representa a la otredad cultural y funciona como una metáfora de los mataderos. Del mismo modo, el personaje inspirado en Ed Gein encarna la figura del asesino serial que imperaba en Estados Unidos durante esa época, además de que su ligero retraso mental, en su estado como homicida, se conecta con el debate de finales del siglo XX acerca de los derechos humanos de los criminales con discapacidad intelectual.

3. Xenomorfo de *Alien*

Ilustración 3: Etapas del Xenomorfo – Abrazacaras / Rompepechos / Adulto



Ilustración 4: Variantes del Xenomorfo – Reina / Cuadrúpedo / Híbrido



El Xenomorfo de *Alien* debuta en la película *Alien* de 1979. El personaje es creado visualmente por el artista H. R. Giger, con base en sus diseños previos, que agradaron a la producción del filme.

Este monstruo se engloba dentro de una raza extraterrestre con un intelecto bestial, un comportamiento sádico y un instinto de supervivencia elevado que acompaña a su organismo ampliamente adaptable a diferentes condiciones. Se comunica con su misma especie por feromonas y tiene una memoria genética. Su aspecto físico varía debido a que en su raza hay jerarquías raciales y etapas de crecimiento, o conforme se adapta a otros entornos y ADN's.

Su apariencia más común es la de adulto, con forma antropomorfa y de color oscuro, posee rasgos de crustáceos y reptiles. Su cabeza es semitransparente, ovalada y con una curva al final, carece de ojos y en su cola tiene una afilada cuchilla, su cuerpo es del tipo exoesqueleto y dentro de su mandíbula genera una quijada retráctil, ya que tiene una lengua con dientes. A lo largo de la franquicia de películas se ven variantes de esta forma, pero las destacadas del siglo XX son su forma cuadrúpeda similar a la de un perro, su forma híbrida-humana que es más blanquecina y con ojos, y su forma de reina que, además de ser más grande, tiene una cresta, brazos gemelos y un gran aparato reproductor debajo de sus piernas.

Asimismo, la primera etapa del xenomorfo es un huevo del que sale un abrazacaras con rasgos de crustáceo que se adhiere al rostro de un individuo para insertar la forma de vida; posteriormente nace el rompepechos que es una especie de larva que sale del pecho del organismo infestado por el abrazacaras. Finalmente, el rompepechos crece hasta convertirse en un *alien* adulto.

Esta especie de *aliens* tiene varias habilidades como fuerza, resistencia, agilidad y capacidad de adaptabilidad, además de una organización social. Sus principales armas forman parte de su cuerpo, ya que son su cola y su mandíbula retráctil, además de que poseen un ácido como sangre, el cual pueden emplear para atacar o como herramienta.

Existen diversas teorías sobre el origen ambiguo de la especie; no obstante, dentro de la franquicia de películas se muestra que estos seres pudieron vivir desde eras antiguas debido a que se encuentran grabados de ellos sobre paredes. En la precuela de 2012 también se plantea que la raza alienígena de los ingenieros creó variedades de xenomorfos de la especie *alien*, los cuales serían los que aparecen en las diferentes cintas de la saga. Otra posibilidad

indica que los conocidos como *los depredadores*, llevaron a la raza de xenomorfos a otros planetas como la Tierra.

El origen espacial y el aspecto físico del xenomorfo en cualquiera de sus variantes, lo sitúan en la otredad y lo dejan fuera de cualquier categoría, por no asimilarse por completo a un organismo terrestre. Del mismo modo, este monstruo se vuelve un ser fascinante al ser una especie proveniente del espacio exterior con características únicas. Mientras que sus víctimas potenciales son exploradores del espacio que buscan expandir y rebasar los límites del conocimiento terrenal.

El xenomorfo adulto y sus etapas de crecimiento aparecieron en el filme de 1979, mientras que la reina Xenomorfo debutó en la secuela *Aliens* (Cameron J., 1986), y el Xenomorfo cuadrúpedo en *Alien 3* (Fincher D., 1992); por otro lado, el Xenomorfo híbrido hizo su aparición en *Alien Resurrection* (Jeunet J., 1997). En el siglo XXI, dentro de las cintas *Aliens vs. Predator* (Anderson P. W. S., 2004), *Aliens vs. Predator: Requiem* (Strause C. y Strause G., 2007) y las precuelas *Prometheus* (Scott R., 2012), y *Alien: Covenant* (Scott R., 2017) se vieron diferentes variantes (mínimas) de la especie.

Xenomorfo de Alien: los malestares, ansiedades y miedos de su contexto cultural

Fenómeno de Casos de contacto extraterrestre

Los extraterrestres del cine de horror de los años cincuenta eran el reflejo de la paranoia anticomunista (Vila Oblitas y Guzmán Parra, 2011), y de “el síndrome de la paranoia del espacio exterior” a causa del fenómeno de avistamientos OVNIS (Rodríguez Herrera, 2019, p. 25). Mientras que el Xenomorfo de *Alien* nace en un contexto cultural norteamericano en el que los relatos sobre contactos con seres espaciales se mantenían en

auge, como el caso del matrimonio Hill, que trataba de una pareja que a finales de 1961 declaraba haber sido secuestrada por una nave donde fueron examinados por extraterrestres; este relato fue tan popular que se produjeron un libro y una película.

La película del caso Hill fue transmitida por televisión, lo que según Rodríguez Herrera (2019), provocó un aumento considerable del número de relatos sobre abducciones, avistamientos y encuentros con extraterrestres. En 1975 por ejemplo, se popularizó el caso de Travis Walton, “un joven que desapareció durante 5 días y que cuando reapareció, declaró haber sido secuestrado por una nave alienígena” (Rodríguez Herrera, 2019, p. 26), al igual que con el relato de los Hill, de este caso se publicó un libro.

Acercamiento de la humanidad al espacio exterior

Durante la segunda mitad del siglo XX, además de la popularidad de los relatos sobre contactos extraterrestres, hubo sucesos de nivel mundial que acercaban al humano con el espacio. Uno de estos acontecimientos fue la carrera espacial, pues “...aunque el primer hombre en llegar al espacio será el ruso Yuri Gagarin en 1961, la victoria oficial será para Norteamérica en 1969 con el Apolo 11.” (Rodríguez Herrera, 2019, p. 20). La llegada del Apolo 11 a la Luna es considerado como uno de los avances más grandes de la humanidad; sin embargo, este hecho abrió muchas posibilidades de contacto con el espacio exterior y a su vez incrementó en el imaginario colectivo la idea de un probable y futuro acercamiento con seres de otros planetas, tal como se plantea en la cinta *Alien*.

Tanto el acercamiento de la humanidad con el espacio, como los relatos sobre extraterrestres, alimentaban lo que se conoce como “horror cósmico”, el cual se popularizó con la literatura de H.P. Lovecraft y posteriormente estuvo presente en el cine de horror y

ciencia ficción. De acuerdo con Meritano Corrales (2010), el horror cósmico es una mezcla de miedo, repulsión y asombro ante la maldad infinita de lo inexplorado e inimaginable; el autor también postula que en este tipo de horror resalta el miedo al vacío, a la inmensidad desconocida, al nihilismo, al mismo tiempo que evoca un sentimiento de pavor al estar en contacto con dimensiones y poderes desconocidos.

Del mismo modo, Meritano Corrales (2010) agrega que este tipo de horror busca causar una sensación abrumadora ante un poder superior, este principalmente se basa en lo que habita dentro de los abismos sin fin del espacio y el tiempo capaz de terminar con todo aquello que conocemos si acaso logran atravesar hacia nuestra dimensión. Esto está presente en la saga de películas, pues los personajes temen a que este *alien* llegue a la tierra

Inmigración vista como invasión alienígena

Por otra parte, Arteaga Botello (2022, p. 11) advierte que “*Alien* contiene una narrativa visual que nos advierte sobre los peligros de lo distinto, de aquello que puede ser considerado como un ente parasitario contaminante porque se introduce de manera silenciosa en el orden social heterosexual, patriarcal y blanco”, haciendo referencia a que el Xenomorfo representa la estructura paranoide de la sociedad blanca protestante estadounidense que ve al “otro” como un peligro

En este sentido se puede ver al Xenomorfo *alien* como un extranjero que representa a la comunidad de inmigrantes que aumentó en Estados Unidos a finales del siglo XX debido al Decreto de Inmigración y Nacionalización de 1965, cuyas enmiendas “a la vez que abolían las cuotas discriminatorias por orígenes nacionales, imponían límites numéricos a la

inmigración proveniente del continente americano por primera vez” (Massey, D. S., & Pren, K. A., 2013, p. 214).

Esto afectó a países como México, ya que Estados Unidos restringió el número de visados por país, provocando que la migración ilegal al territorio aumentara, como indican Massey, D. S., & Pren, K. A. (2013), quienes además retoman a Chávez (2001, 2008) para resaltar que en los medios de información estadounidense hubo un incremento sostenido de representaciones negativas sobre la inmigración a lo largo de los años 1970, 1980 y 1990 en las portadas de las revistas.

Dentro de las descripciones más comunes encontradas en las revistas, de acuerdo con Massey, D. S., & Pren, K. A. (2013, pp. 216-217), se tienen: “la inmigración como una crisis para la nación”, “aumento de la marea”, una “crecida” que iba a “inundar” Estados Unidos y “ahogar” su cultura a la vez de “abarrojar” la sociedad americana con extranjeros indeseados, así como, una “invasión” en la cual los agentes “desarmados” de la Patrulla Fronteriza buscaban “contener la línea” en un intento en vano por “defender” la frontera en contra de los “ataques” de los “invasores extranjeros” quienes efectuaban “ataques suicidas” a defensores inermes.

Los autores también comentan que, en 1976 el Comisionado del Servicio de Inmigración y Naturalización (INS) publicó el artículo “*Illegal Aliens: ¡Time to Call a Halt!*” en el *Reader’s Digest* donde alertaba a los norteamericanos que desde que se hizo el comisionado del INS en 1973, se enfrentó a una creciente y silenciosa invasión de extranjeros ilegales y que, a pesar de sus esfuerzos, dicho problema catalogado como “crítico” amenazaba con convertirse en un desastre nacional.

De este modo se ve cómo el inmigrante ilegal era visto como una invasión alienígena y como un problema grave para la sociedad norteamericana, pues era visto como un intruso que se adentraba en su cultura, tal como el Xenomorfo se infiltra en las naves de los personajes de la película.

Reina Xenomorfo como reflejo del feminismo de color

En lo que respecta a la Reina Xenomorfo, Arteaga Botello (2022) recurre a Russell (2013, p. 7) para afirmar que “la reina xenomorfa de *Aliens* -quien además es negra- refuerza el estereotipo popularizado por la derecha conservadora estadounidense de que las mujeres afroamericanas tienen una gran descendencia para allegarse de los apoyos del Estado”. El autor añade que en *Alien Resurrection*, la protagonista necesita preservar la sacralidad de la mujer blanca heterosexual, por lo que mata al hijo que ha concebido de su relación con una reina xenomorfo.

Lo anterior se engloba dentro de un periodo de tiempo en el que dentro del país continuaba la segunda ola feminista y estaba reciente la lucha por los derechos civiles; no obstante, estos movimientos sociales no cubrían por completo las necesidades de la mujer de color estadounidense, por lo que, de acuerdo con Portolés (2004), en 1973 fue fundada la Organización Nacional Feminista Negra (NBFO), luego de que el feminismo negro y lésbico se despegó del feminismo existente, criticando al racismo y al etnocentrismo de este.

En años posteriores surgieron varias publicaciones de perspectivas feministas de color e inmigrantes, así como expresiones artísticas como las de Ana Mendieta, quien a través de sus obras representaba su condición como mujer de color y exiliada cubana, al mismo tiempo que denunciaba el racismo y elitismo del patriarcado y del feminismo blanco estadounidense.

A grandes rasgos, el contexto cultural que rodea al Xenomorfo de *Alien* inicia con el fenómeno de los avistamientos extraterrestres, la llegada del hombre a la Luna, el racismo, el feminismo, y finalmente la visión estadounidense hacia los inmigrantes ilegales.

4. Freddy Krueger

Ilustración 5: Freddy Krueger



Freddy Krueger está inspirado en un hombre de las pesadillas infantiles de Wes Craven (creador del personaje) y en unas notas periodísticas de la época que hablaban sobre muertes extrañas ocurridas durante los sueños. Este monstruo hace su debut en el filme de 1984 *A Nightmare on Elm Street*.

La historia de Freddy comienza en su infancia, ya que sufría bullying por su origen, pues era hijo de una monja que fue violada por 100 pacientes de un hospital psiquiátrico. A temprana edad Freddy fue adoptado por un hombre que lo maltrataba, y debido a ello desarrolló un comportamiento psicótico, que le llevo a matar animales y a practicar el sadomasoquismo. En su adultez trabajó en una central eléctrica, se casó y tuvo una hija.

Sin embargo, ya casado, Freddy secuestró y mató gradualmente a veinte infantes e hizo lo mismo con su esposa cuando lo descubrió, después fue arrestado por la policía, pero más tarde lo liberaron, lo que causó que sus vecinos hicieran justicia propia al matarlo

quemándolo vivo; no obstante, cerca de su muerte, tres demonios del sueño se aparecieron frente a él y le ofrecieron la eternidad, Freddy aceptó y después de su muerte adquirió habilidades de origen demoníaco para atormentar a jóvenes en el mundo de los sueños.

En su forma humana, Freddy era un hombre norteamericano blanco, de estatura promedio y clase media, que vivía en la urbe. Después de su trato con los demonios del sueño, Freddy pasa a ser un hombre con la cara llena de marcas de quemaduras, que viste un característico suéter de rayas rojas y verdes, sombrero y pantalón oscuros, además de su peculiar arma que es un guante hecho con cuchillas, mismo que usaba en vida. Del mismo modo, Freddy tiene un comportamiento sádico por su personalidad vengativa, además de ser calculador, imponente y hasta cierto punto divertido.

Las habilidades demoniacas de Freddy son su inmortalidad, la capacidad de entrar a los sueños y manipularlos a su antojo. Las víctimas de Freddy suelen ser jóvenes, que en su mayoría tienen problemas o que cometen actos inmorales como las relaciones sexuales premaritales. Los primeros grupos de jóvenes a quienes Freddy castiga son los descendientes de aquellos que lo quemaron vivo, por lo que Freddy se venga con sus hijos.

Entonces se puede decir que Freddy es “el otro” por su psicopatía y apariencia, así como por sus pactos y habilidades demoniacas. Del mismo modo, se escapa de las categorías, puesto que no está claro si es un fantasma o un ente demoniaco. Por otra parte, sus habilidades y su comportamiento lo convierten en un ser fascinante para el espectador. Mientras que su rol de castigador se centra en los jóvenes rebeldes.

Freddy apareció en las secuelas: *A Nightmare on Elm Street Part 2: Freddy's Revenge* (Sholder J., 1985), *A Nightmare on Elm Street 3: Dream Warriors* (Russel C., 1987), *A*

Nightmare on Elm Street 4: The Dream Master (Harlin R., 1988), *A Nightmare on Elm Street 5: The Dream Child* (Hopkins S., 1989), *Freddy's Dead: The Final Nightmare* (Talalay R., 1991), y la cinta independiente *Wes Craven's New Nightmare* (Craven W., 1994), en donde Freddy es un personaje ficticio y también la personificación del mal.

En el siglo XXI este monstruo se enfrentó a otro popular monstruo del *slasher* en *Freddy vs. Jason* (Yu R., 2003), y finalmente apareció en *A Nightmare on Elm Street* (Bayer S., 2010), en donde tiene una personalidad más seria y es explícita su atracción por los niños. De este modo, se aprecia que Freddy, al ser un personaje monstruoso, siempre regresa.

Freddy Krueger: los malestares, ansiedades y miedos de su contexto cultural

Desde su trayectoria académica como estudiante de psicología, la idea del director Wes Craven para la cinta, era la de diseñar un psicópata atemorizante que estuviera atado a lo más profundo del subconsciente. Además de la inspiración que tomó de un hombre que vio en sus sueños cuando era niño, de acuerdo con Rockoff (2002), Craven explicó que los sucesos que lo influenciaron a crear al personaje fueron artículos periodísticos de *Los Angeles Times*, los cuales narraban el caso de un grupo de inmigrantes asiáticos que comenzaron a tener horribles pesadillas que los llevaba a negarse a dormir y cuando por fin volvían a conciliar el sueño, morían inexplicablemente.

Muertes por SUNDS

El contexto cultural de los hechos narrados en los artículos que inspiraron a Craven, fue que, tras la guerra de Vietnam, en 1975, miles de asiáticos de la etnia Hmong llegaron como refugiados a Estados Unidos. De acuerdo con Adler (1995) en 1977 se dio el primer caso de la muerte de uno de los refugiados mientras dormía; sin embargo, dicho fallecimiento

sería el primero de más de 100 decesos con las mismas características y que entre 1981 y 1982 alcanzaron su pico más alto de mortalidad. Posteriormente, los médicos le otorgaron a este tipo de muertes el nombre de “síndrome de muerte súbita inesperada” o SUNDS (por sus siglas en inglés).

Lo impactante de las muertes por SUNDS, según Adler (1995), fue que las víctimas solían ser hombres de entre 25 y 44 años con un buen estado de salud. Adicionalmente, desde la década de los ochenta en otras partes de Asia como Tailandia, ocurrieron varias defunciones por este síndrome, lo que ocasionó que estudiosos de distintas disciplinas examinaran estas muertes. En la franquicia de películas de Krueger, el director brinda su propia visión oscura del SUNDS por medio de su tétrico personaje.

Inseguridad en el país norteamericano y casos de abuso a menores

Por otro lado, Tiburcio Moreno (2016) señala que la inseguridad en Estados Unidos durante esa época fue otro elemento que dio origen al personaje de Freddy Krueger, ya que en esos momentos el país atravesaba por situaciones de delincuencia, drogadicción, asesinatos en serie y abuso. Considerando a este monstruo y las declaraciones de su creador sobre la intención de crear un psicópata aterrador, lo anterior cobra relevancia al visibilizar que Freddy en vida fue un asesino serial con aparentes tendencias de abuso a menores.

En este periodo de tiempo, uno de los aspectos importantes que reflejan las inseguridades sociales del país estadounidense y que se ve retratado en Krueger, según Tiburcio Moreno (2016), fue el tema de los casos relacionados con el abuso de menores, pues Freddy, aunque no es explícito en los primeros filmes, aparenta ser un abusador, además de asesino de infantes.

De acuerdo con Tiburcio Moreno (2016), en ese país uno de los casos más populares de abuso de menores a inicios de los ochenta, fue el de la guardería McMartín, en donde un profesor fue acusado de abusar de uno de los niños, pero no tuvo ningún castigo por falta de pruebas. Posteriormente, para evitar casos similares, la policía comenzó a indagar y descubrió que otros niños en la guardería sí habían sufrido algún tipo de abuso. Durante la investigación, la policía concluyó que casi la totalidad de los trabajadores del centro habían estado implicados, mientras que los medios de comunicación expandieron la idea de que el abuso sexual estaba vinculado a la zoofilia o a los ritos satánicos.

El pánico cundió entre los padres de la nación, que temían por sus hijos y ante la posibilidad de que estos sufrieran la misma suerte que los niños del caso McMartin. En medio de toda esta psicosis nació Freddy Krueger, quien encarna a un asesino y abusador de niños. (Tiburcio Moreno, 2016, p. 240).

Adicionalmente, la autora resalta que una de las principales inseguridades del país en ese tiempo y que dio paso al nacimiento de Krueger, fue el auge de asesinos seriales. El ejemplo más próximo es el de John Wayne Gacy. De acuerdo con Nava M. (2019), Gacy no solo asesinaba, sino que también violaba y torturaba a algunos jóvenes antes de matarlos.

Nava M. (2019, p. 51) añade que en 1978 “se hallaron en la casa de Gacy 28 cadáveres de jóvenes y niños de entre nueve y veintiún años. Asimismo, se encontraron cinco cadáveres adicionales en el río Des Plaines”, Gacy fue sentenciado a muerte en 1980 por el asesinato de 33 personas. Se aprecia entonces similitudes entre Gacy y Krueger como sus preferencias por los jóvenes.

Crecimiento del pánico satánico

En lo que respecta a la relación del personaje con lo demoniaco, esto se entrelaza con el pánico de la época hacia lo satánico, a raíz de la fundación de la Iglesia de Satanás y de la creación del Temple of Set en 1975, que es la segunda congregación satánica más relevante a nivel histórico en el país del norte (Pérez-Minayo, 2018). Esto ocasionó que la sociedad norteamericana vinculara el satanismo con casos como el de la guardería McMartin

De esta manera se observa cómo el personaje de Freddy es creado en un país en el que el satanismo cobra más fuerza al igual que las inseguridades, principalmente las vinculadas con el abuso infantil y los asesinatos en serie, además de que se desarrolla en un contexto en el que la prensa comienza a difundir los sucesos de muertes extrañas ocurridas durante el sueño en hombres jóvenes y saludables de la etnia Hmong.

5. Chucky (Charles Lee Ray)

Ilustración 6: Chucky



Este personaje monstruoso apareció por primera vez en el filme *Child's Play* de 1988, a pesar de que en la creencia popular se dice que este está inspirado en un supuesto muñeco poseído de nombre Robert. Don Mancini, quien es el creador de Chucky, ha desmentido eso, argumentando que lo que lo influenció a concebir a este monstruo fue la publicidad infantil.

En las películas, el verdadero nombre de Chucky es Charles Lee Ray; este fue un popular criminal y asesino serial con conocimientos de magia vudú, que era conocido como el Estrangulador de Lake Shore. Una noche, mientras era perseguido por un policía que lo hirió de gravedad, decidió esconderse en una tienda de juguetes en donde encontró varios muñecos de la marca Good Guy, que en ese entonces eran la sensación para los niños. En ese momento, desesperado y al borde de la muerte, Charles realizó un ritual vudú en el que transfirió su alma a uno de los muñecos; posteriormente, Charles buscó un cuerpo humano para transferir su alma nuevamente, y en el proceso continuó cometiendo varios asesinatos.

Físicamente, Charles era un hombre alto y blanco que se traslada al cuerpo de un muñeco de plástico con apariencia de niño que mide aproximadamente medio metro y viste zapatos rojos y un overol de mezclilla sobre una camisa con rayas. Posee una cabellera rojiza, grandes ojos azules y pecas. A lo largo de las películas el personaje va adquiriendo heridas y cicatrices visibles en su cuerpo y rostro, debido a que este es reconstruido en varias ocasiones.

Charles, cuyo apodo es Chucky, se presenta en su forma de muñeco como un juguete amigable y se mantiene calmado para evitar levantar sospechas de que es un muñeco con vida; pero conforme el tiempo avanza, muestra su verdadero comportamiento sádico y su humor negro. Tiene la habilidad de ser sigiloso y meticuloso para cometer sus crímenes, además de que tiene conocimientos de magia vudú que le permiten hacer varios conjuros a su favor. Su arma principal es un cuchillo, aunque también llega a utilizar trampas o armas de oportunidad como desarmadores, martillos, entre otras.

Su estatus y apariencia de muñeco con vida que comete asesinatos, lo convierten en un ser atractivo y fascinante para el público y al mismo tiempo esos elementos lo sitúan en la “otredad”. Chucky se sale de las categorías existentes, pues no solo es un muñeco poseído,

sino que también uno oscila en lo humano, puesto que llega a sangrar y a adquirir rasgos humanos mientras pasa más tiempo dentro del cuerpo de plástico. Sus víctimas potenciales suelen ser adultos y jóvenes descuidados.

Chucky aparece en varias secuelas donde aumenta su humor negro, estos son: *Child's Play 2* (Lafia J., 1990), *Child's Play 3* (Bender J., 1991), *Bride of Chucky* (Yu R., 1998), *Seed of Chucky* (Mancini D., 2004); *Curse of Chucky* (Mancini D., 2013) y *Cult of Chucky* (Mancini D., 2017); por otra parte, Chucky aparece en el reboot *Child's Play* (Burton Smith T., 2019), en donde es un muñeco robot que refleja los miedos hacia la inteligencia artificial. Por último, se resalta también la aparición del personaje en la reciente serie de TV *Chucky* (Mancini D., 2021), la cual sigue en emisión y continua la cronología original de la saga.

Chucky: los malestares, ansiedades y miedos de su contexto cultural

Miedo intrínseco a los muñecos

Freud (2001) afirma que existen personas, cosas, impresiones, sucesos y situaciones susceptibles de despertar en nosotros el sentimiento de lo siniestro con intensidad. El autor añade que un ejemplo de lo siniestro es la duda de que un objeto sin vida esté de alguna forma animado, como las figuras de cera, las muñecas y los autómatas. Para Freud, la temática de las muñecas se asocia con la infancia, puesto que los niños en sus primeros años de juego no suelen trazar un límite preciso entre las cosas vivientes y los objetos inanimados, por lo que les gusta tratar a sus muñecas como si fueran de carne y hueso.

Adicionalmente, Freud (2001) explica que el sentimiento de lo siniestro va acorde a la edad, ya que mientras que en los adultos el hecho de estar frente a una supuesta muñeca viviente puede tratarse de la reanimación de una vieja angustia infantil, en los niños esto no

representa más bien un deseo o una creencia infantil. Esta relación entre niño y muñeco de la que habla Freud se puede apreciar en las primeras películas de la franquicia, en donde en un inicio el niño no teme por el hecho de que Chucky está vivo.

Publicidad excesiva dirigida a niños

El miedo hacia los muñecos ha estado siempre presente, y en el siglo XX hubo varios casos supuestamente reales de muñecos con vida o con capacidades para hacer daño como el caso del muñeco Robert, el cual se cree que fue la inspiración para la creación de Chucky; no obstante, en diversas entrevistas Don Mancini lo ha negado, y afirma que cuando era pequeño su padre trabajaba en publicidad y marketing, por lo que él buscaba escribir sobre cómo la publicidad podía afectar negativamente a los niños, y a partir de ahí es cuando emerge Chucky, quien a la vez que da miedo, también refleja cómo puede ser malo que haya tantos anuncios para los niños. (Mas M y Buenafuente A., 2018).

Lo dicho por Don Mancini en efecto se vincula con el contexto del marketing infantil en Estados Unidos, pues en los ochenta la publicidad de juguetes dirigida a niños era exagerada, especialmente la de los muñecos. Los dos ejemplos más pertinentes son: por un lado, los muñecos *My Buddy* de la marca Hasbro, los cuales influenciaron la apariencia de Chucky; y, por otra parte, las muñecas *Cabbage Patch Kids*, que produjeron un fenómeno de histeria colectiva en la sociedad estadounidense a principios de los años ochenta.

Las *Cabbage Patch Kids*, según Laldee (2006), además de ser una gran moda en los ochenta, todavía son consideradas como unas de las muñecas más exitosas en la historia de la industria del juguete. El concepto de las muñecas era bastante llamativo, pues cada muñeca era única y adoptable, es decir, todas tenían variantes en su estructura facial y venían con su

certificado de adopción. En 1983 el creador de las muñecas se asoció con la compañía de juguetes Coleco para la producción masiva de estas. La autora indica que para a finales de 1984 se habían vendido 20 millones de estos juguetes, el equivalente a uno por cada niño de 3 a 8 años en Estados Unidos, por lo que estas muñecas se convirtieron en el juguete de venta más rápida introducido hasta ese momento.

La publicidad de las *Cabbage Patch Kids* estuvo a cargo del Dr. Joyce Brothers, el cual, según Laldee (2006), entre sus estrategias de marketing presentó a las muñecas en el Boston Children's Museum en donde se efectuó una adopción masiva, también envió muestras de las muñecas a diversos medios como programas televisivos en donde se les promocionaba extensamente; asimismo, la primera dama Nancy Reagan entregó *Cabbage Patch Kids* a niños de Corea del Sur.

De acuerdo con Laldee (2006), la publicidad de las muñecas causó una histeria colectiva en el país estadounidense a raíz de que la demanda superaba la oferta, aun y cuando en 1989 la población las *Cabbage Patch Kids* se estimó en 75 millones. La autora agrega que a causa de esta histeria se vivieron escenas violentas de padres alborotadores en los supermercados, estos disturbios fueron un foco de atención, debido a que las revueltas eran grabadas y transmitidas por la prensa en medios televisivos, dando como resultado una mayor publicidad para las muñecas, que impulsó aún más la demanda de estas.

Otras características de este fenómeno fueron la generación de listas de espera para los clientes de las muñecas, la gestión de loterías, la reventa de las muñecas por parte de los clientes en los supermercados, la suspensión de publicidad televisiva de las muñecas en periodo navideño, la contratación de vehículos blindados para la entrega de las muñecas en las tiendas, la publicación de artículos periodísticos que les explicaban a los niños el concepto

económico de oferta contra demanda, y el caso de un padre que viajó a Londres para conseguirle una muñeca a su hija (Laldee, 2006).

Toda la histeria colectiva de las muñecas y su publicidad excesiva se ve reflejada en Chucky y en las primeras películas de la saga. Por otro lado, el tema del vudú no figuraba en las primeras concepciones del personaje de Mancini, sino que fue agregado después por influencia de Tom Holland, quien fue el coescritor y director del primer filme, retratando así el temor norteamericano hacia esta religión.

Expansión del Vudú a partir de los años setenta

De acuerdo con Gaffney B. y Lockwood T. (1997) el vudú es una religión del oeste de África llevada al Continente Americano por los esclavos. Esta religión, según Zúñiga Carrasco (2015), fue recreada por los esclavos africanos en la colonia francesa llamada la Hispanola que comprendía Haití y la República Dominicana, y consiste principalmente en el culto a las deidades de la naturaleza, como sucede en la mayoría de los ritos africanos.

No obstante, hablando de Estados Unidos, el vudú ha sido mayormente vinculado a la ciudad de Nueva Orleans y en general al Estado de Louisiana, donde vivió Marie Laveau, la considerada reina del vudú durante el siglo XIX, y es que, como señalan Gaffney B. y Lockwood T. (1997), la mayoría de los esclavos africanos eran llevados a esta localidad.

A pesar de esto, el vudú era mal visto por los estadounidenses y más aquel proveniente de Haití, pues como señala Schmidt (2003, p. 86) “La xenofobia que se fija en los haitianos tiene su origen en la imagen violenta de una religión popular, la religión caribeña de vudú”, y es que la autora reflexiona acerca del como desde inicios del siglo XIX y durante el siglo

XX, se escribieron y publicaron varios textos en donde se relataban rituales y ceremonias vudú ocurridas en Haití, pero desde una perspectiva negativa y satanizando dicha religión

Retomando el periodo temporal que nos corresponde, hubo un acontecimiento importante, que fue la expansión considerable del vudú proveniente del Caribe en Estados Unidos, esto a causa de la llegada masiva de inmigrantes haitianos al territorio norteamericano y particularmente a Nueva York durante las últimas tres décadas del siglo XX. Según Schmidt (2003), esto ocurrió gracias a la Ley estadounidense de inmigración de 1965 y a raíz de los problemas políticos y económicos que vivía Haití en los años ochenta.

De acuerdo con Schmidt (2003), los haitianos que inmigraron a Estados Unidos practicaban en secreto el vudú debido a que, por un lado, la mayoría tenían un estado de ilegales; y, por otra parte, prevalecía la imagen negativa del vudú en dicho país, como resultado del desprestigio de esta religión en revistas, libros y películas donde se presenta constantemente como “una horrible acumulación de burdas supersticiones, orgías sexuales, magia negra, brujería y maleficios” (Zúñiga Carrasco, 2015, p. 154).

Del mismo modo, Schmidt, (2003, p. 94) señala que “el vudú sigue asociándose con zombis y prácticas diabólicas. La gente cree todavía que un sacerdote de vudú puede matar a una persona con sus rituales. Vudú –como Haití– significa peligro para el extranjero, pero aún no existe ninguna prueba que lo demuestre”.

En esta religión destaca el culto a los *Loas*, o seres sobrenaturales (deidades), que son el centro del ritual vudú. Schmidt (2003, p. 94) señala que en estos rituales se realizan ofrendas como el sacrificio de animales a cambio de la ayuda de las deidades, mismas que se manifiestan a través de los cuerpos de los creyentes, pero para “las personas que no conocen

el vudú tienen miedo al presenciar las manifestaciones de los *Loas*, que son realmente fenómenos espectaculares. Algunos movimientos son agresivos y parecen muy violentos”.

La imagen negativa del vudú en el país estadounidense se debe en parte al fenómeno de la comunicación con los dioses, que provoca cierto miedo y rechazo en los norteamericanos. Schmidt (2003) ejemplifica lo anterior con lo siguiente:

Es un hecho que aquellos vecinos que no conocen la importancia de la música para los dioses africanos tengan miedo cuando escuchan tambores durante la noche. Automáticamente asocian tambores con orgía de violencia, con sacrificios sangrientos, etc. [...] La ignorancia de la gente es un elemento que hace muy complicado encontrar un lugar para la celebración de determinadas festividades rituales y religiosas. (p. 90).

Adicionalmente, Schmidt (2003, p. 100) comenta que la mala reputación del vudú influye en la recepción de esta práctica religiosa en Estados Unidos y que un grupo étnico asociado con el vudú “siempre tendrá problemas de adaptabilidad en una sociedad que piensa que el vudú no es una religión, sino un tipo de magia negra altamente peligrosa”. El personaje de Chucky adopta y reflejan esta visión negativa del vudú, presentándola como un elemento misterioso y oscuro (negativo) del que este monstruo del cine hace uso.

Auge de la figura del asesino serial y popularidad del subgénero slasher

Por último, Chucky también se vio influenciado por el subgénero del *slasher* y por el apogeo de asesinos seriales en el país, ya que es presentado como un asesino serial conocido como el Estrangulador de Lake Shore, que mató a una docena de personas realizando una

especie de ritual vudú. Tanto su apodo como el número de víctimas remiten al Estrangulador de Boston, un asesino serial estadounidense que en los años sesenta asesinó a 13 mujeres.

Del mismo modo, el nombre del personaje es la combinación de los nombres de tres conocidos asesinos del país: Charles Manson, líder de la Familia Manson y acusado de siete asesinatos a finales de los sesenta; Lee Harvey Oswald, asesino del presidente estadounidense John F. Kennedy en 1963; y James Earl Ray, quien en 1968 mató a Martin Luther King.

En resumen, se observa como el personaje de Chucky retrata los sucesos culturales que lo rodearon cuando fue creado. Por un lado, representa la figura del asesino serial y a su vez encarna el fenómeno del marketing dañino dirigido a niños, además de que se relaciona con el vudú, que fue un tema controversial de la época.

6. Candyman (Daniel Robitaille)

Ilustración 7: Candyman



Candyman es un personaje basado en el cuento “The Forbidden” de la antología *Books of Blood*, de Clive Barker. (1984-1985). Este monstruo debutó en el cine de horror en la película *Candyman*, de 1992.

El nombre de Candyman es Daniel Robitaille; fue un hombre de color e hijo de un esclavo que se hizo rico a raíz de la creación de un invento en el siglo XIX. Su padre invirtió en su educación, por lo que Daniel se convirtió en un reconocido artista, quien en 1890 fue contratado por un hombre blanco de clase alta para que retratara la belleza de su hija en una pintura; no obstante, en el proceso Daniel se enamoró de la mujer y ella de él, lo que provocó que el padre de la joven, al enterarse, convocara a una multitud para linchar a Daniel.

A Daniel le cortaron la mano y lo cubrieron de miel para que finalmente muriera a causa de numerosas heridas provocadas por abejas. El cadáver del personaje, a quien apodaron Candyman, fue incinerado y sus cenizas fueron esparcidas por la región de Chicago. Posteriormente Candyman se convirtió en una leyenda y su fantasma vengativo vuelve si se le invoca mediante un sencillo ritual en el que se dice su nombre cinco veces frente a un espejo.

Candyman es un hombre afroamericano alto y de cabello negro y corto. Viste de forma elegante, ya que usa una corbata, pantalón, zapatos y un gran abrigo de piel que oculta sus mutilaciones y su caja torácica expuesta que alberga a un enjambre de abejas. Lo más característico del personaje es el garfio que lleva en lugar de su mano derecha. El monstruo se muestra elegante y seductor, mientras que su comportamiento se guía por la venganza, llegando a ser sádico con aquellos que no creen en él.

Este personaje tiene las habilidades de un fantasma (aparecer y desvanecerse). Su principal arma es el garfio e incluso las abejas que habitan dentro de él le sirven como defensa. El personaje generalmente ataca a aquellos curiosos que lo invocan sin creer en él y a los descendientes que rechazan su pasado vinculado a él. Por otro lado, suele seducir a mujeres blancas que le pueden recordar a su amada.

En este caso, Candyman es “el otro” por su apariencia física y por su estatus como fantasma y leyenda urbana, lo que junto con sus habilidades y elegancia monstruosa lo convierten en un ente fascinante y atractivo para el espectador. Al mismo tiempo, este ente desafía las categorías existentes, pues a pesar de ser un espectro, se sale de los tipos conocidos, ya que sus características como las abejas que alberga no son típicas de un fantasma común. Además, Candyman castiga a los curiosos que exploran los límites de lo esotérico al invocarlo.

Este monstruo, luego de ser derrotado en la primera cinta, aparece en *Candyman: Farewell to the Flesh* (Condón B., 1995), donde también es vencido; sin embargo, regresa para *Candyman 3: Day of the Dead* (Meyer T., 1999), siendo nuevamente derrotado, y vuelve hasta 2021 en el reboot *Candyman* (DaCosta N., 2021), en donde sus víctimas potenciales son policías, quienes en esa versión son quienes lo asesinan, como reflejo del caso de George Floyd en Estados Unidos.

Candyman: los malestares, ansiedades y miedos de su contexto cultural

Según Balasopoulos A. (1997), Candyman desarrolla una problemática compleja y contradictoria que gira y se derrama sobre los ejes de raza, género y clase de la época; esta contradicción se debe a que, como indica Donaldson (2011), el personaje muestra un contraste entre la víctima y el monstruo, que atiende a su condición racial, pues fue víctima de racismo y clasismo, para posteriormente regresar como monstruo a cobrar venganza.

Racismo en Estados Unidos

El racismo ha estado muy presente en la historia de Estados Unidos, y como indica Carbone V. L. (2013), esta práctica proviene de la época colonial del país. Remontándonos

al origen del personaje, que en la trama es asesinado por una multitud blanca en 1890, cabe resaltar que muchos historiadores han llamado "la era de los linchamientos" a un periodo comprendido entre finales del siglo XIX y mediados del siglo XX. De acuerdo con Litwack L. (2000) se estima que 4,742 negros murieron linchados a manos de multitudes entre 1882 y 1968, mientras que otros tantos fueron víctimas de linchamientos legales, de la violencia blanca privada y de "cacerías de negros", o bien asesinados de distintas maneras en lugares rurales aislados y luego arrojados a ríos y caletas.

Litwack L. (2000) añade que, en ese periodo, el temor de los blancos se asentaba en la suposición de que la mayoría de los linchamientos se originaban en agresiones sexuales, pero los relatos de violencia sexual, en muchos casos, resultaban infundados, y si se les examina cuidadosamente sólo revelan que un hombre negro había transgredido las reglas de la etiqueta racial comportándose de un modo interpretable como insulto racial o bien había violado la veda del sexo interracial consentido. En la película, justamente, Daniel es linchado por blancos, aun y cuando la mujer blanca le correspondía.

La preocupación de los blancos por la santidad de la mujer blanca ante el hombre de color siguió presente a finales del siglo XX, aunque no precisamente con linchamientos, pues destaca el caso de "los cinco del Central Park", nombre dado por la prensa a cuatro jóvenes afroamericanos y un latino que en abril de 1989 fueron injustamente condenados a prisión luego de ser obligados por la policía a declararse culpables por la violación de una chica blanca, aun y cuando su ADN no coincidía con el encontrado en la ropa de la joven; no obstante, en 2002 el verdadero violador de la mujer se entregó a las autoridades.

Por otra parte, a finales del siglo XIX se estableció el sistema Jim Crow que, como explica Carbone V. L. (2013, p. 16), fue "un régimen de prácticas segregacionistas legales y

consuetudinarias contra los negros que afectó todos los ámbitos de la vida pública”. La autora añade que “la segregación racial pasó a ser el sistema que tuvo como objetivo enseñar a una nueva generación de negros, que no tenía ninguna experiencia con la esclavitud, el significado clasista de la raza” (p. 17). Este sistema estuvo vigente hasta mediados del siglo XX, cuando la comunidad afroamericana lo cuestionó e inicio la lucha por los derechos civiles.

Carbone V. L. (2013) comenta que, gracias al movimiento por los derechos civiles, en 1965 se aprobó una ley con relación a los derechos electorales de los negros; sin embargo, la autora agrega que a raíz de esto “la violencia contra los negros no hizo más que recrudecer”, (p. 25), ya que esto no implicó “el fin del racismo y sus formas institucionales más arraigadas” (p. 26), por lo que en años posteriores el racismo siguió presente, aunque ya no de forma explícita como lo fue con las leyes Jim Crow.

Entre los ejemplos del racismo que ocurrieron posterior a la lucha por los derechos civiles, se encuentra el homicidio del activista de los derechos civiles Martin Luther King, a manos de un segregacionista blanco, el cuatro de abril de 1968, lo que desató actos de violencia en el país los días subsecuentes al crimen.

Del mismo modo, un año antes del estreno de la película, ocurrió un hecho que se popularizó en Estados Unidos y que fue conocido como el caso de Rodney King. De acuerdo con Bruner S. (1997), Rodney King era un hombre afroamericano que una noche de 1991, mientras conducía a una velocidad considerable, fue detenido por cuatro policías, quienes lo golpearon sin piedad a patadas y con sus macanas, dejándole lesiones y fracturas en las piernas y el rostro; sin embargo, lo acontecido esa noche fue grabado por un ciudadano, el cual vendió el video a una red televisiva que difundió el material.

Bruner S. también menciona que, durante los meses subsecuentes al suceso, los habitantes del país ya habían visto el video, por lo que varias organizaciones que vigilan los abusos de la policía informaron que estas cosas pasaban siempre y señalaron que la única diferencia fue que esta vez hubo pruebas de lo sucedido, haciendo el caso indefendible, aun y cuando el jefe de la policía de Los Ángeles defendió a sus oficiales ante el público.

Sin embargo, a pesar de las pruebas, el jurado declaró inocente a los policías, provocando así una insurrección en la comunidad negra de Los Ángeles, que tuvo como consecuencia disturbios, daños valuados en millones de dólares, miles de heridos y más de 50 muertos, además de que el gobierno federal se involucró en el caso, no teniendo otra opción que juzgar a los implicados.

Inseguridad en el país asociada a barrios afroamericanos

Por otra parte, mientras en el cuento de donde surge el personaje, los hechos suceden en Liverpool (Inglaterra), en la adaptación cinematográfica los sucesos transcurren en Chicago (Estados Unidos), ciudad que según Donaldson (2011) se convirtió en un asentamiento urbano para la población afroamericana durante la primera mitad del siglo XX, trayendo consigo una compleja historia de tensión racial. Asimismo, en la cinta la zona de Cabrini Green es una ubicación clave que se vincula con Candyman y, de acuerdo con Ruiz-Tagle (2016), Cabrini Green fue en realidad un proyecto de vivienda pública del norte de Chicago habitado en gran parte por afroamericanos de clase baja.

El autor añade que Cabrini Green y sus alrededores presentan una larga historia de diversidad, segregación, luchas raciales y posteriores intentos de borrar su historia. Del mismo modo, Donaldson (2011) define a Cabrini Green como un infame hito de Chicago

dominado por la violencia, las drogas, pandillas y condiciones terribles; mientras que, en el filme, esta zona permite contrastar la pobreza y la violencia de la experiencia afroamericana de la ciudad, con el conjunto académico protegido de clase media blanca que visita el lugar.

Además de Cabrini Green, en Estados Unidos existen otros lugares, habitados por la comunidad afroamericana y con mala reputación, como el proyecto de viviendas ABLA, situado al sur de Chicago, y en donde ocurrieron tres homicidios en abril de 1987, destacando el asesinato de Ruthie Mae McCoy, una mujer afroamericana con demencia que fue encontrada en su departamento con cuatro disparos, luego de que llamó a la policía para reportar que alguien estaba dentro del gabinete de su baño, pues como los reportes indicaron, en el complejo había pasillos estrechos entre los departamentos que permitían el acceso a trabajadores del lugar, y que también eran usados por ladrones, como indica Bogira S. (1987).

El caso de Ruthie es interesante, ya que en el filme un personaje de nombre Ruthie Jean muere en condiciones parecidas, además de que una de las vecinas del personaje se apellidaba McCoy y veía a Ruthie Jean como una loca. Sumado a lo anterior, en lo que respecta a la llamada de Ruthie McCoy a la policía reportando que había alguien en el gabinete de su baño, en la cinta eso tiene relación con Candyman, pues éste sale de los espejos que habitualmente se ubican en el baño, además de que, como en el caso real, en la película, la protagonista descubre un pasadizo dentro del baño de Ruthie.

Auge de leyendas urbanas en el país (el caso de Bloody Mary)

Finalmente, otro elemento que se refleja en el personaje de Candyman es la popularización de las leyendas urbanas en el país norteamericano durante la segunda mitad del siglo XX, pues el término de “leyenda urbana” fue definido por primera vez en 1968 por

el folclorista estadounidense Richard Dorson, quien señala que las leyendas urbanas son historias actuales que se duda que hayan ocurrido, pero que son narradas como verdaderas y que se difunden de “boca en boca” (Chávez Gil, 2019, pp. 37-38).

Las leyendas urbanas pueden contener temáticas de diversa índole, pero uno de los temas más recurrentes es lo paranormal y especialmente el de las entidades fantasmales. Posiblemente dos de las leyendas urbanas más populares en ese país son la de The Phantom Hitchhiker y la de *Bloody Mary*; esta última, por su historia y su dinámica, se asemeja al personaje de Candyman. A pesar de que existen diferentes versiones de la leyenda de *Bloody Mary*, en general hablan de una chica que murió de forma trágica, pero que, si se le invoca mediante un ritual, aparecerá como un fantasma frente a un espejo.

En algunas versiones para el ritual se deben encender tres velas frente a un espejo, y dar tres vueltas mientras se dice “*Bloody Mary*” por cada vuelta. En otras versiones se cambia la acción de dar tres vueltas por la de peinarse el cabello 100 veces. Esta leyenda se volvió sumamente popular entre los niños y jóvenes estadounidenses a finales de los setenta e inicios de los ochenta en Estados Unidos. Lo anterior se vio reflejado en que varios folcloristas de ese tiempo escribieron sobre el tema.

Winter L. (2014) revisa algunos de los textos que abordan la leyenda de *Bloody Mary*, entre los que destaca el artículo de 1980 escrito por Janet Langlois, para el que realizó entrevistas en una escuela, y en donde concluyó que una cuarta parte de los estudiantes entrevistados se había relacionado con la leyenda. Por otra parte, Simon Bronner escribe en 1988 un texto en el que describe que los rituales de *Bloody Mary* son un juego común de niñas de escuela de educación básica.

Asimismo, el artículo de 1998 de Alan Dundes tiene un enfoque psicoanalítico en el que se estudia el ritual de la leyenda como un reflejo de la ansiedad de los preadolescentes. Jan Brunvand también realiza en 1986 un texto breve en el que discute acerca de la leyenda de *Bloody Mary* y lo que la rodea. Por su parte, Winter L. (2014), quien realizó entrevistas sobre la leyenda de *Bloody Mary* a mujeres que nacieron en St. John y lugares aledaños alrededor de 1974, declara que, con base en los datos obtenidos, el auge de la popularidad en la actividad de *Bloody Mary* comenzó a inicios de los 80's en dicha zona.

De este modo, tanto Candyman como *Bloody Mary* son personajes de leyendas urbanas en las que se narra que ambos murieron de una forma trágica, además de que se cuenta que es posible invocarlos mediante un ritual frente a un espejo, en el que se debe decir el nombre del personaje, quien luego aparecerá. Dicho lo anterior, se entiende que Candyman nace en un momento en el que las leyendas urbanas tienen un gran auge en el país, particularmente la de *Bloody Mary*, que tiene varias características similares a las de Candyman. Se puede agregar que, al igual que las variantes de la leyenda de *Bloody Mary*, en las primeras tres cintas de Candyman, se cuenta su origen, y aunque hay variaciones en los tres relatos, en todos estos se mantiene la esencia de la historia.

En síntesis, Candyman es un monstruo que surge del arraigado racismo del país estadounidense, y que se deriva también de aspectos como el clasismo determinado por una zona geográfica y por el género, visto desde la hegemonía blanca en lo que se refiere a la santidad de la mujer blanca afectada por un hombre afroamericano. Por último, este monstruo refleja la proliferación de leyendas urbanas en el país, destacando el caso de *Bloody Mary*.

Consideraciones generales de los casos estadounidenses revisados

Teniendo el panorama de los casos revisados en este capítulo, se percibe a los monstruos del cine de horror estadounidense como portadores de los malestares culturales de la época en que han sido presentados desde su primera aparición. Entre las ansiedades culturales detectadas en los monstruos se observa con gran auge el pánico satánico generado a partir de la fundación de la Iglesia de Satán y alimentado por las películas del género a partir de filmes como *The Exorcist* (1973), al mismo tiempo este pánico aunado a los movimientos, ideologías y el surgimiento de subculturas juveniles, generaron en la población norteamericana una preocupación por los niños y jóvenes estadounidenses.

Del mismo modo, el apogeo de los asesinos seriales y la inseguridad que vivía Estados Unidos, fueron preocupaciones constantes del país del norte durante esta época, por lo tanto, no es casualidad que muchos de sus monstruos cinematográficos tengan ese antecedente. Por otra parte, se aprecia de forma implícita en algunos de los monstruos analizados, la visión estadounidense del otro desde el racismo arraigado, así como de la xenofobia a inmigrantes a quienes ven como una amenaza cultural, desde la percepción del mexicano como un *alien*, hasta la concepción negativa de la religión vudú traída por los inmigrantes caribeños.

Preocupaciones y malestares ligados a la pobreza, como lo puede ser el caso de las comunidades sureñas del país alejadas de la urbe o el de los barrios afroamericanos asociados con la delincuencia, también se detectan en *Leatherface* y *Candyman* respectivamente. Adicionalmente, se observan otras ansiedades particulares que aquejaban al país en cuestión, por ejemplo: el feminismo y la liberación sexual de la mujer, los acercamientos con el espacio y paranoias alienígenas, la negatividad del marketing dirigido a infantes, fenómenos sociales como las muertes por SUNDS, la popularidad de las leyendas urbanas, entre otros.

Por último, hay que resaltar que estas representaciones del “otro”, tan fascinantes como repulsivas, tuvieron más de una aparición en la gran pantalla durante el siglo XX e incluso todos han estado presentes en producciones audiovisuales en el cenutrio actual, teniendo un gran impacto de popularidad en comparación con los monstruos fílmicos mexicanos que serán abordados en el siguiente capítulo, para posteriormente realizar el comparativo entre los monstruos de ambos países.

CAPITULO III

Análisis monstruosos: el caso de México

Panorama del cine de horror mexicano de finales del siglo XX

El cine de horror nacional para finales del siglo XX contaba con una gama variada de seres monstruosos y aunque en las últimas tres décadas del milenio, no existió un apogeo monstruoso como en los años sesenta, si hubo varios monstruos representativos del género, de los cuales seis serán examinados en este capítulo, pero antes y al igual que en el caso estadounidense, es preciso revisar el panorama del horror filmico nacional de estos años.

Durante las últimas décadas del milenio, el cine de horror mexicano se caracterizó por los intentos que hizo para renovar el género, ya que como indica Jiménez Sánchez (2021), desde la década de los sesenta y en los años posteriores se produjeron interesantes obras cinematográficas del género; no obstante, el autor también argumenta que, en este periodo de tiempo el cine de horror nacional no logró superar los nombres y títulos de décadas pasadas e invita a reflexionar acerca de sus temáticas y el contexto en el que se desarrolla, más allá de su éxito comercial y su impacto en cartelera nacional e internacional.

En este contexto, Flores S. (2019, pp. 29-30) señala que “ante un período de crisis industrial del cine mexicano a causa del desgaste de las fórmulas precedentes y de la aparición de nuevos medios de comunicación masivos como la televisión, durante los años sesenta y setenta”, el cine de luchadores permaneció vigente hasta mediados de los setenta, pues como indica Sebastián Díaz (2009, p. 162) “a partir de los años ochenta el cine de luchadores y de horror en general prácticamente desapareció del panorama cinematográfico nacional”, esto debido a la muerte del Santo, quien fue el famoso luchador protagonista del subgénero en cuestión.

Adicionalmente, Sebastián Díaz (2009, p. 163) destaca que en los años ochenta los filmes producidos contaban con distinta calidad técnica y que algunas de estas cintas eran “realizadas por encargo, o porque los efectos especiales estaban de moda”. El autor agrega que algunas de estas películas contaban con un tono de farsa, puesto que las tramas y las actuaciones no resultan creíbles y debido a lo anterior “el cine de horror nacional parecía decretar su propia acta de defunción” (p, 163). Por otro lado, el autor comenta que en los noventa hubo “una aridez de producciones de horror”. Desde su perspectiva y contemplando las últimas décadas del siglo XX, Jiménez Sánchez (2021) explica lo siguiente:

Son muchos los realizadores y las películas que se podrían nombrar dentro de la producción cinematográfica de horror mexicana, aunque pocos los filmes que han llegado a las salas de proyección, algunas veces como consecuencia de las dinámicas de distribución y proyección que prevalecen en México y privilegian al cine comercial estadounidense y europeo, otras por el temor que genera el cine de horror en términos comerciales, y muchas más, amén de la escasa calidad de las cintas. (p. 170).

Considerando este panorama podemos enfatizar en el hecho de que, si las películas no llegaban a ser exhibidas ante el público, por ende, sus personajes monstruosos no llegaban a ser conocidos y en algunos casos tenían que pasar años para obtener reconocimiento. Así, ante un periodo de declive del género en el ámbito cinematográfico mexicano, surgió una mediana diversidad de monstruos que permearon el cine del país en las últimas tres décadas del milenio. Estos seres van desde versiones nacionales de los monstruos clásicos, unos cuantos científicos locos, seres relacionados con lo satánico y fantasmas, hasta psicópatas, extraterrestres, animales furiosos, *zombies*, entre otros.

Además, se debe resaltar que muchos de los monstruos de esta época tienen influencia del cine de horror estadounidense, lo que lleva a recordar lo dicho por Jiménez Sánchez (2021, p. 13) acerca de que “es interesante pensar que, a pesar del número significativo de películas de horror en nuestro país, no existe ni ha existido una identidad de este género, y los cineastas mexicanos han preferido apoyarse en las propuestas de otros países”; no obstante, también se debe reconocer que los monstruos mexicanos del período tienen sus rasgos propios y distintivos, pues se adaptan al ámbito nacional.

Por último, resulta relevante señalar que las secuelas o franquicias cinematográficas no destacan en lo absoluto dentro de la filmografía del horror nacional de finales de la centuria, ya que escasamente una cinta en este periodo tuvo una segunda parte.

De los monstruos filmicos mexicanos representativos de fin de milenio, al igual que en el caso estadounidense, se han seleccionado seis para ser examinados, estos son:

La Llorona (Eugenia Esparza) del filme *La Venganza de la Llorona* (Delgado M., 1974), que resulta importante por ser en el siglo anterior la última representación filmica nacional del personaje fantasmal más popular de las leyendas mexicanas,

Alucarda de la película *Alucarda, la hija de las tinieblas* (López Moctezuma J., 1979), considerada como película de culto y recientemente una de las más reconocidas del género en México por su temática y dirección, además de la visión particular que el director plasma en su monstruo protagonista.

El Brujo Tobías de *Cazador de Demonios* (De Anda G., 1983), que es interesante y se caracteriza por reflejar en el monstruo a un brujo convertido en un nahual de la cultura mexicana que a su vez remite también a una visión mexicanizado del hombre lobo.

La muñeca de *Vacaciones del Terror* (Cardona III R., 1988) y su respectiva secuela de 1990, siendo de los pocos personajes monstruosos mexicanos que aparecieron en más de una cinta, además de ser uno de los personajes más populares del cine nacional en general.

El extraterrestre del filme *La Noche de la Bestia* (De Anda G., 1988), el cual resulta relevante por mezclar el horror con la ciencia ficción y cuyo personaje monstruoso es representativo al ser la concepción mexicana de un ente proveniente del espacio exterior.

Jesse de la cinta *Trampa Infernal* (Galindo III P., 1989), caracterizada por ser la película mexicana del subgénero *slasher* que cuenta con un monstruo moral que no tiene poderes o vínculos demoniacos.

A continuación, se hace un análisis de estos personajes monstruosos con el propósito de comprender los miedos, ansiedades y malestares culturales de la sociedad mexicana que están reflejados en ellos, para luego compararlos con los casos estadounidenses.

1. La Llorona (Eugenia Esparza)

Ilustración 8: Eugenia Esparza / La Llorona



La Llorona es un personaje fantasmal del folclor mexicano que ha tenido diversas apariciones en el cine de horror nacional; sin embargo, todas son versiones diferentes del espectro, y en

este caso, la Llorona en su faceta de Eugenia Esparza, solo aparece en la película de horror y luchadores *La Venganza de la Llorona* (1974), en donde comparte créditos con el Santo y con el boxeador Mantequilla Nápoles.

En el filme se cuenta la versión de la leyenda de la Llorona de nombre Eugenia Esparza, representada como una mujer de tez blanca, rubia y de complexión media, la cual vivió en la época colonial. Durante diez años fue pareja del español don Juan de Gonzaga, con quien estaba comprometida y tuvo tres hijos; no obstante, el hombre la abandona para casarse con una aristócrata española, además de que tenía la intención de quedarse con los niños aprovechando su posición como tesorero del virreinato.

Eugenia decide vengarse planeando matar a sus hijos y suicidarse con veneno luego de esconder 100,000 doblones de oro que su expareja debía remitir al rey de España, para que de esa manera este fuera procesado y condenado a muerte. Eugenia obtiene el veneno de una mujer que resulta ser una mensajera del Diablo, quien la hace firmar un documento con sangre para que en el caso de que don Juan sea absuelto y se case con la otra mujer teniendo más hijos, Eugenia pueda levantarse de la tumba y continuar su venganza contra los descendientes del hombre.

Una noche de abril de 1678, después de haber escondido los doblones de oro, Eugenia se envenena a ella y a sus hijos, y al morir como suicida, se le negó sagrada sepultura, siendo enterrada en una caverna; sin embargo, don Juan fue absuelto, se casó con la aristócrata y tuvo hijos. Tiempo después de la muerte de Doña Eugenia, surgió una leyenda en la que la gente solía escuchar un espectro que vagaba por las noches lamentándose por sus hijos. Adicionalmente, Eugenia conocida ya como la Llorona, durante tres siglos había matado a los primogénitos de las familias descendientes de don Juan.

Si bien, el personaje es un fantasma, al ser desenterrado tiene rasgos de momia o *zombie*, ya que tiene un tono de piel pálido entre verdoso y amarillento que revela que se encuentra en estado de descomposición; su pelo es blanco y desordenado, además de que usa un vestido blanco, largo y desgastado. Es un fantasma vengativo que actúa con total impunidad, aunque suele ser lento y no muy inteligente, ni hábil, pues entre sus habilidades solo están el aparecer y desaparecer a voluntad, y su método de matanza es el estrangulamiento.

Como la Llorona, Eugenia Esparza se encuentra en las puertas de la indiferencia por su estado fantasmal y por su apariencia putrefacta. Además, se sale de las categorías debido a que es un fantasma, pero también tiene elementos de *zombie* y de momia. Al mismo tiempo, este ente es un ser fascinante y atractivo por su popularidad como espectro. Sus víctimas son los descendientes de su expareja que la engañó, los cuales al parecer son de clase alta o media alta, al ser herederos de don Juan.

La Llorona (Eugenia E.): los malestares, ansiedades y miedos de su contexto cultural

Adaptación de la leyenda más popular del país

La Llorona es la protagonista de la leyenda popular mexicana más conocida, ya que de dicha leyenda se tienen numerosas versiones en las distintas regiones de México y de Latinoamérica, e incluso de otros países; no obstante, la mayoría de las variantes de esta leyenda coinciden en los puntos clave de sus narrativas. Algunas de las versiones de la Llorona, según Jiménez Sánchez (2021), incluyen a las deidades prehispánicas Cihuacóatl y Tonántzin, a la Malinche, y a mujeres que perdieron a sus seres queridos, o que murieron trágicamente. Por otra parte, la leyenda popular narra la historia de:

Una mujer indígena o mestiza, dependiendo el caso, que es traicionada por un hombre de origen español tras haber concebido a sus descendientes con él. Atormentada y despechada, quita la vida a sus hijos y se suicida, incurriendo en un pecado que no la dejará descansar, convirtiéndose en un espectro que se lamenta por aquella pérdida y busca venganza. (Jiménez Sánchez, 2021, p. 85).

Esta versión popular tiene sus propias variantes regionales y, como se puede observar, incluso es diferente al relato presentado en el filme, ya que ahí Eugenia Esparza no aparenta ser indígena ni mestiza, además de que se vincula con lo satánico.

Como ya se mencionó, en las leyendas el origen del personaje varía al igual que en las adaptaciones cinematográficas, ya que mientras en las cintas *La Llorona* (Peón R.) de 1933 y *La Llorona* (Cardona R.) de 1960, se presenta al personaje como una mujer de origen indígena o mestizo, en *La Maldición de la Llorona* (Baledón R., 1963) y en el filme de 1974 esto no se aclara, y se llega a ver al personaje como un cadáver momificado.

En el siglo XXI la Llorona también tuvo variantes en las películas mexicanas *Las Lloronas* (Villarreal L., 2004), *Kilómetro 31* (Castañeda R., 2007), *J-ok'el* (Williams B., 2007), *Morgana* (Obón R., 2012) y *Kilómetro 31 Sin Retorno* (Castañeda R., 2016). Jiménez Sánchez (2021) indica que dichos filmes:

...introducen referencias directas al contexto del país y muestran posturas específicas, retomando temas de interés nacional como la corrupción, la violencia, el narcotráfico, el aborto, el alcoholismo, la drogadicción, la violencia de género y la participación femenina en la política, entre otros. (pp. 112-113).

A partir de lo anterior, podemos considerar a la Llorona como el monstruo clásico del cine de horror mexicano, que se va adaptando a cada época en la que es presentada. Asimismo, la gran popularidad de la leyenda permite entender el cómo en México las creencias hacia estos relatos se mantiene vigente, provocando miedo o fascinación.

Feminismo mexicano de mediados y finales del siglo XX

Retomando a la versión de Eugenia Esparza del año 1974, se tiene que el personaje aparece en un México en donde, como indica Serret E. (2000), el movimiento feminista se consolidaba como resultado de la confluencia progresiva del feminismo extranjero y del proceso de construcción de una incipiente conciencia ciudadana, a partir de las demandas de democratización generadas por el movimiento estudiantil de 1968.

Serret E. (2000) explica que el feminismo mexicano de los setenta se constituyó principalmente con la idea del pequeño grupo, a diferencia de las feministas europeas y norteamericanas que con sus tácticas, manifestaciones, escándalos y presencia en los medios lograron inscribir su lucha en la discusión pública. De esta manera, en México los grupos de mujeres universitarias y/o de sectores medios buscaban construir una conciencia feminista entre ellas mismas a través de los grupos en reuniones privadas con un número reducido de mujeres que compartían experiencias cotidianas de marginalidad y opresión para diseñar estrategias de superación.

Por su parte, Torres Falcón (2019, p. 207) comenta que “en México, en los primeros años de la década de 1970, se formaron los grupos pioneros en el trabajo feminista”, la autora los describe como pequeños grupos de mujeres urbanas, universitarias y de clase media que discutían los temas que les producían escozor.

Lo anterior tiene relación con el filme, porque Eugenia Esparza es presentada como una mujer blanca y educada, posiblemente de clase media, que se reúne con otra mujer -la mensajera del Diablo- para hablar de los problemas que la aquejan por culpa de un hombre, que con su poder planea quedarse con sus hijos. Esta representación del personaje se adecua más a la mujer que representa una amenaza para el patriarcado de la época, dejando de lado la representación de la mujer indígena que traiciona a los suyos.

Influencia del Diablo de los relatos mexicanos

Por otro lado, en referencia al tema del pacto con el Diablo que es presentado en la película como parte fundamental del personaje, se puede mencionar que México es un país abundante en relatos de tradición oral, y en la mayoría de estas narrativas se involucra al Diablo y los pactos que se tienen con este ente. Esto se debe a que el Diablo fue un personaje imprescindible durante la conquista, ya que los españoles recurrieron a esta figura demoniaca para infundir miedo en los nativos americanos para facilitar así la evangelización del Nuevo Mundo. Por esto, en dicha época “el demonio ocupa un lugar de suma importancia, casi comparable con el de Dios” (López Meraz, 2008, p. 137).

Varios investigadores han revisado el tema de los relatos orales y escritos como los *Exempla*, en los que se narran pactos con el Diablo. Una de las autoras que analiza estos relatos, tanto de la época colonial como de épocas más recientes, es Carranza C. (2020), quien describe así la estructura de los pactos con el Demonio:

El espíritu acude y después de un diálogo, en el que por lo regular el Maligno se muestra atento a las necesidades del que lo llama, se hace el trato, casi siempre

firmado con sangre, en ocasiones después de una negociación que involucra el asunto de interés y el tiempo que durará el convenio. (p. 327).

Asimismo, Ortiz A. (2014) sostiene que desde la moral religiosa el acto de pactar con el Diablo constituye un punto de quiebre del libre albedrío, pues es la contradicción máxima que manifiesta el pactante al retar a su propio Dios, a tal grado que reniega y abjura de su fe. En el filme, Eugenia habla con la mensajera del Diablo, la cual se muestra atenta a ella. Ambas hacen el trato y Eugenia firma el pacto con su sangre; no obstante, esto implica renunciar a la religión católica, y por ende no puede descansar en paz tras su muerte.

La decadencia del porcentaje de católicos en México a partir de los setenta

El catolicismo ha permeado por años a la cultura mexicana y ha estado presente en el país desde la época colonial, siendo la religión dominante del territorio y formando parte de la identidad de los mexicanos, ya que “la iglesia católica es uno de los pilares sobre los que se construyó la sociedad mexicana y determina, por lo tanto, el comportamiento de un amplio sector de la población”. (Jiménez Sánchez, 2021, p. 36). De este modo, se puede afirmar que aquello que se opone a los valores católicos propios del país representa una amenaza cultural y por lo tanto es satanizado y se le ve como al “otro”, lo que explica porque gran parte de los monstruos del cine de horror tienen un vínculo con lo satánico.

El abandono de la fe católica, que es algo que se vivía en México durante la década de los setenta, fue sin duda una amenaza para la cultura nacional. Giménez G. (1989) indica que a partir de 1970 la curva demográfica de la población protestante se empina bruscamente saltando hacia arriba, mientras que la población católica declina de modo simétrico y con igual brusquedad; el autor agrega que desde ese año el “campo religioso” se convirtió en un

espacio en disputa en virtud de la competencia creciente de innumerables sectas religiosas. Esto como ya se explicó, se refleja en la cinta cuando la Llorona pacta con la mensajera del Diablo, abandonando así su fe católica.

Influencia de la propaganda de la brujería en México

Por otra parte, para esta época, si bien, en Estados Unidos el tema del satanismo se volvió un tema preocupante a raíz de la fundación de las primeras Iglesias legales dedicadas a Satán; en el caso de México hubo un acontecimiento que también desató una controversia respecto a este tema, pues para los años setenta se empezaron a mediatizar las ceremonias satánicas gracias a la labor del brujo Gonzalo Aguirre.

Gonzalo Aguirre, conocido popularmente como el Brujo Mayor y quien era creyente tanto de Dios como del Diablo, en 1970 inicio una convención anual de brujería en Catemaco, Veracruz, y hacía propaganda de la brujería mediante la organización de ceremonias satánicas que incluían las Misas negras y entrevistas con el Diablo. (Domínguez Aburto M., Uribe Mendoza J., & Perea Álvarez S., 2013).

Esto nos deja ver que en los años setenta en México hubo una apertura a más creencias religiosas, lo que representó una preocupación para la iglesia y la población católica que seguía siendo mayoría dentro del territorio nacional.

En este sentido, la Llorona de Eugenia Esparza refleja a la mujer con clase mexicana que al igual que las feministas de la época, se reúne con otra mujer para hablar de las angustias causadas por un hombre que se apoya en un sistema que lo beneficia para quedarse con sus hijos. Además, representa a quienes abandonan su fe católica, al pactar con el Diablo.

2. Alucarda

Ilustración 9: Alucarda



Alucarda es la protagonista de la cinta *Alucarda la hija de las tinieblas* (1979) en donde el personaje tiene su única aparición. Este monstruo juvenil y la película del director López Moctezuma están influenciados por la literatura universal de vampiros.

En la trama, la madre de Alucarda, quien posiblemente tuvo vínculos con lo demoniaco, dio a luz a su hija en un lugar abandonado y le pidió a otra mujer que llevara a su sucesora a un convento, sin dejar que un ente se la llevara. Posteriormente la madre se queda en el lugar y siente una presencia que la acecha; mientras que Alucarda vive por 15 años en un convento, donde sus deseos de libertad son reprimidos hasta que al convento llega otra chica de la misma edad y de nombre Justine, quien quedó huérfana. A partir de la llegada de Justine al convento, Alucarda trataría de seducirla e incitarla a revelarse.

Alucarda es una adolescente de piel blanca con cabello oscuro, largo y un tanto descuidado. Lleva puesto un vestido negro y largo que contrasta con los vestuarios claros de Justine y de las monjas del convento. Además, es seductora, pero un tanto seria, y conforme avanza la cinta es también rebelde y blasfema, ya que en una ocasión, mientras estaba fuera del convento con Justine, deciden explorar el bosque, encontrando a unos gitanos que las

incitan a ver más allá de lo entendible y posteriormente las chicas visitan el lugar abandonado donde murió la madre de Alucarda; una vez ahí, esta muestra interés por la vida eterna y se decide a blasfemar en contra de la institución que la oprimió durante años.

Desde este suceso Alucarda también aumenta sus intentos de seducción hacia Justine; no obstante, debido a los comportamientos de ambas, los sacerdotes les realizan un exorcismo en donde Justine muere, lo que conlleva a que Alucarda desarrolle una personalidad vengativa en contra de la iglesia, al mismo tiempo que intenta seducir a otra joven de nombre Daniela. Al final, Justine resucita como una especie de vampiresa, mientras que Alucarda ataca a la iglesia y adquiere poderes sobrehumanos como la piroquinesis; sin embargo, ambas son vencidas cuando termina la película.

En el filme, Alucarda se muestra interesada en la vida eterna y aparenta tener características de un vampiro, además de que es idéntica a su madre, como si se tratara de una reencarnación. Por ello, a pesar de que al final “muere”, es probable que Alucarda resucitase como lo hizo Justine; además, según García Trejo (2010), López Moctezuma tenía contemplada una secuela titulada “*Alucarda regresa de la tumba*”, la cual nunca se concretó, aun y cuando el director buscó la realización simultánea de ambos filmes.

Alucarda se convierte en el otro, no solo por sus poderes, sino por ser quien desentona del resto de personajes que habita en el convento, lo que se ve reflejado en su vestuario y en sus actos blasfemos; curiosamente el personaje se entiende mejor con los gitanos, que también tienen el rol de “los otros”. Lo fascinante de este personaje son sus poderes y también representa un escapismo para quienes se han sentido oprimidos por la religión. Asimismo, Alucarda no entra en categorías existentes, pues no se visualiza si realmente está poseída, o

si en realidad es un vampiro o ente demoniaco. Por otro lado, ella castiga a los miembros de la institución católica que la oprimió durante años.

Alucarda: los malestares, ansiedades y miedos de su contexto cultural

Cine de autor y la visión del Vampiro de López Moctezuma

Zermeño Vargas (2015) menciona que el estilo del director López Moctezuma se alejaba de las líneas temáticas y estéticas que prevalecían en el país y, por el contrario, hacía que sus cintas adquirieran un carácter universal e individual, por lo que con *Alucarda* opto por construir una estética a partir de lo oscuro y con tendencias europeas, en lugar de adecuar las figuras clásicas del terror al imaginario mexicano o forzarlas en un contexto cultural que no les pertenece.

Del mismo modo, el autor afirma que parte de la narrativa del filme está influenciada en las novelas de vampiros “*Carmilla*” (1872) de Le Fanu, y “*Drácula*” (1897) de Bram Stoker, pues incluso el nombre del personaje -como indica García Trejo (2010)- es un anagrama de la frase “A Drácula”, además de que también remite a la connotación de Dracul como hijo del Diablo, aunque referido al género femenino.

La película *El Vampiro* (Méndez F., 1957) fue “el primer gran éxito” dentro del género del horror en México (Zermeño Vargas, 2015, p. 65), por lo que después de esta cinta, se produjeron numerosos filmes con temáticas de vampiros con fines de explotación comercial; Sin embargo, en el caso de *Alucarda*, según Zermeño Vargas (2015), la película rompe con esta tradición en el cine mexicano, al representar a una vampira lesbiana y satánica, que se inscribe por completo en una nueva corriente que exalta la otredad y socava la solidez de los valores dominantes. De esta forma, López Moctezuma:

...rompió la convencionalidad del vampiro que fue retomada de la propuesta del cine inglés de los años setenta, al atreverse a ataviar a sus vampiresas con una gran carga de erotismo y una mirada misteriosa que añeja una maldad pura, lo cual utilizan para seducir a sus víctimas e incluso matarlas, sin olvidar una orientación lésbica enfatizada con besos ensangrentados y lágrimas de dolor. (García Trejo, 2010, p. 63).

Derivado de lo anterior, vemos cómo el director de la película retomó la figura del vampiro, que para la época era un éxito en México; sin embargo, López Moctezuma modificó totalmente esta figura arquetípica del horror, al brindar su propia visión de la misma, fuera de la mexicanización del vampiro, que era una constante de ese tiempo.

Los elementos vampíricos de Alucarda se ven reflejados en su habilidad de seducción, en su interés por la vida eterna, en su asociación con lo oscuro, en su caracterización física que remite a la de las vampiras tradicionales de la literatura (Zermeño Vargas, 2015) y en la forma en que es derrotada por una imagen religiosa, que no es propiamente la de Cristo, sino “el cadáver de una monja en posición de cruz” (García Trejo, 2010, p. 62).

La decadencia de la Iglesia Católica y la aparición de sectas en México

García Trejo (2010) sostiene que la película contiene elementos del vampirismo, satánicos y religiosos. Esto último es destacable, ya que como señala Zermeño Vargas (2015), el hecho de que el escenario sea un orfanato lleno de monjas y sacerdotes le permitió al director introducir sus ideas sobre la religión, mostrando el estado de decadencia en que, para él, había caído el catolicismo, representado en la estética del filme, con crucifijos que se funden con las paredes cavernosas, hábitos hechos de vendas, etc.

Lo anterior cobra relevancia en el contexto mexicano, tanto en la época en que se ambienta el filme (mediados del siglo XIX) como el periodo en que se produjo la cinta (los años setenta) debido a que, por un lado, como consecuencia de la Ley Juárez de 1855, la iglesia católica perdió privilegios, y con las Leyes de Reforma se impuso la separación entre la Iglesia y el Estado (Suárez Cortina M., 2017); mientras que, para la década de los setenta, como ya se mencionó, disminuyó notablemente el porcentaje de creyentes en el catolicismo.

El Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI, 2005) atribuye esta decadencia al surgimiento de nuevas creencias y al aumento en el número de personas que reconocían no profesar religión alguna. Giménez G. (1989, p. 120) señala que desde 1970 “el campo religioso se convirtió en espacio en disputa en virtud de la competencia creciente de innumerables sectas religiosas, entre las que sobresalen abrumadoramente las sectas pentecostales y las adventistas”. Giménez menciona que las sectas son micro sociedades que practican internamente una contracultura y que poseen un carácter voluntario de adhesión, presentándose como depositarias de verdades absolutas. El autor añade lo siguiente:

[...] en un país como el nuestro, donde una multiseular hegemonía católica nos ha acostumbrado a considerar a todos los disidentes no católicos como "protestantes", así en bloque y sin ninguna diferenciación ulterior, hay que recordar una y otra vez que no todos los disidentes cristianos son protestantes; que no existe el protestantismo en cuanto tal, sino solo la diversidad de los protestantismos; que no todos los grupos protestantes son sectas. (p. 122).

Esto da a entender que, en un contexto católico, lo que se alejaba de ese dogma en cuestión de creencias, era considerado como protesta y por lo tanto era satanizado. De acuerdo con Zermeño Vargas (2015), luego de que Alucarda y Justine se alejan del convento

e interactúan con los gitanos, se desata en ambas un ferviente anticatolicismo que acaba en invocaciones al Diablo, pactos de sangre, un ritual pagano y una orgía gestada por una secta de gitanos. Entonces, en la trama del filme se ve como una secta influencia a dos jóvenes para unirse a su culto por medio iniciaciones dentro de un ritual satánico.

En este caso, “el satanismo de Alucarda y Justine es presentado no como una fuerza malvada, sino como un resquicio de escape ante la opresión del orfanato. La Iglesia del filme es decadente y corruptora” (Zermeño Vargas, 2015, p. 72). De este modo, las sectas y el abandono de la fe católica son aspectos que se introducen en el personaje de Alucarda.

La importancia del Diablo en la cultura y tradición oral mexicana

La figura del Demonio está presente en la cinta, por un lado, cuando las protagonistas acuden al lugar donde nació Alucarda, encuentran una figura con apariencia demoniaca, y en ese momento Alucarda conecta con su pasado. Adicionalmente, el Diablo es representado como el jorobado que incita a las chicas y posteriormente aparece también bajo la forma de un macho cabrío que se hace presente durante el ritual de iniciación de éstas. La representación del Diablo como macho cabrío hace referencia a la figura que llegó a América luego de que se originó en la Europa medieval y durante el Renacimiento.

La aparición del Diablo en el filme refleja la popularidad de este ente en la tradición oral mexicana, en donde el Demonio ha sido uno de los principales arquetipos desde las crónicas novohispanas y hasta la actualidad, pues como revela Cuéllar Escamilla (2020, p. 111), “en México no hay narrativa de tradición oral sin la colaboración del demonio”. Por su parte, Molina M. A. (2018) menciona que en México las historias del Diablo son muy abundantes y no sólo porque su figura es muy atractiva para las leyendas, sino porque desde

siglos anteriores, cuando llegaron los europeos a América, el personaje se sincretizó con otras figuras locales como Tezcatlipoca, un dios prehispánico de la obscuridad.

Movimientos juveniles en México

Por otro lado, la rebelión de Alucarda contra la institución que la había oprimido durante años guarda relación con los movimientos juveniles que emergieron en distintas partes del mundo al final de los años sesenta, como los movimientos estudiantiles de Praga, París, y por supuesto, México. En ese período surgió en el país “un sector educado en el sistema público de la educación desarrollaría una visión crítica del régimen político autoritario y su sistema corporativo de control y subordinación política” (Gómez Abarca C., 2021, p. 76), lo cual tuvo como consecuencia diversas protestas y manifestaciones, principalmente de jóvenes estudiantes en la Ciudad de México en el fatídico 1968.

Sin embargo, tras los intentos del Estado para reprimir las resistencias estudiantiles, “el 2 de octubre de ese año se extremó el uso de la violencia de Estado en un mitin realizado en la Plaza de las Tres Culturas” (Gómez Abarca C., 2021, p. 77), lo que se conoció como la matanza de Tlatelolco, en donde varios estudiantes fueron asesinados por parte del Estado mexicano por el hecho de rebelarse. Un reflejo de esto lo vemos en la película cuando, luego de que Alucarda y Justine se rebelan, las autoridades eclesiásticas las someten a un exorcismo en donde las violentan y abusan de su poder autoritario acabando con la vida de una de ellas.

Lesbianismo y feminismo

Para finalizar con el análisis de este personaje, es necesario destacar que Alucarda tiene actitudes que remiten a una orientación sexual lésbica, pues en una de las escenas de la

película Alucarda le pregunta a Justine si tiene miedo a morir, a lo que Justine asiente, por lo que Alucarda le toma la mano, la lleva cerca de una estatua y le dice:

-Me refiero a morirse amando, morir juntas para vivir eternamente, con la misma sangre corriendo por nuestras venas. Querida Justine, yo vivo en ti, ¿morirías por mí? Te quiero tanto. Nunca he estado enamorada de nadie, ni lo estaré, excepto de ti. No sabes cuánto te quiero. Espero que tú me quieras tanto como yo a ti. Tienes que amarme hasta la muerte.

Zermeño Vargas (2015) señala que a partir de la escena en la que Alucarda y Justine sellan su pacto con sangre, el director intenta mantener la incertidumbre respecto al lesbianismo, pues justo en ese punto de la trama se aprecian secuencias de erotismo, desnudos, un beso entre las protagonistas, el disfrute de Alucarda al probar la sangre de Justine, e incluso una orgía perpetuada por la secta en donde participan Alucarda, Justine y hasta el mismo Diablo; además, después de la muerte de Justine, Alucarda intenta seducir a otra joven llamada Daniela.

En el contexto mexicano, Franco Chávez C. (2019) declara que el movimiento LGBT comienza con las iniciativas de Nancy Cárdenas Martínez, fundadora del Frente de Liberación Homosexual en 1971, el cual mostraba las problemáticas que vivían gays y lesbianas en la época. El autor añade que Nancy publicó una carta de protesta y fue la primera persona en México que tuvo el valor de hablar públicamente, ante los medios masivos de comunicación, sobre las problemáticas que vivían los homosexuales, y de defender los derechos humanos y laborales de este sector de la población en el noticiario nacional 24 horas, de Jacobo Zabludovsky.

Del mismo modo, Franco Chávez señala que en la Primera Conferencia Mundial sobre la Mujer que se realizó en México en 1975, Nancy Cárdenas encabezó a un grupo de lesbianas que logró introducir al evento el tema lésbico. Otra pionera del movimiento fue Yan María Castro, activista lesbofeminista que fungió como cofundadora del primer grupo de lesbianas-feministas en México durante 1977.

En resumen, Alucarda representa a una joven reprimida que busca su liberación sexual e ideológica ante la opresión que vive por parte de sus autoridades. Este personaje surge en el auge de la figura vampírica dentro del cine nacional, aunque desde una visión diferente por parte del director. Alucarda refleja a aquella población que se aleja de la fe católica al ser influenciada por sectas que en este caso se vinculan con el satanismo, pues también se presenta en la cinta a la clásica figura del Diablo.

3. Brujo Tobías (Nahual)

Ilustración 10: Brujo Tobías / Nahual



El brujo Tobías, también conocido como el Nahual, es el monstruo de la película *Cazador de Demonios* (1983) donde aparece por única vez. El personaje era el brujo de un pueblo rural que un día realizó una especie de ritual con un sacrificio animal ante una mujer que estaba pariendo; horas después el infante nació muerto, y el padre del niño se vengó matando al

brujo; no obstante, éste había pactado con el Diablo para vivir más tiempo, por lo que luego de ser enterrado, al caer la luna llena, revive como nahual con la habilidad de aparecer como espectro humano en el día, y como bestia durante las noches.

En su forma humana es un hombre de edad avanzada que viste pantalón y camisa de manta blanca, además de usar un collar, una banda y accesorios que lleva en el pelo. Lleva un palo con pedazos de tela y luce imponente y silencioso, además de que tiene conocimientos de brujería. Por otra parte, cuando se transforma en bestia, se vuelve una especie de oso antropomorfo con garras y pelaje, similar a un hombre lobo sádico y voraz, por lo que adquiere las habilidades de ese animal de gran tamaño.

Este monstruo, en su faceta de brujo, es mal visto por la comunidad en donde vive, debido a sus conocimientos y prácticas; y como nahual, se muestra como parte de la otredad, debido a su aspecto físico y sus habilidades. Todo lo anterior convierte a este personaje en un ser fascinante y atractivo, que castiga a aquellos que lo ven como “el otro”, y a quienes salen de sus casas a altas horas de la noche.

En el filme vemos que este monstruo, luego de morir como brujo, regresa a la vida como nahual, y aunque al final de la película es nuevamente asesinado, es posible que reviva gracias a su pacto diabólico, aunque hasta el momento no ha existido una continuación de la historia.

Brujo Tobías: los malestares, ansiedades y miedos de su contexto cultural

Brujos y Nahuales vigentes en la tradición oral de la cultura mexicana

En México los nahuales y brujos (o chamanes) se encuentran siempre vivos en la tradición oral, pues ambos están estrechamente relacionados:

Los nahuales son personajes comúnmente identificados con brujos o chamanes, que tienen la capacidad de convertirse en animales, para diversos fines. Puede ser que se dediquen a robar o que simplemente estén cuidando una propiedad o viajando grandes distancias. Son una figura tradicional al igual que las brujas y, tal vez en más de una manera, representan su contraparte masculina. (Molina M. A., 2018, p. 117).

Molina M. A. (2018) agrega que estos personajes son entidades que se encuentran en medio del mundo humano y el sobrenatural, además de que son entidades asociadas con el mal y el Diablo. En la película esto tiene sentido, pues Tobías es un ser que está entre los vivos, pero después de que vuelve de la muerte con habilidades sobrehumanas obtenidas gracias a su vínculo con el Diablo, entra también al mundo de lo sobrenatural.

La figura del Nahual en México es bastante recurrente en las leyendas, debido a que las historias de este ente se remontan a la tradición prehispánica del centro del país, que posteriormente se sincretizó con la tradición traída por los españoles (Molina M. A., 2018). Martínez González (2007) explica que el término “Nahual” proviene del náhuatl “Nahualli”, que se usó para designar a un doble o alter ego animal que se encuentra estrechamente unido al destino humano; asimismo, el término también hace referencia a cierta clase de especialista ritual caracterizado por su capacidad de cambiar de forma a voluntad.

Del mismo modo, Cuéllar Escamilla (2020), con base en las ideas de Castaneda (1976), define al nahual como el hombre o mujer de conocimiento de la época prehispánica que poseía facultades energéticas especiales para transformarse, y añade que después de la evangelización, los nahuales se reinterpretaron como brujos, discípulos y adoradores del Diablo, y por esto Satanás suele ser patrón de estos seres en muchas leyendas.

Adicionalmente, Cuéllar Escamilla (2020) explica que antes de la conquista los nahuales tenían fama de poseer poderes sobrenaturales, y que podían ser benignos o malignos; pero poco después de la llegada de los españoles, y con la introducción del catolicismo, perdieron sus atributos socialmente productivos y formaron una fuerza conservadora que buscaba preservar la estabilidad de las sociedades indígenas, oponiéndose a cualquier innovación, y el trato que recibieron les obligó paulatinamente a adoptar actitudes defensivas y destructivas que condujeron a que se les asociara con los poderes demoniacos.

En lo que respecta al tema de la brujería, esta se encuentra inmersa en el personaje monstruoso analizado, pues este aparece al inicio del filme en una faceta de brujo, el cual efectúa un ritual con una gallina muerta y ramas, mientras una mujer se encuentra en labor de parto; posteriormente, se ve al brujo en su hogar haciendo otro ritual mientras está sentado en el piso, antes de ser asesinado. En ambos rituales, este personaje balbucea oraciones incomprensibles, a la par que realiza ciertos movimientos con sus manos e interactuando con algo, ya sea el cuerpo de la gallina, las ramas o una especie de amuleto.

Lo mencionado en el párrafo anterior connota a la acción mágica, la cual es características de los brujos/brujas y de la brujería en general, ya que, de acuerdo con Macuil García (2020), esta acción se expresa en los versos, al tiempo que se sostiene en el cuerpo. Además, la autora menciona que estas son composiciones que implican acciones familiares que cada pueblo ha asignado a lo largo de su historia, otorgándoles una significación compleja y particular, dichas acciones son aplicadas a animales, objetos y a las personas mismas, como se ve en las secuencias ritualistas del filme.

La figura del brujo/bruja desde el contexto histórico como ya se revisó, tuvo su auge alrededor del siglo XV en Europa, cuando ocurrió la Gran Cacería de Brujas, que fue la

persecución de mujeres que no se apegaban al dogma católico, las cuales eran vistas como adoradoras de Satanás que hacían pactos con éste, obteniendo así poderes sobrenaturales (Martínez González, 2007), y por ello, en Nueva España los europeos reconocían a los brujos por medio de simples manifestaciones de poder sobrenatural fuera de la esfera del catolicismo:

...es este poder quien habría permitido la identificación del nahualli con el brujo; ya que tales poderes eran la prueba misma de la existencia de toda una serie de características propias a los adeptos del demonio. Es por esta razón que los diccionarios antiguos no definen el término nahualli de manera exhaustiva; pues, una vez dicho que eran nigrománticos, hechiceros, brujos, etcétera, la simple evocación de la palabra brujo bastaba para completar la imagen mental del personaje con las vastas descripciones del aquelarre. (Martínez González, 2007, p. 197).

De esta manera, en el Nuevo Continente aquella persona o deidad que era asociada con un poder fuera del catolicismo era catalogada como brujo, incluyendo a los nahuales, que eran vistos como una amenaza para la religión y la cultura de los conquistadores.

Según Martínez González (2007), la persecución de los brujos indígenas tuvo como consecuencia un conocimiento más profundo del nahualismo mesoamericano, por lo que en el periodo colonial se hicieron los primeros registros sobre nahuales, que establecían claras diferencias respecto a las brujas europeas. Posteriormente, con la llegada de la Ilustración a Nueva España, las creencias indígenas y el nahualismo fueron vistos por los grupos dominantes como supersticiones; a pesar de esto, el Estado continuó persiguiendo a la brujería indígena hasta el final de la época colonial.

La oposición entre el catolicismo y los nahuales se encuentra presente en el filme, pues hay un sacerdote que encuentra la forma de acabar con el nahual mediante escritos y elementos de la Iglesia, y da paso a que los protagonistas lo derroten al final de la película.

Las historias sobre nahuales se mantienen en la actualidad de forma amplia gracias a la tradición oral. Molina M. A. (2018) hace una recopilación de leyendas sobre Nahuales que se mantienen hasta el siglo XXI, destacando que la mayoría de los relatos ocurren en zonas rurales (mismo ambiente en que se desarrolla la trama de la película). El autor también resalta que en los relatos estos seres pueden transformarse en cualquier animal, y que lo hacen con la intención de robar o incluso matar a alguien, como se ve en la cinta.

En algunos de los relatos recopilados por Molina M. A. (2018) se puede apreciar que estos seres tienen un vínculo con el Diablo; por ejemplo, en uno de los testimonios se menciona que en Ecatepec los nahuales trabajan directamente para Satanás. Del mismo modo, Cuéllar Escamilla (2020) rescata una leyenda originaria de Oaxaca que presenta al Diablo como patrón de un nahual que al morir se convierte en víbora y desciende al infierno. Esta leyenda tiene una conexión con el filme, pues en este el brujo Tobías luego de morir adquiere su forma animal, y aunque no desciende al infierno, sí se resguarda en las profundidades de un lugar en ruinas con elementos diabólicos.

En el caso de los relatos sobre brujas, Molina M. A. (2018) comenta que en general esas historias cuentan que las brujas buscan a los bebés para chuparles la sangre como una forma de alimentarse; recordando que los brujos son la contraparte masculina de las brujas, se puede agregar que estos también buscan bebés, como se muestra al inicio del filme cuando el nahual ejecuta un ritual con sangre de una gallina muerta frente a una mujer que está por dar a luz, y después de eso el bebé nace muerto. Esto también está presente en las historias

sobre nahuales, como es el caso de la leyenda de Tlaxcala compilada por Molina M. A. (2018), en la que, dentro una comunidad en donde se decía que los brujos iban por bebés, en una ocasión un brujo bajo su forma de gato quería llevarse a un infante.

Otra de las leyendas a destacar es la que menciona que en Xochimilco se dice que el nahual es un chamán (grado máximo en la estructura de los brujos) que suele tomar la forma de lobo o perro negro y sus dimensiones son más grandes de lo habitual. En la película, la forma del nahual si remite a la de un oso o lobo antropomorfo con dimensiones más grandes, por lo que se resalta en parte su fidelidad a las leyendas mexicanas.

Popularidad del hombre lobo en el cine

El nahual de la cinta puede llegar a tener similitudes con un hombre lobo, no solo por su capacidad de transformarse en este animal, sino también debido a que en su aparición hay varias tomas y asociaciones con la luna llena y porque además es derrotado con balas y una daga de plata hecha con elementos sagrados, por lo que el personaje también puede ser una visión mexicana del monstruo clásico de la Universal, pues para estos años este arquetipo monstruoso seguía apareciendo en la filmografía hollywoodense y europea.

Propaganda de la Brujería en México

Finalmente, hay que mencionar que para el tiempo en que fue producida la película, los chamanes, brujos y curanderos prevalecían en el país, e incluso hubo un incremento de la popularidad de estos personajes debido a la figura del Brujo Mayor de Catemaco Veracruz, quien, de acuerdo con Núñez Moya (2015, p. 9), “fue el encargado durante la década de los años 1970 de generar parte de la fama de la región”. El autor indica que este brujo obtuvo un carácter mediático, y que abiertamente creía tanto en Dios como en el Diablo.

Asimismo, Domínguez Aburto M., Uribe Mendoza J., & Perea Álvarez S. (2013) señalan que se decía que el Brujo Mayor supuestamente había vendido su alma al Diablo, desarrollando así poderes diabólicos; sin embargo, los autores mencionan que este era considerado un brujo completo, ya que en sus trabajos siempre invocaba a Dios y al Diablo.

En resumen, se puede mencionar que este ser monstruoso surge en un México de la segunda mitad el siglo XX en donde prevalecen las leyendas sobre nahuales y en donde la figura de los brujos se hace mediática con todo y su vínculo con el Diablo, gracias a la labor de propaganda de la brujería por parte del Brujo Mayor, sin dejar de lado el personaje del hombre lobo que también está inmerso en el personaje del Brujo Tobías como Nahual.

4. Muñeca / Bruja

Ilustración 11: Muñeca / Bruja en sus tres facetas



Este personaje monstruoso conocido como la Muñeca de *Vacaciones del Terror*, hace su primera aparición en la cinta *Vacaciones del Terror* de 1988 y regresa para la secuela *Vacaciones del Terror 2* (Galindo P. III, 1990), siendo de los pocos monstruos del cine mexicano del siglo XX que apareció en más de una ocasión en la gran pantalla.

Este monstruo era una mujer que practicaba brujería en el México colonial, por lo que una noche fue acusada de ello, y tanto el sacerdote como los habitantes de la comunidad la

ataron y quemaron en la hoguera, derrotándola así con la ayuda de un medallón. En su agonía, ella juró venganza mientras alababa a Satanás. Esta bruja usaba además a una muñeca como herramienta, por lo que esta y otras de sus pertenencias fueron arrojadas a un pozo. En el siglo XX, los miembros de una familia fueron a una casa de campo, y encontraron en ella a la muñeca poseída por la bruja, la cual, con sus poderes empezó a causar males a la familia.

Físicamente, la bruja es una mujer delgada y de cabello largo; la muñeca a la que posee tiene un tono de piel pálido, cara regordeta, ojos azules, cabello oscuro y esponjoso, y la cual además usa un vestido gris. Su tamaño es promedio, aunque para la secuela es más pequeña. En la segunda parte cambia su apariencia para convertirse en un ente demoníaco de aspecto más siniestro con piel áspera de tono anaranjado, además de que tiene garras, una larga cola de reptil, dientes afilados, y nariz, barbilla y orejas puntiagudas.

El comportamiento de la muñeca es serio y solo se comunica con niñas, lo que nos remite nuevamente a la teoría freudiana de lo siniestro en los muñecos y la perspectiva que tienen los niños de estos objetos con vida. Además, a través de su mirada, la muñeca logra expresarse y causar desorden usando sus poderes. Como ente demoníaco es despiadada y actúa con intenciones sádicas.

Sus habilidades incluyen poderes demoníacos relacionados con la brujería, tales como manipulación de personas u objetos, causar daño físico, ocasionar alucinaciones, piroquinesis y regeneración, entre otros. En la secuela la muñeca puede moverse y comer por su cuenta, del mismo modo, puede convertir personas en objetos, teletransportarse, transformarse en demonio, y mover el suelo y varias estructuras.

En la narrativa del filme, aunque la bruja muere al inicio, logra volver a la vida por medio de la muñeca gracias a su pacto demoniaco, aunque al final es derrotada nuevamente con ayuda del medallón y termina siendo quemada en la chimenea de la casa; sin embargo, el personaje aparece intacto en una escena final en la que otra familia llega a la casa. En la segunda parte, la muñeca regresa como utilería de un estudio de cine, y logra transformarse en un ente demoniaco que ataca a los protagonistas, pero al final es sometida con un sello de plata que la hace arder en llamas. Dicho lo anterior, se observa que, en este caso, hay un monstruo que se escapa y vuelve, e incluso hoy en día se habla de un *remake* de la cinta.

Este monstruo de la saga *Vacaciones del Terror* representa la otredad desde la faceta humana de una practicante de brujería; y también en sus formas de muñeca poseída y ente demoniaco, debido a que estas figuras no son parte de la cotidianidad, por lo que también convierten al personaje en un ser fascinante y que desafía las categorías, al poder adoptar varias formas. Sus víctimas potenciales son familiares y conocidos de niñas.

Muñeca (Bruja): los malestares, ansiedades y miedos de su contexto cultural

Percepción de las Brujas en México desde la conquista hasta finales del siglo XX

Narrativamente, este monstruo en su faceta de bruja tiene su origen en la época colonial de México, siendo una adoradora del Diablo que es amarrada, quemada y asesinada en la hoguera. Macuil García (2020) menciona que, en todo el territorio mexicano, la expresión “brujo” y más comúnmente “bruja” es ambigua y que no parece tener una clara distinción con los “hechiceros” o “hechiceras”., pero que de acuerdo con determinados consensos y desde la etnografía, la brujería o hechicería es reconocida como una actividad ritual compleja de carácter mágico que posee distintos alcances.

Como se mencionó previamente, fue entre los siglos XV y XVI cuando en Europa surgió esta figura que tuvo su auge en la Gran Cacería de Brujas, impulsada por la Inquisición con el propósito de exterminar a los grupos de no cristianos y evitar la disgregación del pensamiento cristiano ante la creciente expansión de los árabes. (Martínez Gonzales, 2007).

La brujería a finales del siglo XV en Europa, de acuerdo con Quiñones Flores G. (2006), fue asociada a una secta herética y sus prácticas implicaban pactos demoniacos en donde se entregaba el alma al Demonio a cambio de poderes maléficos, formaciones de sectas que rendían culto al Diablo en ceremonias denominadas como “aquelarres” o “sabbat”; así como también se les vinculaba con el vuelo en escoba; la transmutación y la maldad.

El tratado europeo *Malleus Maleficarum*, escrito y publicado en 1486 por los monjes dominicos alemanes Jacobo Sprenger y Henri Kramer, fue de gran importancia para ese y los dos siglos posteriores, pues se instauró como una guía para la Inquisición, jueces y sacerdotes en los temas relacionados a las brujas, además, a partir de este texto, se publicaron otros tratados similares que, según Quiñones Flores G. (2006), se presentaban en contra de las supersticiones, la magia y la brujería. pretendiendo unificar la idea de la brujería para contrarrestar las variantes locales que prevalecían en esas épocas. De esta manera, al igual que como posteriormente sucedió en Nueva España, el concepto de brujería se volvió más extenso al englobar a las diferentes versiones de las diversas localidades.

Por su parte, Martínez González (2007) argumenta que la concepción inicial que se tenía de las brujas en el siglo XV era la de mujeres pervertidas por Satán; después el término también fue asociado a poderes demoniacos que las brujas adquirían a través de la adoración personal y voluntaria al Diablo, y de los pactos que tenían con él. El autor añade que, en cuestión de poder, todo aquello, maléfico o benéfico, que pudiera alejarse del más estricto

dogma católico, era considerado proveniente de un pacto con el Diablo. Asimismo, Ciaramitaro F. (2020) comenta que:

[...] según las creencias que se habían difundido principalmente entre los cristianos a partir del siglo XV, una bruja era una mujer que poseía poderes prodigiosos gracias a un “contrato” con el Demonio o con otros espíritus malignos firmado con sangre. Es decir, era una matrona poseedora de grandes atribuciones y experiencias adquiridas a través de ciertos rituales satánicos que le permitían “manipular” la naturaleza y transformarse en lo que ella quisiera. El contrato podía ser también implícito, a partir de las invocaciones o los encantamientos cumplidos por ella. (p. 15).

Este concepto europeo de bruja fue traído al Nuevo Mundo con la llegada de los españoles, y fue asignado a una gran variedad de personajes mesoamericanos tales como dioses, adivinos, usuarios de alucinógenos y productores de enfermedades, entre otros (Martínez González, 2007).

Posterior a la Conquista en Nueva España, Quiñones Flores G. (2006) señala que las autoridades eclesiásticas intentaron comprender las costumbres de los indígenas para así poder suprimirlas, ya que estas transgredían las normas establecidas por la Iglesia de actuar, pensar y creer. Del mismo modo, la autora indica que los novohispanos eran considerados como miembros de la iglesia diabólica, si luego de ser evangelizados, regresaban a sus antiguas creencias, debido a que esto significaba que los indígenas idolatraban al Demonio conscientemente y por voluntad propia, luego de haber comprendido los dogmas de la fe.

Adicionalmente, así como se mencionó en el caso de estudio anterior sobre los nahuales, para el siglo XVII, según Quiñones Flores G. (2006), se realizaron informes sobre

costumbres gentílicas, idolátricas y supersticiones de los indígenas, los cuales incluían ritos, costumbres, oraciones e historias provenientes de las culturas indígenas del país. Estos informes fueron ordenados por las autoridades eclesiásticas, quienes los usaban para tratar de comprender las idolatrías indígenas y así hacerles frente.

Por su parte, Ciaramitaro F. (2020) menciona que los temas sobre el Diablo, la brujería y los pactos demoniacos existieron en el imaginario colectivo de los novohispanos dentro de sus representaciones simbólicas y pensamientos, a la vez que fueron asentados en las denuncias que se depositaban ante los comisarios del Santo Oficio. El autor también argumenta que en México los procesos brujeriles iniciaron en 1566, cuando una mujer llamada María de Lugo fue torturada por la Inquisición episcopal, y desde entonces estos procesos prosiguieron hasta el siglo XVIII.

Con respecto a los castigos que se efectuaban contra las brujas novohispanas, Quiñones Flores G. (2006) afirma que, con aquello relacionado a lo amoroso y a lo curativo, la Inquisición fue muy tolerante, pues estas prácticas más que perversas, eran consideradas supersticiosas y producto de la ignorancia, además de que se limitaban a un mundo familiar e individual. La autora añade que otro aspecto a contemplar es que las mujeres, quienes eran vistas como cortas de entendimiento y que actuaban más por instinto que por razón, acudían más a estas prácticas, además de que los instrumentos, afeites e ingredientes estaban más al alcance de ellas y por ende tenían motivos suficientes para hacer uso de la brujería.

Derivado de lo anterior, y aunado a que frecuentemente las clientas o las mismas hechiceras eran quienes se denunciaban, la Inquisición se abstuvo de poner castigos rigurosos, pues estos actos eran muestra de un verdadero arrepentimiento (Quiñones Flores G., 2006). Asimismo, la autora comenta que la Inquisición buscaba establecer la efectividad

de la realización de los hechizos, por lo que, si éstos resultaban efectivos, entonces implicaban la intervención del Demonio, aunque fuera de manera indirecta y por lo tanto debía existir una penalización; en cambio, si estos hechizos no eran efectivos, se tachaba de superstición y no había castigo físico, pero si moral.

No obstante, también hubo castigos graves aunque no tan recurrentes, pues con base en la documentación del Santo Oficio de México, Ciaramitaro F. (2020) afirma que en Nueva España se aplicaban castigos diferentes para las hechiceras y brujas, ya que quienes se arrepentían eran condenadas a azotes o a destierro sin confiscación de bienes; mientras que, para las brujas que habían tenido pacto explícito y renegaban de la fe de Jesucristo, la condena era de herejía, y solamente si pedían misericordia se les consideraba *reconciliadas*; por último, aquellas que eran consideradas pertinaces eran enviadas al quemadero.

En la historia del Santo Oficio de México se efectuaron numerosos actos de fe en los que la ejemplaridad y el triunfo de la justicia divina se dieron a través del rescate de almas, mientras que, con la máxima pena, la relajación en la hoguera por el brazo secular, se quemaban los cuerpos o las efigies de los herejes que habían roto la paz de las comunidades novohispanas. (Ciaramitaro F., 2020, p. 14).

Contemplando lo anterior, en el filme se observa a una mujer que explícitamente es una bruja porque demuestra su adoración a Satanás mientras está frente a una horda de campesinos y un inquisidor que le prende fuego para matarla, por lo que se puede decir que esta bruja remite a las de la concepción europea, que se desplazó a la Nueva España.

Desde la época colonial, la bruja de la noción europea se convirtió en un personaje recurrente en los relatos de la tradición oral en México; dichos relatos han aumentado y

siguen vigentes en el país. Cuéllar Escamilla (2020) señala que, en estas historias el Diablo suele ser el patrón de las brujas. Este aspecto de las leyendas sobre brujas está presente en la película, ya que al principio de la cinta un campesino le cuenta la historia de la bruja al protagonista, el cual más tarde se enfrentará a ella en su forma de muñeca.

Para finalizar con este apartado, cabe mencionar que al igual que las leyendas, las personas que practican brujería, como el ya mencionado Brujo Mayor, se han mantenido activas hasta la actualidad, teniendo una gran popularidad a partir de la década de los setenta.

Visión negativa de las muñecas en México

Por otra parte, en lo que respecta a la forma de muñeca de la bruja, se puede mencionar que a los muñecos se les suele relacionar con aspectos maléficos o se les atribuyen caracteres diabólicos. En el caso del cine, tanto nacional como internacional, se han presentado varias historias con personajes monstruosos del tipo; mientras que, alrededor del mundo también han existido historias sobre muñecos poseídos o asociados con el Diablo.

En México, durante el periodo colonial -que es el mismo en el que surge el monstruo de la cinta- hay varios expedientes que incluyen muñecas relacionadas con lo diabólico. López Ridaura (2021) retoma varios casos de brujería y muñecas en Michoacán y Guanajuato durante el siglo XVIII, y concluye que los muñecos les proporcionaban a las hechiceras la ilusión de tener en sus manos el poder de controlar a la sociedad en que les tocaba vivir.

De Ávila Sánchez (2014) comenta que en el fondo de Inquisición del el Archivo General de la Nación de México (AGN), se encuentra una muñeca de trapo que forma parte de un expediente inquisitorial, realizado en 1782 durante la época virreinal en Oaxaca. En este, un fraile llamado Francisco Xavier Palacios fue acusado de haber hecho un pacto de

sangre con el Diablo, de mantener una relación con una mujer, de haber intentado suicidarse en dos ocasiones, de haber seducido a mujeres con polvos demoniacos, de blasfemar y de adorar a Satanás, a quien veía como su Dios, y quien le ordenó que le pidiera a una de las mujeres que le hiciera una muñeca de trapo para que el fraile lo adorara por medio de ella.

El comisario de la Inquisición de Oaxaca se encargó de reunir el expediente con los supuestos polvos, la muñeca y unas cartas de amor, y todo lo envió a la Santa Inquisición; sin embargo, los inquisidores consideraron que eran mentiras y ordenaron una investigación sobre el caso. Para 1785, luego de una larga indagación basada en testimonios, se ratificaron algunas acusaciones contra el fraile como la blasfemia, su relación con la mujer, los intentos de suicidio y las invocaciones al demonio; del mismo modo, se desmintió la realización del pacto con el Diablo, el uso de los polvos y el origen diabólico de la muñeca, pues esta solo había sido un regalo de la mujer con quien sostenía una relación.

A pesar de que se descubrió que la muñeca no tenía ningún vínculo demoniaco, el expediente deja ver el imaginario de la época acerca de las creencias sobre el Diablo, y de cómo este llegó a ser relacionado con muñecas, aunque es probable que esta asociación se deba a la postura de Freud acerca de lo siniestro, específicamente sobre el miedo hacia aquello que está entre lo vivo y lo muerto.

Asimismo, resultan relevantes las aportaciones de Aguilar N. y Aguilar B. (2021), quienes argumentan que debido a que los muñecos han existido desde la antigüedad, es posible que nuestros antepasados primitivos hayan contribuido a nuestras percepciones más oscuras de los muñecos, ya que en culturas antiguas como la romana o la egipcia, y en las primeras tribus germánicas y escandinavas, los muñecos eran usados en rituales y

ceremonias, algo que continuó en los siglos subsecuentes y se convirtió en parte esencial del paganismo y de la brujería en Europa.

Aguilar N. y Aguilar B. (2021) también indican que los registros de los juicios de brujas de Salem, en donde se incluye el uso de muñecos, demuestran la eventual transferencia de estas prácticas al Nuevo Continente, tal como se aprecia en la cinta en cuestión. Los autores añaden que las investigaciones de profesionales de lo paranormal y de especialistas religiosos en el tema, asumen que los muñecos se ven afectados por energía espiritual, de tal modo que residuos de energía, espíritus humanos y entes demoniacos podrían adherirse a estos objetos, como también se muestra en la película.

Las postulaciones de Freud y los aportes de Aguilar N. y Aguilar B. sirven también para entender la asociación diabólica que se le atribuyó a La Isla de las Muñecas, un lugar emblemático y misterioso de México por sus características criaturas inanimadas. La isla se encuentra en Xochimilco, zona famosa por sus canales con chinampas y jardines flotantes, lugar que fue declarado Patrimonio Mundial por la Unesco en 1987, mismo año en el que, de acuerdo con la página web de *La Alcaldía de Xochimilco 2021-2024* (s.f.), fue encontrada La Isla de las Muñecas luego de que se realizó un rescate ecoturístico.

La historia de la isla se remonta a 1950, con una leyenda que trata sobre un hombre llamado don Julián Santana Barrera, quien según Breckin E. (2017), era un habitante del lugar que un día encontró el cuerpo de una niña ahogada flotando en un canal cercano; pero a pesar de sus esfuerzos, don Julián no pudo revivirla, y tiempo después el hombre encontró una muñeca flotando en el canal; asumiendo que era de la niña, la colgó de un árbol como muestra de respeto, aunque el hombre sentía que la isla era acechada por el espíritu de la infante, por lo que para calmarla decidió recolectar más muñecas y colgarlas en la isla.

De acuerdo con la leyenda, don Julián se aterrorizaba por el espíritu de la niña y escuchaba a las muñecas susurrándole y gimiendo en la oscuridad, lo que lo llevó a seguir recogiendo y colocando muñecas durante 50 años, acumulando más de 1500. El relato ha tenido diversas interpretaciones; no obstante, después del descubrimiento de la isla y antes de la muerte de don Julián por ahogamiento en 2001, este comenzó a recibir visitas de turistas y periodistas a cambio de una tarifa, como indica Breckin E. (2017).

El lugar comenzó a ser asociado con lo macabro por parte de los visitantes a causa del terror provocado por la presencia de las muñecas. Si bien el descubrimiento de la isla ocurrió solo un par de años antes del estreno de la película, sí se puede rescatar que tanto el filme como la percepción de los visitantes a la isla coinciden en mostrar un miedo intrínseco, por parte de los mexicanos de la época, hacia estos objetos.

Popularidad de criaturas demoniacas en el cine de horror

Por último, en lo que se refiere a la forma del personaje como ente demoniaco en la secuela, se puede decir que dicha forma remite a aquella capacidad de las brujas para transformarse en animales, como lo señala Molina M. A. (2018). En el caso del filme, la muñeca/bruja se convierte en un reptil antropomorfo, el cual físicamente se ve inspirado en algunas criaturas monstruosas del cine de horror estadounidense como los Gremlins.

Lo anterior se debe principalmente a que como ya se ha mencionado, durante esta época el cine de horror mexicano buscaba introducirse a las modas del género tomando como referencia primordial al cine hollywoodense, al mismo tiempo, también intentaba incluirse en las tendencias de los efectos especiales, por lo que varios personajes y sus caracterizaciones imitaban a figuras monstruosas del cine anglosajón.

A grandes rasgos, este monstruo representa a una bruja de concepción europea que durante la conquista llegó a América y fue apropiada por los novohispanos, sobreviviendo por siglos en el imaginario colectivo de los mexicanos gracias a las leyendas transmitidas mediante la oralidad. De la misma manera, en este personaje se inserta el miedo del ser humano hacia los muñecos, pues la bruja posee a una muñeca en la que pasa la mayor parte del tiempo en pantalla, hasta que en la secuela con su habilidad se transforma en un ser demoniaco físicamente influenciado por los monstruos del cine de horror estadounidense.

5. Extraterrestre (Bestia)

Ilustración 12: Bestia extraterrestre



Ilustración 13: Extraterrestre en estado de larva



Este monstruoso extraterrestre aparece por primera y única vez en la cinta *La Noche de la Bestia*, de 1988. En la trama, se desconoce el lugar de procedencia del monstruo, solo se sabe que habitaba dentro de una estructura rocosa proveniente del espacio que fue encontrada y

examinada por unos investigadores, quienes asumieron que la roca había caído en la tierra aproximadamente 16,000 años atrás. Al estudiar la roca accidentalmente, los investigadores liberaron a la criatura que creció rápidamente.

Debido a la poca iluminación de la cinta y a otros factores de perspectiva y calidad, no es posible apreciar a detalle al monstruo; sin embargo, a grandes rasgos se puede visualizar que es un extraterrestre bioluminiscente que supera el tamaño humano, pero no el de una cabaña, además de que no tiene una forma antropomorfa. La parte superior de la criatura se compone de la cabeza que parece una gran cúpula similar a una planta carnívora con una boca retráctil de la que sale un apéndice que funciona como una lengua alargada que usa como látigo, mientras que la parte inferior parece ser un gran tallo o cuello alargado con picos, escamoso y en algunas partes baboso.

Adicionalmente, este monstruo tiene una característica especial y es que tiene una extensión de sí mismo, la cual es una especie de larva que se introduce en cuerpos humanos por medio de la boca para así poseerlos. En general, este monstruo es sigiloso y la mayor parte del tiempo se encuentra oculto (en un lago y en los cuerpos poseídos). En su forma principal, cuando ataca tiene un comportamiento salvaje y en su extensión en forma de larva, al poseer a un humano primero tiene un comportamiento complaciente y después sádico.

Entre sus habilidades están la del ser sigiloso y la de poseer humanos en su forma de larva; mientras que, en su forma principal, puede permanecer debajo del agua, utilizar su lengua como látigo, arrastrarse por la tierra, crear túneles y romper estructuras con su cuerpo. A pesar de los poderes del monstruo, al final del filme éste recibe varios disparos, por lo que se aleja de la cabaña y no se sabe si murió o no, debido a que no hay una continuación de la película; sin embargo, es posible que este extraterrestre haya sobrevivido al ser un monstruo.

En este caso, la fascinación por el monstruo proviene de su origen desconocido al ser una criatura proveniente del espacio exterior, con características físicas y habilidades alejadas de lo conocido, aspectos que también lo hacen refutar las categorizaciones, situándolo en la otredad. Este ser castiga a cazadores y a investigadores ambiciosos que exploran los límites del conocimiento y las áreas boscosas.

Extraterrestre (La Bestia): los malestares, ansiedades y miedos de su contexto cultural

Hallazgos y avances en las conexiones humanas con el espacio

Este monstruo del cine está dentro de la línea del horror cósmico, ya que es un ser aterrador proveniente de la inmensidad del espacio. Hay que recordar que para estos años el miedo hacia el espacio exterior o a los elementos provenientes de este, fueron potenciados por los avances científicos y tecnológicos que permitieron la llegada del hombre a la Luna a finales de los sesenta. Si bien, países como Rusia o Estados Unidos eran las principales potencias en el campo de los estudios sobre el espacio exterior, sus hallazgos y acercamientos repercutían a nivel mundial.

México por su parte también tuvo sus propios avances en estos años. De acuerdo con Rivera Parga (2017, p. 37) “los primeros esfuerzos por desarrollar sus capacidades en esta materia datan de 1949, cuando se inicia la investigación sobre cohetes en México, lo que permitió que en años subsiguientes se lanzaran varios cohetes a la atmósfera”.

Lo anterior dio pauta a que en 1962 se creara la Comisión Nacional del Espacio Exterior (CONEE), que impulsó el desarrollo espacial en México, aunque esta comisión solo estuvo vigente hasta 1977 y fue hasta la década los ochenta cuando emergió el Instituto Mexicano de Comunicaciones, que posteriormente coordinó la construcción y la puesta en

servicio de los satélites Morelos I y II (Rivera Parga, 2017); además, en 1985, Rodolfo Neri Vela fue el primer astronauta mexicano que viajó al espacio en conjunto con la NASA.

En la película, la vida extraterrestre es encontrada dentro de un meteorito por unos investigadores que lo examinan creyendo que era uranio. En el campo científico, en 1984 fue encontrado en la Antártida el meteorito denominado como ALH8400, el cual de acuerdo con Gangui A. (2003), en años posteriores también fue examinado por investigadores de la NASA y un grupo de Stanford.

Sin embargo, fue hasta 1996, es decir ocho años después del estreno de la cinta, que investigadores revelaron que el ALH8400 contenía en su interior “diversas configuraciones minerales características de la actividad biológica, así como la presencia de razas microscópicas que podrían asociarse a fósiles de organismos, de bacterias” (Gangui A., 2003, p. 31), planteando así la posibilidad de existencia de vida en Marte (lugar de procedencia del meteorito), 15 millones de años atrás. De esta manera, se entiende cómo la ficción plantea las suposiciones y miedos de los humanos, que no están tan alejados de la realidad.

De este modo, los acercamientos del ser humano con el espacio exterior en el ámbito nacional y sobre todo internacional incrementaron la curiosidad por conocer lo que habitaba en el universo; no obstante, como ya se ejemplificó en el párrafo anterior, dentro del imaginario colectivo ya se tenían nociones de esto, pues en la literatura y el cine ya se habían hecho representaciones de formas de vida extraterrestre, tanto amenazantes como amigables.

Introducción de miedos a seres extraterrestres por parte del cine estadounidense

En el caso de México, dentro del ámbito cinematográfico, varias películas estadounidenses de los años cincuenta con temas de viajes espaciales e invasiones

extraterrestres fueron proyectadas en muchas salas del país, como lo indica Villegas R. (2016). Asimismo, a finales de los cincuenta e inicios de los sesenta, en México se produjeron varias cintas con temáticas sobre extraterrestres, aunque con tintes cómicos, y ya a mediados de los años sesenta más monstruos espaciales llegaron al cine de horror nacional, e incluso varias de estas criaturas se enfrentaron a luchadores mexicanos.

Villegas R. (2016, p. 13) explica que “aun después de que los estadounidenses ganaran en 1969 la carrera espacial contra los soviéticos, el cine mexicano siguió tratando el tema del viaje espacial y los peligros marcianos, con un subsecuente y evidente desgaste de las fórmulas cinematográficas”; así surgieron más monstruos provenientes del espacio como el del filme en cuestión, el cual, por sus características, se ve fuertemente influenciado por los monstruos alienígenas del cine de horror norteamericano.

Este ser extraterrestre puede remitir a los *aliens* del cine de horror estadounidense de la década de los años cincuenta, principalmente por su habilidad para hacerse pasar por un humano; en este caso insertándose en sus cuerpos, refiriendo así a la figura del invasor infiltrado rescatada por Vila Oblitas y Guzmán Parra (2011). No obstante, según Rodríguez Herrera (2019), los extraterrestres del cine de horror de los años cincuenta se caracterizaron por una habitual representación del “otro” con rasgos parecidos a los del ser humano, mientras el monstruo de esta película tiene un aspecto que no es antropomorfo.

Sin embargo, este alienígena sí llega a contar con características similares a las de seres extraterrestres del cine de horror norteamericano que aparecieron casi al final del milenio, siendo las referencias más notorias los extraterrestres de las cintas *The Thing* (Carpenter J., 1982) y la ya examinada *Alien* de 1979. Tanto en los filmes mencionados,

como en el analizado, los tres *aliens* son encontrados por investigadores/exploradores a los cuales el monstruo termina castigando.

Cabe destacar que en los tres casos el alienígena emerge de algo que llama la atención de los exploradores. En *The Thing* el personaje es encontrado en una nave congelada; mientras que en *Alien* el monstruo emana de su propio huevo y en *La Noche de la Bestia* el extraterrestre es hallado dentro de una roca espacial. Además, en los tres ejemplos se plantea que aquello donde fue encontrado el *alien* llevaba varios años ahí.

Por otro lado, la forma en la que se tiene el contacto con el extraterrestre en *La Noche de la Bestia* y en *The Thing* es bastante similar, pues en ambos casos los protagonistas perciben que los investigadores/exploradores (que encontraron al *alien*) persiguen y le disparan a un personaje aparentemente bueno (una mujer y un perro respectivamente) al que ayudan, pero posteriormente descubren que era el extraterrestre, aunque cuando lo hacen ya es tarde, porque el monstruo actúa antes.

Adicionalmente, tanto en *La Noche de la Bestia* como en *Alien*, el monstruo es capaz de introducirse en cuerpos humanos, aunque en la primera película lo parasita a manera de posesión, mientras que en la segunda lo hace como incubación. En *The Thing* el monstruo asimila el cuerpo de otros personajes humanos, pues puede adquirir sus formas y recuerdos, convirtiéndose en un infiltrado al igual que el extraterrestre de *La Noche de la Bestia*. Físicamente, el estado de larva del monstruo es parecido al rompepechos del xenomorfo de *Alien*, aunque este último es una etapa previa a su forma principal, y el primero coexiste con su otra forma, al igual que *The Thing*, que puede coexistir en diferentes formas al dividir su estructura corporal.

Entonces, se puede decir que este monstruo espacial mexicano sí guarda ciertas similitudes con sus contrapartes estadounidenses; sin embargo, también tiene muchas características que lo distinguen, como su forma física compuesta por dos seres conectados y por la apariencia física de la forma gigante, pues era algo que no se había visto antes en los filmes de esa época, y que remite a los monstruos de la película hollywoodense *Tremors* (Underwood R., 1990), la cual se estrenó dos años después del filme mexicano.

En general, este monstruo extraterrestre posee características que lo sitúan como un invasor infiltrado, al estar influenciado por las cintas de horror y ciencia ficción estadounidenses de la época que, a su vez, son herederas del cine de horror de los años cincuenta. Del mismo modo, este *alien* aparece luego de la culminación de la carrera espacial y de que los estudios, así como los avances científicos y tecnológicos en materia del espacio exterior, fueran cada vez más frecuentes en el ámbito nacional e internacional.

6. Jesse

Ilustración 14: Jesse



Jesse es un monstruo moral del cine de horror mexicano que solo ha aparecido en la película *Trampa Infernal* (1989), y está inspirado en el subgénero y personajes monstruosos del *slasher* estadounidense.

En el filme se menciona que Jesse fue un soldado estadounidense de la Guerra de Vietnam que se mudó a México junto con sus amigos; sin embargo, se volvió loco al punto de creer que seguía en la guerra, por lo que comenzó a matar a sus amigos y a las personas que se acercaban al territorio que habitaba dentro del bosque, donde puso varias trampas. Su apariencia es la de un hombre de cabello corto y negro, en el rostro tiene marcas y cicatrices, por lo que se lo cubre con una máscara inexpresiva y usa una peluca rubia. Viste pantalón y camisa de tipo camuflaje sutil y usa unos guantes con cuchillas como arma.

Este monstruo cuenta con buena condición física y actúa como un cazador, ya que es calculador, silencioso, inteligente y hábil para crear trampas y usar diversas armas que van desde su guante con cuchillas hasta armas de fuego y explosivos. Además, tiene amplios conocimientos territoriales del bosque en donde reside.

El personaje de Jesse está afectado en sus facultades mentales, y habita las puertas de la indiferencia como un extranjero, siendo difícil de categorizar por su estado de demencia. Sus grandes habilidades para crear trampas y atacar a sus víctimas lo hacen un personaje atractivo para el público. Durante el filme, sus víctimas, es decir sus presas, son unos jóvenes egocéntricos que van a cazar al bosque. Al final de la película, aparentemente Jesse muere en una explosión; sin embargo, nunca se muestra su cuerpo y al ser un monstruo hábil, hay posibilidades de que haya escapado, aunque jamás existió una secuela.

Jesse: los malestares, ansiedades y miedos de su contexto cultural

La percepción de el “gringo” en la cultura mexicana

Desde el siglo XIX con la intervención estadounidense en México, surgieron sentimientos antiyanquis en habitantes del territorio nacional y desde entonces se han

empleado términos como “gringo” o el mismo “yanqui”, para referirse mayormente con una connotación negativa a los estadounidenses. Ya entrando el siglo XX, de acuerdo con Rodríguez Díaz M. (2020), en México la prensa y medios mexicanos como El Diario del Hogar alimentaron el sentimiento negativo contra los yanquis a través de la difusión de críticas y postulados antiestadounidenses.

Principalmente en 1910, Rodríguez Díaz M. (2020) comenta que el Diario del Hogar en sus publicaciones incluía frases como el “yanqui expoliador”, el “monstruo imperialista del norte”, o “el peligro yanqui”, esto como respuesta al imperialismo característico de Estados Unidos y al “imaginario construido entre un segmento de la sociedad mexicana, en torno a los estadounidenses y su lugar hegemónico en el continente” (p. 99). Asimismo, la autora destaca que estos discursos antimperialistas estaban inspirados por un fuerte nacionalismo, por lo que llegaron a ser culpados por las manifestaciones antiamericanas realizadas en noviembre de 1910 en las ciudades de México, Guadalajara, Morelia, etc.

En las décadas posteriores a 1910, el sentimiento antiyanqui en México se neutralizó y no tuvo gran impacto como en ese tiempo; sin embargo, para la época que nos corresponde, destacan figuras como la de Salvador Abascal, quien fue un político y escritor mexicano con una postura antirrevolucionaria, antiestadounidense y en pro del catolicismo.

De acuerdo con García Naranjo F. (2015), a través de sus *Memorias* y de otros escritos publicados en el contexto de la Guerra Fría y alrededor de los años ochenta, Salvador Abascal expresaba que consideraba que el imperialismo norteamericano era una amenaza para la religión católica en México, además de que creía que Estados Unidos estuvo detrás de la Revolución Mexicana, utilizando a personajes nacionales como medios para expandir la hegemonía del país vecino.

Del mismo modo, ante la expansión yanqui, Salvador Abascal proponía a la cultura hispana como frente al desolador panorama del México de los años ochenta, ya que:

Los grandes cambios que vivió el México de la segunda mitad del siglo XX en lo cultural, en el ser social a través del influjo de las modas, la industria del espectáculo y la música, fueron para él culpa de la bolchevización de la política y del hedonismo de la vida social que el capitalismo norteamericano quería. (García Naranjo F., 2015, p. 193).

Adicionalmente, García Naranjo F. (2015) considera que lo que Abascal buscaba proteger eran las viejas costumbres de México arraigadas a la religión católica, ante el inminente triunfo del capitalismo estadounidense y la modernidad laica, pues después de todo, la sociedad mexicana sí sufrió un cambio a causa de la influencia norteamericana en cuestión de industrialización, urbanización, estilos de vida y cambios de mentalidad, así como también en sus costumbres y tradiciones, cuestionándose atavismos por medio de las artes y con la masificación de los medios de comunicación que promovían nuevos patrones de consumo a través de la televisión, la prensa o la radio.

De este modo, se entiende que, enmarcados dentro del siglo XX, la postura antiyanqui estuvo presente en México, siendo su apogeo la primera década del cenutrio y aunque posteriormente no se vio tan marcada, sí existía esta contraposición y escritos como las *Memorias* de Salvador Abascal son un claro ejemplo de ello.

Por otro lado, cabe mencionar en este apartado que, en México durante el siglo XX medios como el cine o el teatro se convirtieron en grandes difusores de estereotipos. En el caso del cine, el estereotipo del gringo o estadounidense estuvo presente en varios filmes

nacionales fuera del género del horror. Estos arquetipos alimentaron la percepción del personaje estadounidense en los mexicanos.

Aunque a inicios del siglo XX el estereotipo cinematográfico del gringo solo funcionaba como un personaje complementario que contrastaba con los personajes nacionales para exaltar la “mexicanidad” de estos últimos; para mediados del siglo XX, Tuñón J. (1996) rescata que, a pesar de que las cintas que incluían a este tipo de personajes no eran muchas, si se pueden observar dos estereotipos recurrentes del estadounidense, por un lado, se tiene al ingenuo despistado y por otro al malvado.

Por lo que respecta al personaje analizado en esta sección, el segundo estereotipo es el que nos compete por su naturaleza amenazante. Tuñón J. (1996) resalta dos ejemplos de cintas que incluyen a este estereotipo estadounidense malévolo, *La Perla* (Fernández E., 1947) y *La Rosa Blanca* (Gavaldón R., 1961). En *La Perla*, el personaje es un doctor estadounidense cruel, ambicioso, codicioso y perverso, el cual está dispuesto a todo (incluso a matar), para obtener lo que quiere, en este caso perlas y en particular la que posee el protagonista mexicano.

Por otra parte, en la segunda cinta ambientada un año previo a la Expropiación Petrolera de México (1938), el estereotipo malvado del estadounidense funge como el director de una corporación petrolera norteamericana y sus subordinados, los cuales son tenaces, fríos, ambiciosos, insensibles y creyentes de que pueden comprar todo con dinero y controlar así el mundo, pues su astucia e inteligencia acompañadas de su ausencia de valores y empatía, los lleva a asesinar a un cálido y bondadoso campesino mexicano, solo para quedarse con su hacienda en donde abunda el petróleo (Tuñón J., 1996).

Hay que resaltar que *La Rosa Blanca* fue filmada en 1961; no obstante, esta película sufrió una censura por parte del gobierno mexicano hasta 1972, esto debido principalmente a dos factores rescatados por Ortega Villaseñor H. (2021); por un lado, estaba el peso que tenía en la cinta la Expropiación Petrolera en México y las implicaciones con el expresidente Lázaro Cárdenas; mientras que, por otra parte, la película dejaba muy mal parados a los estadounidenses y perjudicaba los intereses norteamericanos en la región, además de que el país vecino se encontraban en excesiva tensión como resultado de la Guerra Fría. A lo anterior se le puede agregar que durante los años sesenta en cuestión política, México vivía la intensa presión de los Estados Unidos para romper relaciones con Cuba.

Dentro de lo ya visto, cabe mencionar que estas concepciones negativas del estadounidense no representan una idea generalizada del mismo, ya que, en el extenso México, se tienen diferentes juicios acerca de esta figura extranjera del país vecino e incluso como se vio en el caso del cine, figuran distintos estereotipos de este mismo personaje que van desde lo cómico o lo complementario hasta lo malvado.

Sin embargo, a raíz de los ejemplos mencionados, se puede ver una muestra del como parcialmente en México, si ha estado presente una percepción negativa del vecino norteamericano y medios como el cine han alimentado dicha concepción, sobre todo considerando que las dos obras filmicas mencionadas tienen tintes nacionalistas y exaltan lo mexicano ante la amenaza gringa. De esta manera y a grandes rasgos se puede entender parte de la percepción del estadounidense por parte del mexicano, principalmente a raíz de las posturas antiimperialistas y antiyanquis, así como por el estereotipo malvado de esta figura, el cual fue difundido a través la gran pantalla.

Asimismo, es de suma importancia resaltar que las percepciones negativas del estadounidense en México también se alimentaban por factores y sucesos que se vivían en los años setenta y en décadas posteriores. Uno de los sucesos a destacar es la respuesta del mexicano a la xenofobia y al racismo del país vecino que, veía a los inmigrantes mexicanos como “*aliens* ilegales” culpables de los problemas económicos y sociales del capitalismo norteamericano (Sandoval J. M., 2009), como se revisó en el caso del Xenomorfo en el capítulo anterior. En *Trampa Infernal*, Jesse es un estadounidense que intervino en territorio mexicano, apropiándose de un bosque y atacando a todo aquel que se adentra en este.

Por otro lado, de acuerdo con Tiburcio Moreno (2019), en las últimas décadas del siglo XX el país norteamericano se mostró asolado por una violencia irracional y un sentimiento de apocalipsis derivado de la crisis, cuya personificación parecía estar perfectamente encarnada en el asesino en serie y en las acciones aberrantes de los soldados. Esto, según la autora, conllevó al creciente interés por los asesinos en serie que ocultaban sus intenciones y al descubrimiento de auténticas conductas psicopáticas en Vietnam, los cuales revelaron un sistema tan sádico, como atroz y horrible.

La figura del asesino serial norteamericano y la del soldado estadounidense sádico, fueron ampliamente difundidas por los medios de la época y por ello países como México pudieron alimentar la percepción negativa de su vecino del norte. Estos aspectos negativos se ven reflejados en el personaje monstruos analizado y por ello se revisan a continuación.

El estadounidense visto como un psicópata y su asociación con el asesino serial

Jesse es la representación del psicópata estadounidense, visto como asesino serial, figura que, como ya se ha mencionado, se popularizó en Estados Unidos alrededor de la

década de los setenta, en gran parte gracias a la amplia influencia que tuvieron los medios de comunicación y la prensa para convertir a estos individuos en psicópatas famosos que pasaron a formar parte de la cultura popular y del consumo de la sociedad por medio de libros, producciones cinematográficas o programas de televisión, principalmente en Estados Unidos, como lo explica Murley J. (2008).

No obstante, las noticias de asesinos seriales no eran exclusivas del país norteamericano, ya que como menciona García Antolín (2020), a finales del siglo XX se podía conocer mediante la prensa, la radio y la televisión lo que ocurría en otro lugar, y de hecho se hicieron muy populares las revistas de crímenes ante el aumento de estos sucesos. En el contexto globalizado, teniendo a Estados Unidos como país vecino y considerando su gran influencia en los medios masivos y en los modos de consumo, no es difícil imaginar la percepción que tenía el mexicano sobre la oleada de asesinos seriales norteamericanos.

Arcadia Guerrero E. (2020) menciona que estos medios presentaban al asesino serial de dos formas; primeramente, como monstruos, basándose en la campaña y administración del presidente Reagan en los ochenta, quien “utilizó la retórica política como estrategia durante su campaña de reforma moral en Estados Unidos” (p. 34), pues el *serial killer* transgredía los estándares morales de la sociedad, convirtiéndose en una amenaza dentro de un área geográfica; Por otra parte, se presentaba también a estos homicidas en serie como celebridades, pues al informar de forma obsesiva estos casos, los convertían en mega espectáculos con el fin de atraer públicos masivos.

Con base en lo anterior, se puede agregar que, “la retroalimentación de los mitos por parte de los medios sirvió para popularización el discurso de la diferencia por su monstruosidad, cuya peligrosidad fue explorada en espacios como el terror cinematográfico”

(Tiburcio Moreno, 2019, p. 35). De esta manera, gracias a la exagerada difusión de estos criminales por parte de los medios de comunicación masiva, países como México estaban al tanto de lo que ocurría en el contexto criminal estadounidense, lo que alimentó la percepción negativa sobre los gringos, surgiendo así monstruos como Jesse dentro del cine nacional.

Percepción del soldado estadounidense como psicópata

Retomando el carácter del personaje como veterano de la guerra de Vietnam, se puede mencionar que la figura del soldado estadounidense a partir de la Guerra de Vietnam, más que relacionarse con lo heroico, fue asociado con lo sádico, como lo señala Tiburcio Moreno (2019). Por su parte, Murley J. (2008) expresa que durante el conflicto armado en Vietnam los soldados estadounidenses cometieron varias atrocidades como el asesinato en masa ocurrido en Vietnam del Sur en 1968, conocido popularmente como la masacre de My Lai.

Comisarenco Mirkin (2018) describe al suceso como una matanza de gran magnitud que afectó a la población civil indefensa, pues cientos de ancianos, mujeres y niños fueron asesinados a sangre fría por un grupo de alrededor de treinta soldados del ejército estadounidense; la autora añade que, a diferencia de otros hechos atroces, este fue ampliamente documentado con fotografías, además de que este crimen de lesa humanidad fue investigado y dado a conocer internacionalmente, luego de que fue informada a finales de 1969 por el periodista Seymour Hersh. Las fotografías de las atrocidades cometidas fueron divulgadas en diciembre de 1969 y “conmovieron al mundo entero y sin dudas contribuyeron a aumentar la creciente oposición a la guerra” (Comisarenco Mirkin, 2018, p. 9).

A raíz de la amplia documentación y registros fotográficos del trágico acontecimiento y de la extensa difusión de este por parte de los medios de comunicación, Belkin, quien fue

un artista mexicano de origen canadiense, realizó y expuso por primera vez su obra pictórica titulada *La Masacre de Mylai, 1968*, en el Salón de la Plástica Mexicana en junio de 1976, pues según Comisarenco Mirkin (2018), Belkin quería que mostrar su trabajo al público mexicano antes que a nadie, cabe destacar que la obra fue bien recibida por la prensa mexicana que publicó notas de la misma enalteciendo los valores artísticos la pieza y enfatizando la deshumanización que inspiró a su creación. A su vez, Belkin para la creación de esta obra, se inspiró en las fotografías y artículos difundidos por los medios.

La obra *Masacre de Mylai, 1968*, en donde Belkin perpetua la memoria de los sucesos ocurridos en My Lai, después de su exhibición en México, se presentó en otros países como Francia y Estados Unidos, para posteriormente regresar a México y ser expuesta en el Palacio de Bellas Artes entre enero y abril de 1977 como parte de la muestra titulada *Batallas históricas*. Contemplando esto, se puede entender como la percepción negativa del soldado estadounidense se fue construyendo en el imaginario mexicano, gracias a la labor de los medios y a artistas como Belkin que a través de sus obras denuncian los horrores de la guerra.

Por otro lado, derivado de la matanza ocurrida, el teniente general William Peers, en 1979 publicó un libro en donde mencionaba los factores que influyeron en la masacre de My Lai, resultando importante el factor psicológico, ya que, de acuerdo con las declaraciones de los soldados, estos se sentían inquietos y frustrados por las bajas en su unidad, además de que fueron presionados por sus comandantes para ser más agresivos (Rielly R., 2010). Este factor psicológico es interesante, ya que el contacto cercano con la guerra se ha asociado con trastornos mentales, pues desde 1952 hay antecedentes de acciones del país norteamericano para tratar a veteranos de guerra trastornados y soldados activos, pero:

A pesar de las medidas preventivas en salud mental desarrolladas por el ejército norteamericano, se estima que la guerra de Vietnam (1964-1973) dejó unos 70.0000 veteranos con enfermedades mentales y el denominado síndrome post-Vietnam se diagnosticó con una alta frecuencia en la década de 1970, hecho que constituyó uno de los factores importantes para que la Asociación Psiquiátrica Americana incluyera al TEPT como una de las patologías en el DSM-III de 1980, siendo así como se inicia una nueva época, con el reconocimiento de la comunidad científica, para esta entidad nosológica. (Corzo P., 2009, p. 84).

El TEPT (Trastorno de Estrés Postraumático) que, se añadió al *DSM III* (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, traducido como Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales), recibió atención especial por sus efectos en los veteranos de la Guerra de Vietnam, pues según Corzo P. (2009), en los años setenta, durante el pico de la guerra, surgió la organización Veteranos de Vietnam Contra la Guerra, que se oponía al conflicto bélico en curso y empezó a buscar ayuda psicológica fuera de los ámbitos oficiales, por lo que junto con jóvenes psiquiatras desarrollaron un fuerte movimiento de toma de conciencia, para compartir las secuelas de la guerra.

Este trastorno se ve reflejado en Jesse, ya que este es presentado como un veterano de la Guerra de Vietnam, el cual luego de viajar a México con sus amigos, perdió la cordura y asesino a sus compañeros de viaje, después se apropió del bosque creyendo que seguía en la guerra y comenzó a acechar a todo aquel que se acerca al área que protege.

La popularidad del subgénero slasher proveniente de Estados Unidos

La popularidad del subgénero *slasher* fue en aumento luego del estreno del filme estadounidense *Halloween* en 1978, lo que provocó que países como México realizaran sus propias producciones de este subgénero. En el caso de la cinta *Trampa Infernal*, el monstruo está fuertemente inspirado por los iconos del *slasher* americano, ya que tiene una máscara similar a la de Michael Myers, y su arma característica es un guante con cuchillas parecido al de Freddy Krueger, además de que ataca cerca de un lago al igual que Jason. Cabe destacar que Jesse es uno de los escasos monstruos que es completamente humano dentro del *slasher* nacional, pues los otros villanos del tipo suelen ser entes demoniacos o muertos vivientes.

En general, además de estar influenciado por el *slasher* norteamericano, Jesse refleja la percepción negativa del estereotipo estadounidense, principalmente retomando la psicopatía del vecino norteamericano, que se mediatizó a partir de los setenta a través de la figura del asesino serial y del veterano de guerra sádico y trastornado. Asimismo, este monstruo también representa al gringo como una amenaza imperialista que ataca a aquellos que se acercan al territorio que invadió.

Consideraciones generales de los casos mexicanos revisados

Con base en los casos de los monstruos mexicanos analizados, se logran detectar las ansiedades culturales que aquejaban al país hispanohablante durante las últimas décadas del siglo XX. Asimismo, se observa que estos monstruos nacionales no tuvieron gran repercusión debido a que la mayoría solo apreció en una película y solo casos excepcionales como el de la muñeca de *Vacaciones del Terror*, tuvieron participación en una secuela, sin dejar de lado las variantes del personaje de la Llorona desde los inicios del género hasta la actualidad.

Los monstruos del cine de horror nacional examinados son parte de la otredad y la diferencia, principalmente por su apariencia, mentalidad y/o por su estado no humano. Del mismo modo, estos resultan ser personajes fascinantes por sus habilidades y en algunos casos también por su ingenio, además de que no dejan de ser repulsivos y particularmente amenazantes, aunque se debe resaltar que sus caracterizaciones no son tan siniestras y en cambio parecen genéricas y planas, tomando como referencia en varios casos a monstruos hollywoodenses.

Por otro lado, estos son castigadores de aquellos que rebasan determinados límites en las narrativas de los filmes, sean estos de conocimiento o mayormente territoriales, ya que sus víctimas potenciales son personas que se adentran en bosques o zonas alejadas de la urbe, como lo son cazadores, exploradores, o familias que van a una casa de campo.

Entre los malestares culturales que se pueden encontrar reflejados en estos monstruos se tiene principalmente el miedo a la disminución del catolicismo en México a partir de los setenta, debido al incremento de sectas protestantes en el país y a la amplia propaganda de la brujería, ambos aspectos comúnmente vinculados al satanismo. De igual forma, se detecta que para esta época en México siguen muy presentes las preocupaciones ligadas a las supersticiones y a las leyendas ancestrales, gracias a la permanencia de estas en la tradición oral del país, en donde figuras como el Diablo, brujas, brujos, nahuales, la Llorona y otros espectros se mantienen vigentes.

Asimismo, durante estos años movimientos como el feminista o el LGBT e incluso las protestas juveniles y estudiantiles, eran una preocupación para la sociedad mexicana, lo cual se ve reflejado en algunos de sus monstruos. Por otra parte, también destacan visiones

particulares de monstruos como el vampiro o el hombre lobo, que también se encuentran presentes en estos monstruos como en el caso de Alucarda y del Brujo Tobías.

Además, se deben mencionar las influencias del cine de horror norteamericano dentro del cine nacional, particularmente las del *slasher* y las del género híbrido de horror y ciencia ficción, las cuales están presentes en monstruos como Jesse o el Extraterrestre de *La Noche de la Bestia*, en donde de igual manera se reflejan ansiedades culturales como: la percepción negativa del vecino del norte alimentada por la psicopatía de figuras de aquel país como la del asesino serial y la del soldado sádico, hablando del primer caso, y los hallazgos y acercamientos con el espacio, si nos referimos al segundo caso.

Considerando los análisis hechos sobre los monstruos fílmicos mexicanos y estadounidenses, así como el panorama revisado de los antecedentes de representaciones monstruosas del cine de horror de ambos países, se tienen las bases para realizar en el siguiente capítulo la comparación de la representación del “otro” en la cinematografía del género de las dos naciones examinadas.

CAPÍTULO IV

Comparación de la representación del monstruo

Una vez revisados los análisis individuales de los monstruos seleccionados y el contexto general del cine de horror en cada país durante las últimas tres décadas del siglo XX, se procede a presentar las comparaciones generales tomando como referencia estos casos particulares y la representación de otros monstruos fílmicos.

Primeramente, es importante resaltar que los monstruos del cine de horror que, difícilmente pueden ser categorizados, se tienden a situar dentro de múltiples tópicos en relación con los miedos en los que se basan o con las figuras arquetípicas más esenciales del género, como lo pueden ser los vampiros, los *zombies*, los asesinos seriales, los extraterrestres, los hombres lobo, los fantasmas, entre otros.

Sin embargo, se debe considerar que estos tópicos no engloban todos los rasgos de un solo monstruo, ya que por su naturaleza estos seres generalmente se vinculan a más de una temática, pero aquí se asocian con aquellas tendencias que más los distinguen en cuanto a los miedos que provocan.

Derivado de lo anterior, en la siguiente tabla de autoría propia, se muestran las tendencias de representaciones monstruosas del cine de horror a finales del siglo XX de los países analizados, en ella se menciona que tan presentes estuvieron estas temáticas según la filmografía de cada nación.

Tabla 9: Tendencias monstruosas de finales del siglo XX en Estados Unidos y México

Tendencias monstruosas de México y Estados a finales del siglo XX		
Tendencia monstruosa	Presencia	
	Estados Unidos	México
Monstruos morales (psicópatas y asesinos seriales).	Presente	Presente
Seres vinculados a lo satánico (adoradores de satanás, entes demoniacos, sujetos y objetos poseídos, El Diablo, etc.)	Muy presente	Muy presente
Villanos del <i>slasher</i>	Muy presente	Presente
Adaptaciones de los monstruos clásicos	Presente	Presente
Extraterrestres	Presente	Poco presente
<i>Zombies</i>	Presente	Presente
Muñecos del mal	Presente	Presente
Fantasmas	Presente	Presente
Infantes y jóvenes del terror	Presente	Poco presente
La Muerte como entidad	Ausente	Casi nula
Animales salvajes	Presente	Poco presente
Científicos locos y sus creaciones	Poco presente	Poco presente

Como se observa en la tabla, en el cine de horror de ambos países la tendencia de monstruos más recurrente es la de lo vinculado a seres satánicos, pues esta además de reflejar

los temores más marcados de la época, también engloba a una amplia gama de entes monstruosos, que de igual manera están repartidos de forma similar en diferentes películas, contemplando ambos casos. Por otro lado, en Estados Unidos los villanos del *slasher* y los monstruos morales también tienen vastas apariciones en los filmes de horror del periodo en cuestión; mientras que, en México también tienen varias apariciones, aunque no al nivel de los monstruos satánicos.

En lo que respecta a las tendencias de los *zombies*, los fantasmas, los muñecos malvados y las adaptaciones de los monstruos clásicos, se observa que estuvieron presentes de forma constante en las cinematografías de los dos países dentro del periodo temporal abarcado. En el caso de los extraterrestres, de los animales salvajes y de los infantes y jóvenes del terror, se encontró que en Estados Unidos estas tendencias tuvieron una presencia moderada, mientras que en México tuvieron menos apariciones.

La aparición de la figura del científico loco y sus creaciones fue menos constante en México y en Estados Unidos, en comparación con décadas pasadas contemplando los casos de ambos países. Por otro lado, la figura de la muerte como entidad no tuvo gran relevancia y se limitó a una escasa participación dentro del cine nacional.

Habiendo revisado las tendencias que caracterizaron esta época y su presencia en las filmografías de horror de los dos países vecinos, es pertinente hacer la comparación de las temáticas más representativas de la época con base en los casos de estudio revisados en los dos capítulos previos, contemplando sobre todo los rasgos culturales encontrados en los monstruos seleccionados, así como sus características.

Comparación de las tendencias de representaciones monstruosas examinadas

Los monstruos que fueron seleccionados para sus respectivos análisis comparten ciertas temáticas, por lo que resulta adecuado el comparar dichas tendencias de representaciones monstruosas de los países contemplados.

Por parte de Estados Unidos Regan, Freddy Krueger, e indirectamente Chucky, se engloban dentro de la corriente del miedo a lo satánico; mientras que, en el caso de México dentro de esta tendencia se examinó a monstruos como la Llorona, el Brujo Tobías, Alucarda y la Muñeca de *Vacaciones del Terror*. Dentro de la temática de jóvenes e infantes del terror se tiene a Regan y a Alucarda de sus respectivos países. En lo que respecta a los muñecos malévolos se contempla al estadounidense Chucky y a la Muñeca mexicana.

Asimismo, en el caso de los monstruos morales como psicópatas, asesinos en serie y villanos del *slasher*, en la selección estadounidense se tiene a Leatherface, Chucky y a Freddy Krueger, mientras que como representante mexicano se tiene a Jesse. Por otro lado, en la temática extraterrestre se tienen contemplados al Xenomorfo de *Alien* y a el Extraterrestre de *La Noche de la Bestia*. Finalmente, como representantes de la tendencia fantasmal, se tiene a Candyman y a la Llorona.

En los siguientes subtemas se abunda en los contrastes que existen entre los monstruos de ambos países acorde a estas tendencias.

Monstruos vinculados a lo satánico

El satanismo puede ser definido como la adoración al Diablo y es de donde surgen en gran parte las misas negras, la brujería, la invocación de demonios, e incluso los rituales vudú y la santería son considerados como parte de esto. Dentro de este periodo de tiempo en el cine

de horror, tanto mexicano como estadounidense, hubo un dominio de aquellas tramas y monstruos relacionados con lo satánico, es decir, en donde llegan a aparecer varios monstruos, como la figura del Diablo, entidades demoníacas, personas que son víctimas de posesiones o adoradores de Satanás.

En Estados Unidos esta tendencia cinematográfica tuvo un gran auge en estos años a raíz de la fundación de iglesias y sectas satánicas en el país, lo que en años posteriores provocó un pánico satánico, el cual justamente se enriqueció gracias a este tipo de películas, siendo justamente *The Exorcist* de 1973, una de las más importantes.

En cambio, en el caso de México, estos monstruos fueron una constante recurrente del cine de horror mexicano desde años previos, debido a la importancia del tema religioso dentro del contexto nacional, ya que este elemento satánico representa precisamente la contraparte de la moral católica mexicana. Además, la mayoría de estos monstruos nacionales provienen de relatos de tradición oral y de leyendas sobre brujas, nahuales, pactos diabólicos y otras que devienen desde la época colonial, así como también, a causa del aumento de sectas y de la disminución de creyentes católicos en el país, aunado a la popularidad que adquirieron los brujos gracias a la labor mediática de Gonzalo Aguirre a partir de los años setenta.

De esta tendencia se pueden revisar diferentes representaciones monstruosas que a continuación se presentan:

El Diablo

El personaje del Diablo, del que ya se habló previamente, es uno de los mitos más antiguos en la historia de la humanidad y su origen más reconocido es el que asocia con la religión cristiana, en donde este da inicio a la representación del Mal.

Suaste Molina (2009) argumenta que a partir del siglo XIX al Diablo también se le empezó a ver como un arma ideológica que ha permitido canalizar determinadas energías sociales en direcciones útiles para juegos concretos de poder. Sin importar las diversas concepciones que se puedan tener acerca del Diablo, este personaje es un icono dentro de la cultura y ha sido estudiado por la teología, la filosofía, la antropología, la psicología y otras disciplinas, además de que ha tenido presencia en diferentes artes y medios.

Dentro del cine, al Diablo se le atribuyen “características como el poder, la tiranía, alguien que puede hacer perder la identidad en el caso de la posesión, una figura central en la eterna batalla cinematográfica del bien contra el mal” (Suaste Molina, 2009, p. 216). Por otra parte, Tiburcio Moreno (2019) menciona que, en el ámbito cinematográfico estadounidense durante los setenta, el Diablo fue representado como posesión simbólica; mientras que en los ochenta a este ser también se le representó como un monstruo corpóreo. La autora agrega que en el cine de horror de finales del siglo XX:

Satán personificó la paranoia cultural del mal y la consecuente retórica de declive de esta civilización. La concepción del demonio como amenaza constante servía para explicar la diferencia generacional de los adolescentes o la música heavy metal, ante lo que la narrativa filmica sirvió para reforzar esta idea. En estos filmes los adolescentes eran las principales víctimas u objetivos del demonio. (p. 26).

Se puede entender entonces que las actitudes de los adolescentes de la época se asociaban con el “mal”, haciendo referencia al surgimiento y crecimiento de diversos movimientos que se oponían a la ideología del país. Por otro lado, las historias o leyendas urbanas que hablaban de temas relacionados a pactos con el Diablo o posesiones demoniacas eran cada vez más frecuentes. Tiburcio Moreno (2019, p. 33) afirma que “el satanismo fue

un miedo creado y validado socialmente a raíz de la rumorología, cuyas historias no eran comprobadas rigurosamente, pero, a raíz de la repetición, se asumían como verdad”.

De esta manera, la figura del Diablo se volvió un mito hollywoodense, que funge como la encarnación del mal, la cual, en el ámbito cinematográfico, no tiene una imagen específica, por lo que se le puede caracterizar de diferentes maneras, como en una posesión corpórea o a través de una figura concreta como aquella que lo muestra con aspecto cabrío. Durante las últimas tres décadas del siglo XX, el cine del país estadounidense representa lo demoníaco desde las diferentes temáticas previamente mencionadas.

En el cine de horror hay varios personajes monstruosos asociados con lo satánico. Referente al tema de los pactos con el Diablo, se puede mencionar como antecedente principal a la cinta británica de 1957 *Night of the Demon*, dirigida por Tourneur J., la cual muestra cómo un doctor encarna un pacto demoníaco; Suaste Molina (2009) comenta que, a partir de este filme, se vislumbran líneas sobre el Diablo y cultos demoníacos dentro del cine. Con respecto al tema de los pactos con el Diablo, se encuentran filmes en donde se explora la fatalidad de relacionarse con lo demoníaco, y donde se manifiesta el miedo latente de sucumbir como sociedad ante su fuerza, la cual lo manipula todo.

Ejemplos del planteamiento anterior son los filmes estadounidenses: *Angel's Heart* (Parker A., 1987) y *The Devil's Advocate* (Hackford T., 1997), en ambos el Diablo aparece físicamente como una persona común, siendo en el primer caso presentado como un hombre de negocios y en el segundo como un exitoso abogado, haciendo referencia al Diablo como negociante de almas. Por otro lado, en el ámbito mexicano este ser normalmente no tiene un cuerpo y se manifiesta más como una presencia simbólica o a través de mensajeros como en

la cinta *La Venganza de la Llorona*; no obstante, también llega a aparecer como un jorobado y como un macho cabrío en *Alucarada, la hija de las tinieblas*.

Con base en lo anterior se detecta que en la cinematografía de horror al Diablo se le llega a representar como un ser corpóreo, o bien como un ente intangible con habilidades para otorgar poder demoniaco a sus adoradores. Además, en los dos países es representado con formas humanas, haciendo alusión a su capacidad de cambiar de apariencia a voluntad.

Anticristo

En lo que se refiere al tema apocalíptico dentro de la rama demoniaca del cine de horror, destaca que durante este periodo de tiempo “Hollywood desató toda la paranoia sobre el inminente fin del mundo en distintas visiones apocalípticas sobre el Diablo” (Suaste Molina, 2009, p. 216); esta paranoia surgida del supuesto fin del mundo al terminar el milenio, desató e inspiró también el desarrollo de cintas como la anglosajona *Look What's Happened to Rosemary's Baby* (O’Steen S., 1976) o la británico-estadounidense *The Omen* (Donner R., 1976), pues en ambas se muestra a infantes que están destinado a ser el anticristo.

En lo referente a México, la cinta *Angeluz* (Laborde L., 1998) es la más cerca a esta corriente monstruosa, ya que presenta a un joven con poderes sobrenaturales, el cual es la reencarnación de un antiguo guerrero ligado al mal. Por lo que se puede observar que, en ambas naciones esta representación del anticristo se asocia a infantes y jóvenes humanos.

Poseídos

El tema de las posesiones demoniacas es probablemente una de las corrientes más populares del género del horror, y este tópico hace referencia a la pérdida de identidad y al mal que se apodera principalmente de las nuevas generaciones, ya que la mayoría de los

poseídos sobre todo en la cinematografía norteamericana son niños o jóvenes que adquieren el rol del monstruo. como en el caso de la niña Regan de *The Exorcist*, que también entra en el apartado de niños y jóvenes del terror; así como la joven Frankie Paige de *Stigmata* (Wainwright R., 1999), y los adolescentes de *The Evil Dead* (Raimi S., 1982).

De estos monstruos cabe resaltar que los adolescentes de *The Evil Dead* son representados con piel supurante, llenos de toda clase de fluidos, decrepitos, con voz cavernosa en algunos y chillante en otros (Suaste Molina, 2009). Así mismo, Regan es presentada con un físico cada vez más repulsivo conforme avanza la cinta; mientras que Frankie llega a aparecer con marcas en su cuerpo.

Aunque los niños y los jóvenes son las mayores víctimas de las posesiones demoniacas en el caso de Estados Unidos, esto no quiere decir que los adultos no sean poseídos dentro de los filmes de horror, debido a que en diversas películas esto ocurre constantemente, como en *Fallen* (Hoblit G., 1998), en donde numerosos personajes son poseídos por un mismo ente demoniaco de forma brusca y repetitiva, e incluso en esta cinta se muestra la posesión de animales, lo cual también es recurrente en este tipo de películas.

En el caso mexicano el tema de las posesiones también estuvo presente en el cine de horror, aunque no necesariamente eran posesiones juveniles. En la película *Satánico Pandemónium, La Sexorcista* (Martínez Solares G., 1973) se muestra a una monja poseída por el Demonio y en *El Sacristán del Diablo* (Luke J., 1992) se presenta a un asesino aparentemente poseído por un ente demoniaco; Asimismo, en *Macabra, la Mano del Diablo* (Zacarías A., 1980) se vislumbra a una mano demoniaca que puede poseer a otros personajes, mientras que, en *Alucarda, la hija de las tinieblas* a pesar de que el tema no presenta como tal, si hay persuasiones hacia una posesión más simbólica de la joven Alucarda.

Es importante mencionar que en el cine de horror mexicano y estadounidense esta corriente en el caso humano suele asociarse con la pérdida de identidad, puesto que los personajes pierden su individualidad para adquirir un comportamiento inmoral y un aspecto físico repulsivo que los aleja de lo humano. Del mismo modo, en el caso de Estados Unidos las posesiones se deben a diversos demonios y no únicamente al Diablo, mientras que, en el ámbito mexicano, la mayoría de estas posesiones se relacionan con Satanás o de lo contrario no se abunda en el origen del demonio que posee.

Por otro lado, en el cine, así como en diversos relatos, las posesiones demoniacas no son exclusivas de los seres humanos y animales, ya que estas también se pueden presentar en objetos, escenarios y elementos naturales. Dentro de la industria fílmica estadounidense a diferencia de la mexicana, resaltan películas que incluyen la posesión de escenarios, como por ejemplo la posesión de casas u otros lugares como el cementerio maldito de *Pet Cemetery* (Lambert M., 1989) el cual está custodiado por un ente demoniaco; cabe destacar que tanto humanos como animales que son enterrados en este lugar resucitan, pero no regresan igual a la vida, ya que pierden su identidad al punto de parecer *zombies*.

Del mismo modo, en *The Evil Dead* los elementos naturales que pertenecen al escenario del bosque como las ramas, son poseídos por los entes demoniacos, quienes a través de estos manipulan a algunos personajes. Finalmente, en lo que se refiere a la posesión de objetos hay múltiples ejemplos en los dos países, siendo los muñecos en ambos casos los predilectos y de los cuales se ahonda más adelante.

Adoradores de Satanás

Estos personajes monstruosos son representados como humanos que rinden culto a lo demoníaco y en su mayoría son miembros de sectas. Como ya se ha visto, en los dos países para las últimas décadas del segundo milenio, hubo una proliferación de sectas por lo que, no es de extrañarse ver a monstruos de esta temática. En el caso estadounidense la cinta *Look What's Happened to Rosemary's Baby* (1976) es el ejemplo más claro, pues ahí una secta busca influir en el desarrollo de un bebe para que se convierta en el anticristo.

En el ámbito mexicano esto se aprecia en numerosas cintas como resultado de la preocupación por la pérdida de creyentes católicos ante la llegada de varias sectas al país. Entre los ejemplos se encuentran: *El látigo Contra Satanás* (Crevenna A., 1979) que presenta a una cofradía que adora al demonio; asimismo, en *Santa Sangre* (Jodorowsky A., 1989) se representa a los “otros” como fanáticos religiosos de una secta apocalíptica; la película *El Alimento del Miedo* (López Moctezuma J., 1993) tiene en el rol del monstruo a unos aficionados del satanismo; mientras que, en *Sobrenatural* (Gruener D., 1996) se muestra a practicantes del vudú.

Destaca también la obra fílmica *Alucarda, la hija de las tinieblas* (López Moctezuma J., 1979), la cual muestra a una joven que consagra su vida al Diablo, además de que también presenta en el rol de los “otros” a los gitanos que influyen en que la protagonista se asocie con Satanás.

Tanto en el ejemplo norteamericano, como en los mexicanos, se encuentran muchas similitudes como la gran devoción al Diablo por parte de los integrantes de las sectas y los actos inmorales que comenten a raíz de esa fe.

Brujas y Brujos

Las brujas y brujos también son adoradores del Diablo, sin embargo, se les dedica su propio apartado por su asociación primordial con la brujería, la cual se relaciona con la práctica de la magia negra y las artes satánicas. Por otra parte, como ya se ha revisado, tanto en la historia de la humanidad como en el cine, a estos personajes se les ve como los “otros” por sus creencias y por las prácticas que realizan.

En el ámbito cinematográfico las brujas tuvieron varias apariciones durante las últimas tres décadas del siglo XX; destaca la participación de estos personajes monstruosos en cintas norteamericanas como: *Hungry Wives (Season of the Witch)* (Romero G. A., 1972) en donde una ama de casa incursiona en el tema de la brujería y termina siendo acosada por una criatura demoniaca, y en *The Craft* (Fleming A., 1996) donde cuatro jóvenes que practican la brujería deciden invocar a un demonio para cumplir sus deseos.

Dentro del cine de horror mexicano también aparecieron varios brujos y brujas, entre los que se encuentran la bruja asesina de la cinta *La Tía Alejandra* (Ripstein A., 1980), la bruja de *Vacaciones del Terror* y el brujo que resucita como nahual en *Cazador de Demonios*.

Se debe mencionar que, en el caso estadounidense, este tipo de monstruos se ha asociado mayormente al género femenino, mientras que en México esta figura también es popular en su versión masculina. Del mismo modo, las brujas del cine de horror estadounidense se sitúan en contextos más contemporáneos y urbanos, como personas ordinarias, en contraste con México, en donde estos personajes se vinculan más con lo anticuado, mostrando en este papel a personas de edad avanzada o a brujas de antaño como la de *Vacaciones del Terror*.

Criaturas demoniacas

En el cine de horror, el Diablo no es el único personaje que aparece como demonio, ya que hay otros entes demoniacos que en su mayoría provienen del infierno, los cuales pueden presentarse a través de figuras corpóreas. según Suaste Molina (2009), estas criaturas demoniacas pueden aparecer de dos formas, ya sea por invocación o por accidente.

En el primer caso, el eje problemático puede surgir gracias a la invocación consciente de demonios con el objetivo de dañar a otros u obtener algún beneficio personal. Ejemplos de ello son los filmes hollywoodenses *The Craft* o *Pumpkinhead* (Winston S., 1988), que muestra a un padre viudo, quien tras perder a su hijo que fue asesinado de forma accidental por un grupo de motociclistas, acude con una bruja e invoca a un ente demoniaco para asesinar a los jóvenes que mataron a su hijo; así el ente Pumpkinhead es invocado, siendo este un monstruo de 3 metros de alto con una actitud vengativa y con sed de matar.

Por otro lado, en el caso de la aparición de entes demoniacos por accidente, esto sucede cuando los personajes encuentran un objeto que puede traer a un demonio a la tierra; no obstante, los personajes desconocen eso y activan el conducto, desatando así la maldad de forma accidental. Ejemplo de lo anterior se encuentran en cintas estadounidenses como *Wishmaster* (Kurtzman R., 1997) donde un demonio persa sanguinario y sádico de nombre Djinn, que está encerrado en un rubí rojo, es liberado accidentalmente por una valuadora de joyas que frota el rubí. Este monstruo con cola, ojos rojos, dientes puntiagudos, pezuñas, garras y que viste una capa negra, concede deseos a la gente para así liberar a otros demonios.

Dentro de esta misma línea se encuentra el filme *Hellraiser III: Hell on Earth* (Hickox A., 1992), el cual presenta a un personaje que, al interactuar con una caja que parece un

rompecabezas, libera a los demonios cenobitas, quienes tienen la apariencia de un fan sadomasoquista con ropajes de cuero negro adornados por múltiples hebillas y cadenas, además de que sus cuerpos tienen piercings, cicatrices y heridas sangrantes; estos seres demoniacos con gusto por matar, son liderados por el icónico Pinhead, quien sobre su pálido rostro tiene clavos insertos.

Entre las películas mexicanas con monstruos demoniacos de este tipo se encuentran: *Alarido del Terror* (Cardona R. III, 1991b) que tiene como monstruo a un ente diabólico llamado Chaneque, el cual despierta después de que un explorador se roba un tesoro; y *Macabra, la Mano del Diablo* (1980) que muestra la mano amputada de un demonio, la cual es capaz de poseer a quien la toca y que fue liberada después de que un arqueólogo la encontró.

De esta manera, se encuentra que ambos países cuentan con sus propias criaturas demoniacas, pero Estados Unidos cuenta con demonios que son liberados a conciencia y también por accidente, mientras que en México solo resaltan estos últimos. Adicionalmente, en el ámbito mexicano estos monstruos llegan a tener una apariencia anticuada, mientras que, en el caso estadounidense estos seres se ven más estilizados y modernos.

Otros seres con poder demoniaco

Por último, dentro de esta temática se pueden incluir monstruos a los cuales se les dotó de poder demoniaco, el ejemplo más claro en el ámbito norteamericano es el de Freddy Krueger quien obtuvo su poder gracias a los demonios del sueño. En el caso mexicano, se tiene a un charro resucitado por obra de Satanás en la película *El caballo del Diablo* (Curiel F., 1975). En los dos contextos se aprecia a entidades que fueron humanas, pero que

adquieren cierto poder demoníaco después de su muerte, regresando, así como entes sobrenaturales.

Rasgos generales de los monstruos satánicos

Un aspecto relevante a destacar sobre estos monstruos ligados a lo satánico es que, en México a la gran mayoría de estos seres se les suele representar como adoradores y sirvientes de un solo Diablo que fue el traído por la religión católica al Nuevo Continente desde la Conquista, y que justamente en las leyendas de tradición oral funge como patrón de estos entes. En Estados Unidos, por otra parte, existe una amplia demonología de la que se desprenden varios de estos monstruos con vínculos satánicos, como lo son el demonio Pazuzu de *The Exorcist*, Los demonios del sueño de *A Nightmare on Elm Street*, el demonio Kandarian de *The Evil Dead* o el demonio Djinn de *Wishmaster*, entre muchos otros.

Adicionalmente, en este rubro de lo satánico se suele incluir al vudú y a la santería, a pesar de que estos difieren del satanismo, la religión vudú sí ha tenido variadas referencias en los monstruos del cine de horror estadounidense y mexicano, siendo estos representados como *zombies*, magos o hechiceros, e incluso como muñecos poseídos. Estas referencias son el reflejo del miedo hacia dicha religión, por sus prácticas y rituales frecuentemente asociados con la magia negra.

Es importante resaltar que esta temática desplazó a la tendencia relacionada con el miedo a la ciencia, la cual en décadas previas funcionó como amplia generadora de monstruos, tanto en el cine hollywoodense como en el nacional, en donde los científicos malévolos, quienes por sí solos eran monstruos, creaban o transformaban a otras criaturas monstruosas, y es que a partir del pánico satánico que se vivía en Estados Unidos a finales

del siglo XX, aunado a los miedos de la sociedad mexicana entorno a la pérdida del catolicismo frente a la globalización, en el cine de horror de estos países, el Diablo y otros entes demoniacos eran quienes dotaban de poder a otros personajes que se volvían monstruos.

Hablando particularmente de los monstruos analizados en este texto, se tienen algunas observaciones puntuales de comparación. Primeramente, se observa que, al igual que como se consideraba en el periodo de la Gran Cacería de Brujas, en las cintas de horror estadounidenses y mexicanas, los personajes femeninos son más susceptibles a ser cautivados por lo demoniaco, pues personajes como Regan o Alucarda por su curiosidad se ven inmersas en lo satánico, una a través de una posesión mental y corporal, y la otra por medio de una posesión mental más simbólica que al final se materializa en poderes demoniacos.

Eugenia Esparza (la Llorona) por su parte, también es tentada para ligarse con lo satánico a través de un pacto demoniaco que la hace servir al Diablo por la eternidad como una fantasma. Esto junto con lo mencionado en el párrafo anterior, como ya se vio previamente, se asocia principalmente a los malestares sociales causados por los movimientos feministas que ocurrían en los dos países, con sus propias distinciones.

En el caso de México, el tema del pacto con el Diablo es bastante recurrente en sus monstruos pues además de esta versión de la Llorona, personajes como la Bruja de Vacaciones del Terror y el Brujo Tobías, adquieren su carácter monstruos a partir del culto a esta entidad, a diferencia de Regan que se convierte en monstruo solo por jugar a algo prohibido y ligado a lo satánico; no obstante, Freddy Krueger a pesar de que no hace un pacto directamente con el Diablo, si hace una negociación con otros entes demoniacos para obtener su poder sobrenatural, aunque en este ejemplo, los demonios son quienes acuden a Freddy.

En el caso de Chucky, este personaje también logra obtener sus poderes a través de un ritual de adoración a una entidad de la religión Vudú, que como ya se ha mencionado, esta religión ha sido mal vista y asociada con temas satánicos, especialmente por sus rituales.

Por último, en lo referente al aspecto físico, tanto Freddy como Regan tienen un semblante repulsivo y siniestro; sin embargo, en los casos mexicanos, solo la bruja en su faceta de ente demoníaco llega a verse amenazante, pues Alucarda y el Brujo Tobías en su faceta inicial, tienen vestuarios viejos y un físico descuidado, mientras que tanto la Llorona, como Tobías en su faceta de Nahual, también cuentan con un vestuario deteriorado y una semblanza más repulsiva por sus estados, de putrefacción en el caso de la Llorona o de bestia salvaje en el caso del Nahual; sin embargo, ambos están lejos de verse siniestros o amenazantes, y en cambio se ven caricaturescos por la caracterización.

Muñecos malévolos

El monstruo representado como muñeco maléfico poseído, es una figura que comúnmente se asocia a lo satánico; sin embargo, dada su amplia popularidad, se les aborda en este apartado específico. Durante estos años, estos monstruos están presentes la filmografía del género tanto de México como de Estados Unidos.

En general este miedo intrínseco hacia los muñecos se puede considerar como un temor universal del ser humano relacionado con la pediofobia, que es el miedo hacia aquello que está a medio camino entre lo vivo y lo muerto, lo animado y lo inanimado, tal como indica Freud (2001) en sus aportaciones sobre lo siniestro. Del mismo modo, se puede agregar que este temor también se alimenta de la asociación de estos objetos con las denominadas magias oscuras.

En el caso del cine de horror hollywoodense, los muñecos se han convertido en los objetos poseídos por excelencia y no sólo son recipientes de demonios, como sucede con los muñecos y otros juguetes de la película *Demonic Toys* (Band C., 1992), sino que también llegan a ser poseídos por fantasmas como se ve en el muñeco-payaso del filme *Poltergeist* (Hooper T., 1982), o incluso por personas con ayuda de magia, como se aprecia en *Chucky*.

En lo referente a México, Los muñecos diabólicos de igual manera se relacionan con lo satánico y llegan a aparecer en películas como *El Triángulo Diabólico de las Bermudas* (Cardona R. Jr., 1978), en donde el monstruo es una muñeca demoniaca que, en complicidad con una niña, causa varias muertes en un barco; en *Al Filo del Terror* (Crevenna A., 1992) se aprecia a unos muñecos asesinos y a un ventrílocuo demente. Además de la cinta mexicana *Vacaciones del Terror* (Cardona R. III, 1988) y su secuela *Vacaciones del Terror 2* (Galindo P. III, 1990), donde aparece la muñeca examinada en el capítulo previo.

En general, los muñecos malévolos se han representado de forma diferente en los dos países, pues mientras en el caso de México estos personajes suelen ser más estáticos y causar malestares con su sola presencia, además de estar vinculados a entidades malignas antiguas; en el caso estadounidense, estos monstruos tienden a ser más dinámicos y no necesariamente son poseídos por personajes o entes con siglos de antigüedad. En lo referente al aspecto físico de estos, en el cine nacional se ven como muñecos antiguos, en cambio en el cine hollywoodense suelen tener un diseño tan atractivo como aterrador, debido a que estos suelen ser juguetes contemporáneos, pero interiormente siniestros.

Dentro de los casos presentados, La Muñeca de *Vacaciones del Terror* tiene un semblante anticuado que causa miedo, mientras que *Chucky* es un juguete aparentemente encantador que conforme avanza el tiempo se va humanizando, adquiriendo cicatrices,

quemaduras y otras heridas en su cuerpo de plástico, consiguiendo así un aspecto aterrador y repulsivo.

Desde la perspectiva cultural, en México la Muñeca suele estar vinculada al temor a estos objetos anticuados y a las leyendas sobre brujas y su asociación con estos juguetes. En cambio, el caso de Chucky dentro del contexto estadounidense se liga más a la oleada de asesinos seriales, a la negatividad de la publicidad infantil y a la satanización del vudú.

Infantes y juventud del terror

Esta tendencia estuvo presente en el cine de horror de los países en cuestión y se puede mencionar que ambos reflejan el temor de la brecha generacional entre los adultos de la época y las nuevas generaciones que adquirirían otras ideologías, y por ende generaban manifestaciones sociales de diferentes ámbitos como movimientos estudiantiles, feministas, ecologistas, etc., lo que provocó que durante esta época en el cine de horror se vieran monstruos representados como niños o jóvenes que por influencia de algo externo (mayormente ligado a lo satánico) obtenían poderes o se volvían rebeldes y se oponían a los mayores y a las autoridades (principalmente religiosas), e incluso llegaban a desarrollar instintos homicidas, teniendo así ejemplos como los de Alucarda o Regan.

Otros ejemplos estadounidenses se pueden ver en cintas como: *It's Alive* (Cohen L., 1974), en donde el monstruo es un bebé deforme con instintos asesinos; *The Good Son* (Ruben J. 1993), que muestra a un niño de apariencia bondadosa, pero capaz de matar y con una mente retorcida; *The Omen* (1976), que presenta al monstruo como el anticristo encarnado en un niño; *Children of the Corn* (Kiersch F., 1884) inspirada en un relato de Stephen King, la cual tiene en el rol del monstruo a niños y jóvenes que rinden culto a una

deidad a través de sacrificios humanos; y *Carrie* (De Palma B., 1976), también basada en una historia de King, que muestra a una joven con poderes telequinéticos. Además de otros filmes como *The Evil Dead* o *Look What's Happened to Rosemary's Baby*.

En la mayoría de los ejemplos norteamericanos los jóvenes e infantes del terror suelen ser monstruos morales; no obstante, hay también monstruos físicos como el del bebe de *It's Alive* basado en el temor ligado a la introducción de las pastillas anticonceptivas y a las malformaciones de los recién nacidos ocurridas por el uso de Talidomida, un tranquilizante recetado a mujeres embarazadas, como lo señala Sebastián Díaz (2009).

En cambio, en el ámbito mexicano, el monstruo como joven o infante era totalmente moral, aunque esta tendencia no fue tan recurrente y además del caso de Alucarda, los ejemplos más cercanos son los filmes *Angeluz* y *Veneno Para las Hadas* (Taboada C. E., 1984), este último presenta la historia de dos niñas, cuando una le hace creer a la otra que es bruja, aparentando así ser el “otro”, aunque al final de la cinta la otra niña se convierte en un monstruo moral al matar a la primera, enfatizando así en las creencias y supersticiones de los mexicanos en cuanto a los seres monstruosos de las leyendas del país.

Retomando los casos de Regan y Alucarda, en ambas se puede ver implícito el temor de las sociedades en cuestión, hacia los movimientos juveniles de la época y particularmente al feminismo, teniendo énfasis en la liberación sexual pues ambos personajes evocan a su sexualidad; Regan con insinuaciones verbales y a través de la masturbación, y Alucarda por medio de la seducción lésbica que implicó el acto sexual dentro de una orgia demoniaca, por lo que en este último caso también se puede señalar al movimiento LGBT, sin dejar de lado el movimiento estudiantil de 1968, como otra preocupación de la sociedad mexicana ante los valores de su cultura.

Fantasmas

A finales del siglo XX en el cine de horror estadounidense y en el mexicano, los fantasmas fueron monstruos recurrentes. Estos son descritos por Suaste Molina (2009) como personas que mueren en circunstancias horribles e imprevistas y que regresan como espectros para saldar cuentas pendientes con los vivos y que, por lo regular, tratan de venganzas.

Por su parte, Martín Alegre (2002) explica que estos seres surgen del miedo a no saber qué existe después de la muerte, lo que nos hace pensar que “la muerte es el portal de entrada a un territorio tenebroso del que las almas de los difuntos muertos en circunstancias anómalas pueden retornar para aterrorizarnos” (p. 56), de esta manera los entes carentes de cuerpo siguen en este mundo, la mayoría de las veces buscando al culpable de su muerte.

Entre las características de los fantasmas se tiene que estos son entes incorpóreos que en su mayoría se encuentran fijados a un lugar concreto; Martín Alegre (2002) indica que estos lugares suelen ser edificios antiguos, castillos o mansiones donde el fantasma ha recibido una muerte violenta y por el que vaga en busca de ayuda para poder al fin descansar en paz. Por su parte, Suaste Molina (2009) señala que en algunos casos estos seres vagan en los lugares sin poder concretar el descanso eterno después de la muerte.

A grandes rasgos y tomando como referencia a Martín Alegre (2002) y a Suaste Molina (2009), se puede mencionar que hay dos tipos de fantasmas, los bondadosos que se aparecen a alguien para que le ayude a completar su asunto inconcluso, y los violentos o vengativos que regresan para castigar a los vivos en formas aterradoras, tal como lo hacen Candyman o la Llorona (Eugenia Esparza), así como otros ejemplos que se mencionan a continuación.

En el cine de horror norteamericano de finales de siglo XX muchos de los fantasmas se vinculan directamente con algún lugar, como en el caso de *Poltergeist* donde los fantasmas están ligados a la casa Freeling, que antes era un panteón y por tal motivo los entes reclaman la profanación del lugar; en *The Amityville Horror* (Rosenberg S., 1979) aparentemente ciertos fantasmas se encuentran fijos a una mansión; otro ejemplo es el de la película angloamericana *The Shining* (1980), adaptación de una novela de Stephen King en donde un padre se convierte en psicópata tras las influencias demoniacas y los habitantes fantasmales que se encuentran dentro de un hotel.

Adicionalmente, en el caso estadounidense destacan los fantasmas vengativos en: *The Fog* (Carpenter J., 1979), donde estos espectros matan a algunos habitantes de un pequeño pueblo para vengarse de los familiares de quienes antiguamente los dejaron morir de lepra; del mismo modo, en *Phantoms* (Chapelle J., 1998) los habitantes de un pueblo son asesinados por entes misteriosos; mientras que, en el filme *Sleepy Hollow* (Burton T., 1999) se muestra al fantasma del jinete sin cabeza, quien decapita a los habitantes de una comunidad. Además, también están presentes los fantasmas benévolos que generalmente regresan para concluir un asunto pendiente. Ejemplos de esta corriente aparecen en películas como *The Sixth Sense* (M. Night Shyamalan, 1999) y *Stir of Echoes* (Koepp D., 1999).

Con respecto a México, Los fantasmas son personajes monstruosos con los que incursionó el cine de horror mexicano, y que continuaron apareciendo en las películas del género hasta finales del siglo XX. Esto se debe a que México es un país rico en relatos sobre seres fantasmales y, tal como menciona Álvaro Lema Mosca (2018, p. 159), “en países como México o Colombia, que paradójicamente tienen una importante presencia del catolicismo,

la creencia en fantasmas es algo extendido, como consecuencia de la particular relación que mantienen con la muerte”.

Algunos ejemplos de filmes que incluyen como monstruos a estos entes son: *El Extraño Hijo del Sheriff* (Duran F., 1982) que tiene a un fantasma vengativo con la capacidad de poseer a su hermano siamés, de quien fue separado al momento de su muerte; la película *Pánico en la Montaña* (Galindo P. III, 1988) que presenta a un fantasma malévolo; asimismo, en *Más Negro que la Noche* (Taboada C. E., 1974) se muestra a un alma en pena.

A grandes rasgos se observa que a varios de los espectros monstruosos del cine de horror hollywoodense. se les liga con un lugar concreto con el que guardan cierta relación, como lo puede ser el espacio donde murieron o donde fueron sepultados, algo que también se ve en el cine nacional, pero que no es tan recurrente como en los filmes anglosajones. Asimismo, en las cintas de horror de ambos países son constantes los fantasmas que son motivados por cumplir una venganza, lo que los lleva a tener comportamientos homicidas, aunque Estados Unidos también llegó a representar fantasmas benévolos en algunas cintas.

Adicionalmente, se puede mencionar que estos monstruos representan el miedo a no saber que hay más allá de la muerte, destacando que en el país hispanohablante estos han sido recurrentes desde el surgimiento del género en el país y hasta finales del siglo XX, reflejando así la fuerte creencia de fantasmas en México que deriva del vínculo cultural del país con la religión católica y con la muerte. En cambio, en el caso hollywoodense, estos monstruos a pesar de tener apariciones constantes en los filmes del género no sobresalen dentro de la cinematografía de este país en aquellos años.

Dentro de las similitudes de esta tendencia entre ambos países, también se encuentra que los fantasmas además de ser vengativos también tienen un origen trágico y que se remonta a un pasado lejano, por lo que tienden a tener décadas de vida como espectros. Lo anterior se ve claramente con los ejemplos analizados, pues antes de morir, tanto la Llorona como Candyman, sufrieron a causa de su otredad vista por personajes que gozaban de poder y privilegio dentro del contexto cultural de la época en que narrativamente están vivos.

En el caso del filme mexicano parcialmente ambientado en la época colonial, la Llorona en su condición de mujer se suicidó luego de pactar con el Diablo al verse obligada a ceder la custodia de sus hijos a su esposo que la engañó con otra mujer, pues este tenía vínculos con la corona española en una cultura patriarcal. Por otro lado, retomando la cinta estadounidense en donde el origen del monstruo se sitúa en el siglo XIX, Candyman por su color de piel se ve inmerso en un particular linchamiento, luego de enamorarse de una mujer blanca. Derivado de ambos sucesos los personajes regresan como espectros vengativos.

Las diferencias de estos dos personajes monstruosos radican principalmente en dos ámbitos. Primeramente, a pesar de que ambos espectros se inspiran en leyendas, el caso de la Llorona se inspira en una leyenda ancestral del folclor mexicano, como es costumbre en el cine de horror nacional; mientras que, en el caso de Candyman, este se ve influenciado por las leyendas urbanas del país norteamericano, las cuales no necesariamente deben tener siglos de antigüedad. Por otro lado, el personaje femenino mexicano adquiere su condición gracias a un pacto demoníaco, en cambio el fantasma de Candyman existe gracias a las creencias de sus adoradores y de la gente en general.

En lo referente a las ansiedades culturales reflejadas en los personajes se encuentran que, en el caso de la Llorona se refleja el miedo a lo satánico y a la pérdida de la fe católica,

así como al feminismo de la época; mientras que, en Candyman se observa el racismo arraigado hacia la comunidad afrodescendiente de Estados Unidos y a los barrios habitados por esta comunidad.

En cuestión de habilidades y personalidad, Candyman es tan elegante como sádico y posee diversas habilidades como las de aparecer, desaparecer, hipnotizar y atacar con su gancho. La Llorona por otra parte, aun y cuando tiene las habilidades de aparecer y desaparecer, no las utiliza del todo, además de que suele ser lenta para atacar estrangulando.

Finalmente, en cuanto al aspecto físico, como ya se mencionó, la Llorona tiene un aspecto repulsivo, pero no siniestro, además de que su semblante aunado a su personalidad es un tanto acartonado, también se debe mencionar que su caracterización remite más a un muerto viviente (*zombie* o momia) que a un fantasma. En el caso de Candyman, este a simple vista tiene un porte elegante y se distingue por tener un garfio en vez de mano; no obstante, cuando se descubre el abdomen se aprecia su caja torácica explícitamente expuesta, la cual es habitado por abejas, lo que le da un aspecto único, siniestro y fascinante.

Psicópatas y asesinos seriales (Monstruos morales)

La figura del asesino serial y el psicópata es otro de los monstruos predilectos del cine de horror y más en el ámbito estadounidense. Desde las décadas anteriores los monstruos morales, como los psicópatas, ya se venían instaurando en el cine de horror, pero fue definitivamente *Psycho* (1960) el filme que consolidó a estos personajes dentro de la industria cinematográfica; sin embargo, fue en las décadas de los 70's y 80's cuando esta figura se popularizó dentro de la sociedad norteamericana y en sus filmes, así como también en el cine nacional.

Algunos de los asesinos seriales estadounidenses del siglo XX más conocidos son el Asesino del Zodiaco, Ed Gein, Ted Bundy, Edmund Kemper, John Wayne Gacy, Sam Berkowitz, Henry Lee Lucas, Albert DeSalvo, Marta Beck y Raymond Fernández, entre otros. De acuerdo con Tiburcio Moreno (2019), algunas cintas norteamericanas de los sesenta se inspiraron en algunos de estos asesinos para sus tramas.

En lo que respecta al periodo de tiempo estudiado, algunas de las cintas estadounidenses que se basaron en asesinos seriales reales son *The Zodiac Killer* (Hanson T., 1971) que representa al “Asesino del zodiaco”; *Henry: Portrait of a Serial Killer* (McNaughton J., 1986) que se basó en el criminal Henry Lee Lucas; *Deranged Confessions of a Necrophile* (Gillen J., 1974) y *The Silence of the Lambs* (Demme J., 1991), películas que al igual que *The Texas Chainsaw Massacre*, se inspiraron en el asesino Ed Gein.

Es también vasto el número de películas norteamericanas de finales del siglo XX que tienen como protagonistas a monstruos morales catalogados como asesinos seriales, pero que no se basan en asesinos de la vida real; algunas de las más reconocidas son: *Dressed to Kill* (De Palma B., 1980) y *The Last House Left* (Craven W., 1972), entre otras. Cabe resaltar que en *The Last House Left*, al igual que en *The Texas Chainsaw Massacre* “la monstruosidad está representada por varios individuos” como indica Tiburcio Moreno E. (2019, p. 82).

México por su parte, fue también productor de varios psicópatas y asesinos en serie dentro de su cinematografía, aunque en menor medida si se compara con la filmografía de su país vecino. Aun así, los monstruos morales mexicanos al igual que los estadounidenses, tenían comportamientos sigilosos y calculadores, además de una apariencia ordinaria, salvo algunas excepciones. Adicionalmente, estas cintas mexicanas no se inspiraban en asesinos seriales de la realidad.

Entre este tipo de filmes se encuentran: *La Noche de los Mil Gatos* (Cardona R. Jr., 1972), en donde un asesino en serie alimenta a sus gatos con la carne de sus víctimas; *Terror y Encajes Negros* (Alcoriza L., 1985) que trata sobre una fémina que descubre que su vecino es un asesino de mujeres; *Una Rata en la Oscuridad* (Salazar A., 1979) que tiene como monstruo a un aparente fantasma que resulta ser un asesino travesti; y finalmente, Jesse de *Trampa Infernal*, el cual también entra en la temática de villanos del *slasher*.

En el caso de los monstruos examinados, tanto Leatherface del cine estadounidense, como Jesse de la filmografía mexicana, son personajes que usan máscaras para ocultar sus rostros y atacan en zonas alejadas de la urbe. Asimismo, ambos padecen de sus cualidades mentales, lo que los lleva a convertirse en el otro desde el ámbito moral. En lo referente a sus comportamientos, Jesse suele ser más sigiloso y Leatherface más ruidoso y tosco, pero ambos son igual de sádicos para acabar con sus víctimas.

En cuestión de los malestares culturales que reflejan estos monstruos, se observa que Leatherface es el retrato del asesino serial estadounidense, así como también la representación del miedo al atraso y la pobreza del país relacionados con las comunidades sureñas aisladas; mientras que, Jesse es la representación de la psicopatía norteamericana derivada de la oleada de asesinos en serie de ese país y de las atrocidades cometidas por los soldados norteamericanos en Vietnam, lo que a su vez alimenta la percepción negativa del estadounidense imperialista por parte del imaginario mexicano.

Villanos del slasher

El subgénero *slasher* se consolidó y popularizó ampliamente en los Estados Unidos a finales del siglo XX. Los monstruos de esta corriente son los herederos de los asesinos seriales, pero

comúnmente dotados de habilidades sobrehumanas diversas, siendo Chucky, Freddy Krueger, Candyman, y posteriormente Leatherface, algunos de los monstruos revisados más representativos de este subgénero a nivel internacional.

Otros de los monstruos más populares de este subgénero en el ámbito estadounidense son el asesino enmascarado Michael Myers de *Halloween* (Carpenter J., 1978), el inmortal Jason de *Friday the 13th* (Cunningham S., 1980), el criminal Russ Thorn de *The Slumber Party Massacre* (Holden Jones A., 1982), los tres enfermos mentales disfrazados de payasos de *Clownhouse* (Salva V., 1989), y GhostFace, el homicida con máscara de fantasma de *Scream* (Craven W., 1996).

Asimismo, el cine mexicano se introdujo en el *slasher*, donde tuvo una amplia relación con lo satánico, ya que la mayoría de las cintas del tipo y sus monstruos giraban en torno a esta temática. A la par, los monstruos del *slasher* mexicano se vieron altamente influenciados por los personajes del país norteamericano debido a que incluso la película *Dimensiones Ocultas* (Galindo R. Jr., 1988) mencionaba entre su publicidad la frase “olvídate de Freddy y de Jason”, dos iconos del *slasher* estadounidense. En esta cinta aparece como monstruo un ser demoniaco de nombre Virgil.

Del mismo modo, como ya se revisó, Jesse, quien resaltó por ser un personaje completamente humano similar al caso de Leatherface en la cinematografía estadounidense, también tuvo varias referencias a los villanos del *slasher* norteamericano, como sus garras y máscara. En el filme *Cementerio del terror* (Galindo R., 1985) se presenta como monstruo a un asesino en serie que resucita como un *zombie* mediante un ritual satánico, además es acompañado por una horda de *zombies*. Por su parte, la película *Ladrones de Tumbas* (Galindo R, Jr., 1989) tiene como monstruo al cadáver resurrecto de un verdugo que busca

engendrar al hijo del Diablo; y en *El Violador Infernal* (Acosta Esparza D., 1988) un criminal asesino, después de morir, pacta con el Diablo y regresa como un ente sobrenatural.

En este apartado se visualiza que la mayoría de los monstruos del *slasher* mexicano tienen un vínculo con lo satánico, siendo algunos entes demoniacos u otros pactantes del Diablo que regresan a la vida como muertos vivientes.

En contraste, en el caso norteamericano hay personajes con habilidades diversas como Candyman con sus poderes fantasmales, Krueger que posee poderes asociados con lo demoniaco o Chucky que tiene conocimientos de magia vudú, aunque también hay personajes como Myers o Jason que en sus primeras cintas no se deja clara la naturaleza de su fuerza y resistencia sobrehumana, sin contar que este último en su primera aparición es presentado como la madre vengativa del personaje y hasta el final del filme se muestra a este como muerto viviente, el cual continua apareciendo en el resto de la saga de películas.

Físicamente, en el cine de los dos países, muchos de estos monstruos tienen cuerpos humanos, aunque algunos con sus respectivas modificaciones de acuerdo con su estado como es el caso de Freddy Krueger con su apariencia de ente con la cara quemada, Candyman como fantasma con su caja torácica expuesta y garfio como mano, Chucky con su cuerpo de muñeco que en algunas ocasiones muestra heridas, o los muertos vivientes del *slasher* mexicano.

Por otro lado, otros monstruos tienen un aspecto más terrenal como los estadounidense Leatherface e incluso Jason y Myers que se caracterizan por usar mascararas al igual que Jesse en el ámbito mexicano, el cual también sobresale por usar armas de fuego que no son canónicas en los monstruos del *slasher* norteamericano.

Extraterrestres

Los seres extraterrestres fueron personajes monstruosos que en las últimas décadas de la centuria estuvieron presentes en algunas películas del género, las cuales, tanto en México como en Estados Unidos, son herederas de la simbiosis del cine de horror y ciencia ficción que surgió en la cinematografía norteamericana de los años cincuenta, ya que, en ambos países examinados, aún se ve reflejado el carácter de invasor infiltrado dentro de sus monstruos alienígenas de finales de siglo.

Sumado a lo anterior, aspectos como: la llegada del hombre a la luna aunado a los estudios y avances tecnológicos en el tema del espacio exterior, también contribuyeron al impulso del horror cósmico en el cine. En el caso del cine mexicano, la influencia de los filmes estadounidenses de esta tendencia es clara; mientras que, en el caso de las películas anglosajonas, también se ven retratados otros aspectos culturales como el racismo, la inmigración vista como invasión y el fenómeno OVNI.

En el cine hollywoodense las cintas con monstruos extraterrestres que más destacan en esta época son la ya analizada *Alien* (Scott R., 1979); así como *The Thing from Another World*, mejor conocida como *The Thing* (Carpenter J., 1982) y que es un remake del filme de 1951, en esta nueva versión el *alien* que es una forma de masa, tiene el poder de transformarse en otras formas de vida; adicionalmente, se puede añadir a *IT* (Lee Wallace T., 1990), que es una miniserie considerada como filme y que está basada en una novela de Stephen King, la cual tiene como personaje monstruoso a Pennywise, quien es un ser cósmico con la capacidad de cambiar de forma, siendo su figura de payaso la más conocida.

Luego del auge que hubo en Estados Unidos en los años cincuenta con la simbiosis de los géneros cinematográficos del horror y la ciencia ficción que dio como resultado una

amplia aparición de monstruos provenientes del espacio exterior, países como México que tuvieron la oportunidad de proyectar esas cintas, más tarde produjeron películas que de igual manera mezclaban ambos géneros teniendo como monstruos a seres extraterrestres.

En el caso de México durante el periodo de tiempo examinado, los monstruos representados como seres alienígenas llegaron a aparecer en películas como *La Invasión Sinistra* y en la ya analizada *La Noche de la Bestia* (De Anda G., 1988): en ambas cintas, el ente extraterrestre tiene la capacidad de poseer humanos, de manera similar a como se presentó a este tipo de monstruos en el cine de horror estadounidense de los años cincuenta, como un reflejo de los comunistas infiltrados.

Referente a los monstruos analizados en este texto, se observa que los monstruos de los dos países tienen la capacidad de infiltrarse en el cuerpo humano, además de que tienen más de un aspecto físico, aunque diferente en ambos casos. Enfatizando en el filme mexicano, el extraterrestre se presenta de dos formas, una similar a una larva que tiene la habilidad de poseer humanos introduciéndose en su cuerpo y otra forma de gran tamaño más zoomorfa que antropomorfa y difícil de describir, la cual usa su larga lengua como látigo para atacar.

Con respecto al Xenomorfo estadounidense, este tiene la capacidad de adaptarse a su entorno y usa su cola y sangre como armas. Se destaca que este monstruo forma parte de una raza, por lo que existen variantes del mismo, como el Xenomorfo común o la Reina Xenomorfa, además de que combinando su ADN con el de los humanos o al concebirse en animales, surgen Xenomorfos como el híbrido o el cuadrúpedo. Asimismo, este personaje tiene diferentes etapas a lo largo de su crecimiento, por lo que se muestra tanto en su etapa de abrazacaras, como de rompepechos y su forma común en desarrollo. En todas sus facetas

a pesar de tener una figura antropomórfica, no es comparable con animales existentes y en cambio parte de la fusión de muchos y en magnitudes desproporcionadas.

Con base en lo anterior, se detecta como los dos países conciben la figura del extraterrestre de forma distinta y tratan de diferenciarlos de cualquier forma de vida existente en la tierra, para de esa manera poner el foco en el terror a lo desconocido del espacio exterior. Además, resalta en los dos casos que en la mayoría de las películas el monstruo espacial puede cambiar su forma o infiltrarse en cuerpos humanos.

Comparaciones de otras tendencias de representación monstruosa

En estas últimas décadas de la centuria, en la cinematografía de ambas naciones, también hay tendencias de representación del monstruo que, a pesar de que no se revisaron a profundidad en el texto, es necesario destacar y puntuar algunas comparaciones generales.

Primeramente, hay que destacar dos casos de filmes mexicanos en el que se presentan las tendencias monstruosas más puras, es decir, la otredad física y la moral, ya que en la filmografía nacional resaltan, en el primer caso *El Corazón de la Noche* (Hermosillo J., 1984) que muestra personajes con mutilaciones o, en el segundo caso *La Mansión de la Locura* (López Moctezuma J., 1973) en donde los monstruos son representados como pacientes maniáticos. Esto contrasta con la cinematografía estadounidense de este periodo debido a que estos monstruos puros se han mezclado con otras tendencias.

Por otro lado, es interesante mencionar que dentro del cine de horror norteamericano resaltan también los monstruos basados en personajes de novelas de Stephen King, los cuales se llegan a adentrar en algunas de las tendencias recurrentes de la época, como los *aliens*, jóvenes del terror, maniáticos, entre otros; sin embargo, en el ámbito mexicano no hay

muchas referencias de personajes basados en libros, ya que la mayoría de los monstruos fílmicos nacionales se inspiran en leyendas del folclor mexicano o en tendencias monstruosas del cine hollywoodense.

Revisados los puntos anteriores, a continuación, se abordan las otras tendencias de representación monstruosa que tuvieron presencia a finales del siglo XX en la cinematografía de los dos países analizados:

Adaptaciones de los Monstruos Clásicos

Los conocidos como Monstruos Clásicos de la Universal estuvieron presentes en readaptaciones fílmicas tanto del cine de horror nacional como del estadounidense durante las últimas tres décadas de la centuria.

Por mencionar algunos ejemplos en el caso estadounidense se tiene a Frankenstein en *Roger Corman's Frankenstein Unbound* (Corman R., 1990), *Mary Shelley's Frankenstein* (Branagh K., 1994), y *Dracula vs. Frankenstein* (Adamson A., 1971), siendo esta última un encuentro entre el autómatas más famoso y el vampiro más popular de la industria; este vampiro también apareció en filmes como: *Bram Stoker's Dracula* (Ford Coppola F., 1992) y *Dracula Rising* (Gallo F., 1993), entre otros.

Fuera del icónico Drácula, la figura del vampiro de igual forma fue constante en este periodo, como se puede apreciar en las cintas *Fright Night* (Holland T., 1985); *Interview with the Vampire: The Vampire Chronicles* (Neil Jordan, 1994); y *Sleepwalkers* (Garris M., 1992) inspirada en una historia de Stephen King donde una madre y su hijo resultan ser unos monstruos humanoides que parecen ser una especie de vampiros mutantes.

Por otro lado, el personaje de la momia también estuvo presente en la industria filmica durante estos años, incluso con un rol protagónico en la cinta *Dawn of the Mummy* (Agrama F., 1981). El hombre lobo, por su parte, hizo acto de presencia en varias películas, entre ellas *Wolfen* (Wadleigh M., 1981), *The Howling* (Dante J., 1981), *Wolf* (Nichols M., 1994) y *Silver Bullet* (Attias D., 1985) que está basada en una novela de Stephen King.

Estos monstruos clásicos se readaptaron al contexto de ese tiempo. Por mencionar un ejemplo, en la película *Bram Stoker's Dracula*, el monstruo clásico es mostrado como un vampiro más humano a diferencia de sus antecesores, que a pesar de tener su lado seductor, tenían un comportamiento más violento, a comparación de este que es capaz de llorar, de sentir culpa, de disfrutar la vida y de enamorarse, además de que su lado seductor está más presente que su lado bestial; esto se contrapone a los monstruos morales de los filmes de esos años, debido a que aquí se muestra a un monstruo más físico que, a pesar de su sed de sangre, tiene más humanitarismo y sentimientos que muchos de los humanos físicamente “ordinarios”, pero con mentes psicópatas.

Del mismo modo, esta versión de Drácula de 1992 se presenta dentro de un contexto estadounidense posmoderno, pero a la vez conservador, en donde esta figura monstruosa con su postura anticlerical rompe los tabús del sexo y el erotismo que se mantienen a inicios de los años noventa en el país norteamericano.

En lo que respecta a México, se resalta la constante aparición de los considerados “monstruos clásicos”, los cuales fueron adoptados por el cine nacional desde finales de los cincuenta, y que destacan por sus apariciones constantes en cintas de horror y especialmente en filmes del subgénero de luchadores.

En el caso del cine híbrido de horror y luchadores, Flores S. (2019, p. 11) comenta que “una concepción binaria de la justicia, que opone al Santo (y a sus colaboradores) a otros agentes asociados al Mal, comandados por científicos con ambición mística de poder, más leyendas propias del imaginario del cine de terror estadounidense, particularmente las producciones de la Universal”. Esta tendencia no sólo está presente en este subgénero, sino en el cine de horror mexicano en general, en donde también se presentan versiones más contemporáneas de estos monstruos.

Con respecto a la figura del hombre lobo, este y sus variantes aparecen en filmes como: *Santo contra las Lobas* (Galindo R., 1972), el cual presenta a Luba, una mujer que se convierten en loba y es la reina de este tipo de seres híbridos; o bien *Colmillos: el Hombre Lobo* (Cardona R. III, 1991a) otra cinta que tiene como antagonista monstruoso a un licántropo. También se debe mencionar al Brujo Tobías en su faceta de Nahual que remite a una visión mexicanizada de este personaje.

Las momias también tuvieron presencia en el cine de horror durante estos años en filmes como *Las Momias de Guanajuato* (Curiel F., 1970), en donde aparecen varias momias del museo de ese Estado y las cuales resucitan debido a que una de ellas era un luchador que había hecho un pacto con el Diablo. Por otro lado, en *Santo en la Venganza de la Momia* (Cardona R., 1970) se presenta a una momia azteca, quien era en realidad un sacerdote con una maldición; mientras que, en *El látigo Contra las Momias Asesinas* (Rodríguez Vázquez A., 1980) otro luchador pelea con momias mayas; y en *El Robo de las Momias de Guanajuato* (Novaro T., 1972) varios luchadores pelean contra el conde Cagliostro, un científico demente, acompañado por sus ayudantes enanos y por las resucitadas momias de Guanajuato.

La figura del vampiro apareció en cintas como *Santo en la Venganza de las Mujeres Vampiro* (Curiel F., 1970), donde reaparecen vampiresas que habían debutado en los sesenta; mientras que en *Los Vampiros de Coyoacán* (Martínez A., 1973) se presentan el conde Bradock y los vampiros transilvanos que habitan la delegación de Coyoacán; por otra parte, en *Mary, Mary, Bloody Mary* (López Moctezuma J., 1974) aparece una vampiresa sanguinaria que asesina para alimentarse; y en *La Dinastía de Drácula* (Crevenna A., 1980) una vampiresa resucita al icónico conde Drácula.

En este rubro de vampiros también destacan a los que se les puede considerar como vampiros de autor, a los que se puede definir como visiones propias de estos monstruos concebidas por los directores, que se alejan de la fórmula tradicional y del estereotipo generalizado del personaje. Aquí entran la ya analizada Alucarda y el monstruo de *La Invención de Cronos* (Del Toro G., 1993) que es presentado como un hombre, quien tras encontrar un artefacto que le otorga vida eterna, se vuelve un individuo con sed de sangre.

El famoso autómatas Frankenstein no tuvo mucha relevancia en estos años dentro del cine de horror mexicano; no obstante, la hija de este monstruo clásico pelea contra el luchador más famoso del cine en el filme *Santo Contra la Hija de Frankenstein* (Delgado M., 1971).

Aunque no todos, la gran mayoría de estos monstruos clásicos del cine de horror mexicano, tuvieron una adaptación regional al punto de mexicanizarlos desde aspectos mínimos como su personalidad, hasta ámbitos más complejos como su origen, en el caso de las momias de Guanajuato, o su residencia como es el caso de los vampiros de Coyoacán. Por otra parte, hubo también casos particulares que se asemejan más a las versiones readaptadas de los monstruos clásicos del cine de horror estadounidense de finales del

milenio, aunque no por su aspecto o narrativa, sino por el hecho de explorar rasgos más humanos en estos monstruos.

En términos generales Estados Unidos en varias películas opto por readaptar estos clásicos desde sus fuentes literarias a través de la perspectiva de los directores, pero sin dejar de lado los referentes de la Universal y explorando más el lado humano de estos monstruos, profundizando en sus problemas personales, lo que es visible para finales de los ochenta y durante la década de los noventa.

Por otro lado, el caso de México destaca sobre todo por sus adaptaciones de estos monstruos clásicos a “lo nacional”, como se observa con el caso del hombre lobo en el filme *Cazador de Demonios* con el Brujo Tobías en su faceta de nahual o con las distintas apariciones de las momias guanajuatenses y de los diversos vampiros mexicanizados; Sin embargo, enfatizando más en los vampiros, a partir de finales de los setenta, estos dentro del cine nacional y al igual que en el caso estadounidense, también tuvieron versiones con visiones particulares de sus autores como ocurre con Alucarda o el vampiro de *Cronos*.

Del mismo modo, en estas tres décadas, dichos monstruos norteamericanos y especialmente los vampiros y hombres lobo, se veían más astutos y calculadores que sus versiones anteriores, las cuales solían tener un comportamiento más instintivo y bestial. Cabe destacar que, la reaparición de estos monstruos en la gran pantalla se debió en gran parte a que el cine hollywoodense se valió de los avances de los efectos especiales prácticos, para caracterizar mejor a sus monstruos, volviéndolos más realistas y aterradores.

En cambio, México desde finales de los cincuenta recurrió a estos monstruos clásicos para emular los éxitos del cine norteamericano a raíz de la popularidad de la cinta mexicana

de 1957 *El Vampiro*. Asimismo, el país hispanohablante para los años examinados se introdujo también en los efectos especiales, aunque no logro caracterizaciones tan creíbles y sus monstruos de esta tendencia se ven un tanto caricaturizados, así como planos y genéricos por su rol que se limita al de ser el antagonista del filme, ya que estos usualmente fueron bastante recurrentes en las cintas del subgénero de luchadores, en donde no se profundiza mucho en ellos y solo sirven como amenaza (incluso secundarias) para los héroes.

Monstruos vinculados a la experimentación científica (científicos locos y sus creaciones)

En ambos países analizados se detecta que, para estas décadas, los monstruos de esta tendencia tuvieron apariciones menores en contraste con su gran presencia desde los inicios del género y hasta mediados del siglo XX, y es que como ya se mencionó previamente, esta corriente se vio desplazada en las dos naciones a causa del auge de las preocupaciones culturales vinculadas con el pánico satánico, lo que se tradujo en el aumento de filmes con tramas demoniacas.

Aunado a lo anterior, en estos años aquel temor a la ciencia ya no se vinculaba solo a la experimentación, sino también a los hallazgos científicos relacionados a los acercamientos con el espacio, lo que derivó en el desarrollo de otros monstruos; no obstante, en las últimas décadas del siglo pasado estas figuras monstruosas continuaron teniendo algunas participaciones en películas de horror tanto mexicanas como estadounidense.

En el caso de Estados Unidos en moderadas ocasiones se recurrió a esta representación monstruosa, ya sea para readaptar nuevamente a viejos monstruos relacionados con el miedo a la ciencia, tales como Frankenstein o el Dr. Henry Jekyll, o para enmarcar a esta figura como un científico que experimenta con animales a los que volvía más

voraces, como se verá en el siguiente apartado. El *remake The Fly* (Cronenberg D., 1986) y su respectiva secuela de 1989, son probablemente las cintas más representativas de esta corriente en el cine de horror estadounidense de esta época, en el filme, luego de un accidente al probar un invento, el científico muta con una mosca y para la segunda parte el interés amoroso de ese científico da a luz al hijo mutante del monstruo.

Por otro lado, en México, a inicios de los años setenta se pueden encontrar varias cintas que incluyen entre sus personajes a científicos locos y sus creaciones monstruosas, sobre todo en aquellas del subgénero de luchadores, las cuales en ese entonces combinaban e introducían varios personajes monstruosos en un solo filme, resaltando que los ayudantes recurrentes de los científicos en esta época fueron los muertos vivientes.

Entre los ejemplos en que aparece esta figura del científico loco se encuentran cintas como la ya mencionada *El Robo de las Momias de Guanajuato* o *La Invasión Siniestra* (Ibáñez J., 1971a) que muestra a un científico que busca destruir al mundo por medio de la radiación; Asimismo, en *Santo y Blue Demon Contra las Bestias del Terror* (Crevenna A., 1972a) se presenta como monstruos a un científico loco y a su ejército de mujeres *zombies*.

De este modo, se observa como estos monstruos tuvieron participaciones menores en los dos países y además eran acompañados por otras amenazas monstruosas.

Animales Salvajes

A finales del siglo XX otra de las tendencias del género fue mostrar el miedo representado en animales que actúan como monstruos. Este tipo de películas, según Sebastián Díaz (2009, p. 143), entran dentro de la temática del horror del apocalipsis debido a que estas “se encuadran bajo el argumento del fracaso de las relaciones de los hombres entre ellos y

entre la naturaleza, como consecuencia de la conversión del hombre en algo científicamente anti humanístico”. Además, el autor señala que el primer antecedente de estos filmes es la cinta *The Birds* de 1963.

Martín Alegre (2002) por su parte menciona que las cintas con estos monstruos corresponden a dos tipos de preocupaciones que fueron comunes en esa época. Por un lado, el miedo primitivo del humano acerca de ser devorado, el cual aún persiste y que se acompaña del temor post-darwiniano a que algún día la seguridad ganada por los humanos frente a los animales pueda desaparecer a causa de un cambio brusco en la evolución o en el medio ambiente; Por otra parte, se encuentra el temor a la ciencia en lo que se refiere a la manipulación genética, ya que los avances científicos en esa área eran cada vez mayores.

En el ámbito estadounidense estos dos miedos están presentes, pues en su filmografía aparecen animales que se volvían monstruosos a causa de su gran tamaño, su actitud violenta que va más allá de lo cotidiano o por su inconmensurable voracidad. Además, de que en algunos casos estos eran intervenidos por el humano a través de la manipulación genética.

En el primer caso se tienen ejemplos como: la serpiente colosal de la cinta *Anaconda* (Llosa L., 1997) o el cocodrilo gigante del filme *Lake Placid* (Miner S., 1999); asimismo, animales como el tiburón de *Jaws* (Spielberg S., 1975) o las pirañas de *Piranha* (Dante J., 1978) resultan temibles porque actúan como seres voraces de sangre, aunque estas últimas fueron intervenidas por un científico, al igual que los tiburones del filme *Deep Blue Sea* (Harlin R., 1999).

En el segundo caso, donde entran los últimos dos ejemplos, cabe señalar que estas cintas tienen sus antecedentes en aquellos filmes de los cincuenta en donde la tendencia eran

los animales mutantes o gigantes. A este se le puede agregar el ejemplo de la película *Mimic* (Del Toro G., 1997), ya que en esta se muestra a una brutal plaga de cucarachas que luego son exterminadas por una nueva especie de insectos creados por una científica, los cuales también buscan acabar con los humanos. En este filme se ven temáticas como la manipulación genética, la adaptación, la evolución y la supervivencia.

Por otro lado, en el contexto nacional, el cine de horror mexicano dejó de lado lo relacionado a la manipulación genética y solo recurrió al miedo primitivo hacia los animales, aunque en este caso es clara la influencia del cine estadounidense, ya que las cintas que representaban este temor fueron *Tintorera* (Cardona R. Jr., 1977) y *El Ataque de los Pájaros* (Cardona R. Jr., 1987), que presentan como monstruos en el primer caso a un tiburón sediento de sangre y en el segundo a varias aves que atacan a los humanos. Ambas películas remiten a obras filmicas estrenadas años antes en Estados Unidos, siendo estas *Jaws* (1975) de Spielberg y *The Birds* (1963) de Hitchcock respectivamente.

Zombies

La figura monstruosa del *zombie* incrementó su popularidad luego del estreno de la cinta estadounidense *The Night of the Living Dead* dirigida por Romero G. en 1968, debido a que este filme reestructuró a este arquetipo monstruoso del cine y lo convirtió en un personaje estereotipado que fue replicado en otras películas norteamericanas e internacionales, además de que consolidó el subgénero del apocalipsis *zombie*. Entre las características del *zombie* introducidas por Romero se encuentran su aspecto putrefacto, su lentitud y cierta falta de raciocinio, su aparición en masas, autonomía (ya no sirven a un amo), su naturaleza caníbal, su debilidad (cabeza) y la transmisión de su condición a través de una mordida.

Este estereotipo cinematográfico del *zombie* que figuró en los años posteriores, se apegó más a la corriente del género de esta época que buscaba representar la pérdida de identidad de los individuos, al mostrar a estos personajes con apariencia putrefacta y sin una aparente conciencia individual, como rasgo heredado de los primeros *zombies* del cine. Asimismo, la propuesta de Romero amplió los posibles orígenes de estas figuras monstruosas, al dejar de lado el tema del vudú y en su caso, reflejando el miedo hacia los avances tecnológicos con respecto a la exploración espacial, pues en sus cintas, los *zombies* existen gracias a la explosión de un satélite radioactivo que había sido enviado al espacio.

En Estados Unidos a partir de los setenta, el cine de horror sobre *zombies* siguió las características del personaje instauradas por Romero, quien a su vez aumentó su legado dirigiendo secuelas de su obra prima (*Dawn of the Dead* de 1978 y *George A. Romero's Day of the Dead* de 1985) donde incluía las preocupaciones del consumismo exagerado en sus *zombies*. Entre otros ejemplos destacan las cintas: *The Children* (Kalmanowicz M., 1980) en la que niños se transforman en *zombies* a causa de una fuga de gas en una planta nuclear; y *The Return of the Living Dead* (O' Bannon D., 1985) con sus respectivas secuelas en las que muertos reviven como *zombies* gracias a un gas.

En el ámbito mexicano, El *zombie* fue otro monstruo del cine de horror que tuvo presencia durante estos años, apareciendo en películas como *Santo y Blue Demon Contra las Bestias del Terror*, así como en *La Muerte Viviente* (Ibáñez J., 1971b), que trata sobre una isla en la que se presenta a los “otros” como nativos que realizan rituales vudú y algunos personajes en el rol de *zombies*; por otra parte, en el filme *Santo Contra la Magia Negra* (Crevenna A., 1972b) destaca la aparición de varios *zombies*, de una hechicera vudú y hasta de la mafia soviética, que busca crear un arma nuclear; en la cinta *La Invasión de los Muertos*

(Cardona R., 1973) *Blue Demon* pelea con varios muertos que resucitan a causa de una profecía cósmica cuando una bola de fuego cae del espacio; y en *Cementerio del Terror* (1985) aparece una multitud de *zombies* liderada por un asesino serial resurrecto.

Los muertos vivientes ya habían tenido apariciones previas en la cinematografía del horror nacional, pero durante estas últimas décadas del milenio, la figura del *zombie* se caracterizó por su aparición en grupos y a partir de 1973 su representación remite al estilo instaurado por Romero G. Al mismo tiempo y a diferencia de las películas norteamericanas de la época, en los filmes de México los *zombies* suelen ser creaciones y acompañantes complementarios de otros monstruos a los que llegan a servir.

Adicionalmente, durante estas décadas destaca que mientras en Estados Unidos los orígenes del *zombies* se ligaban a gases y radiación espacial, en México estos monstruos tendían a ser el resultado de rituales vudú o satánicos, así como de experimentos científicos e incluso también se asociaron con profecías cósmicas y objetos provenientes del espacio,

La figura La Muerte como monstruo (la Parka)

La Muerte como entidad monstruosa dentro del cine de horror estadounidense pasa desapercibida durante las últimas décadas del siglo XX, aunque si tiene una que otra representación en la filmografía de ese país, pero en cintas de otros géneros como es el caso del género romántico en la cinta *Death Takes a Holiday* (Butler R., 1971), en donde la Muerte por decisión propia adquiere una forma humana para visitar la tierra y termina enamorándose.

En el ámbito mexicano, el tema de la muerte también ha sido recurrente a lo largo de la historia en la filmografía nacional, formando parte de diversos géneros cinematográficos, pues la Muerte es un icono de la cultura mexicana. Hablando del horror fílmico, la figura de

la Muerte como monstruo no ha sido tan recurrente y en cambio se ha tenido más la participación de monstruos fantasmales.

No obstante, este ser como monstruo ha tenido una que otra aparición y en el periodo examinado, destaca el caso de la cinta de horror-western *El Jinete de la Muerte* (Curiel F., 1980) en donde se retoma a este ente esquelético y se le presenta como el “otro”, quien otorga su cargo a otra persona.

Comparaciones generales

Con base en lo anterior, se pueden detectar similitudes y contrastes entre las formas en que estos dos países retratan a sus monstruos que llevan implícitos los malestares de su cultura.

A grandes rasgos, se detecta que en el cine de horror de ambos países, se tiende a representar a los monstruos de formas diversas con base a diferentes tendencias que resultan ser similares en la filmografía de los dos países, aunque esto no significa que la representación de los monstruos sea idéntica, ya que cada nación caracteriza de forma distinta a sus personajes, pues mientras que, en Estados Unidos los monstruos de los filmes de horror suelen ser tan siniestros y amenazantes como carismáticos, los monstruos de México a pesar de suponer ser una amenaza, resultan más acartonados y cómicos en un sentido involuntario, ya sea por los efectos especiales, por la actuación o por el guion que los obliga a comportarse como personajes sin inteligencia en muchos de los casos.

Por otra parte, también se destacan los orígenes de los monstruos, tanto en la inspiración para su creación como en la narrativa de los filmes. En el primer caso, se detectó que, en los dos países hay sucesos y fenómenos culturales reales que incentivan la concepción de estos entes como ideas originales; sin embargo, Estados Unidos también suele usar la

literatura como base para adaptar ciertos monstruos a su cinematografía, mientras que México en general, se inspira más en el folclor y en las leyendas propias del país para crear sus monstruos y al mismo tiempo también se ve influenciado por el cine hollywoodense.

En el segundo caso, se observó que en ambos países hay monstruos que dentro de las tramas fueron o siguen siendo humanos corrompidos por el mal, ya sea a través de posesiones, adquisición de poderes o estados sobrenaturales, o del desarrollo de una psicopatía, entre otros ejemplos. No obstante, en ambos países hay monstruos que desde siempre han sido seres no humanos, como los extraterrestres o las criaturas puramente demoniacas. Adicionalmente, durante estos años, la mayoría de las historias de los monstruos mexicanos tienen un origen de antaño que se remontan al periodo colonial, mientras que en Estados Unidos mayormente ocurre todo lo contrario y de forma recurrente presenta a monstruos con orígenes dentro de contextos contemporáneos, aunque esto no es una regla.

Las motivaciones son otro aspecto para considerar al comparar a estos monstruos filmicos, pues en la cinematografía de ambos países, gran parte de los monstruos del horror solían estar motivados por la venganza, sobre todo esto es más perceptible en el caso mexicano. Por otra parte, algunos monstruos más que por motivación, actúan por instinto de supervivencia como se puede ver mayormente en cintas sobre extraterrestres de los dos países, pero también en psicópatas. Además, en ambos países hay monstruos principalmente de la corriente satánica y algunos psicópatas cuya única motivación es causar el mal.

Por otro lado, las habilidades de los monstruos también resultan relevantes, pues mientras en Estados Unidos los monstruos filmicos llegan a tener grandiosos poderes sobrenaturales o una mayor resistencia a la del humano promedio; en el caso de México, si bien, se dota con diversos poderes o destrezas a los monstruos, estos no son explotados al

máximo, dejando a los espectadores insatisfechos. Adicionalmente, los monstruos del cine de horror estadounidense suelen ser más sanguinarios y violentos en sus actos, lo que los vuelve más atractivos para los amantes del género, en cambio, los monstruos mexicanos en esta cuestión quedan a deber, pues no se muestran tan explícitos en este aspecto.

En cuanto a la otredad de los monstruos se puede dividir a esta en dos tipos, la otredad física y la otredad moral. La otredad física de los monstruos estadounidense varia bastante debido a la gran diversidad monstruosa de los filmes; sin embargo, generalizando para el periodo temporal analizado, se encuentra que estos seres monstruosos en su gran mayoría son representados como personajes con poderes sobrehumanos y de aspecto antropomórfico, siniestro y aterrador (a excepción de los animales salvajes), o como humanos enmascarados, los cuales mayormente tienen un carácter y personalidad sádica y psicópata que los sitúa dentro de la otredad moral.

Con respecto a los monstruos fílmicos mexicanos, estos físicamente habitan las puertas de la diferencia por sus estados como seres sobrenaturales y por sus apariencias desaliñadas y vestimentas deterioradas características de estos monstruos que representan generalmente personajes fantasmales de épocas de antaño, muertos vivientes, psicópatas nauseabundos y adoradores del demonio. Asimismo, estos monstruos son parte de la otredad moral, ya sea por sus mentes perversas o por sus actos pecaminosos.

Halloween y Día de Muertos en el cine de horror

Tradiciones como Halloween y Día de Muertos son parte de la cultura de ambos países y aunque por sus orígenes a Estados Unidos se le asocia más con la primera y a México con la segunda, es verdad que, siendo estos países vecinos y considerando el contexto globalizado de las últimas décadas del cenutrio, ambas tradiciones han coexistido en los dos territorios,

aunque en efecto, el Día de Muertos ha sido uno de los símbolos predilectos de la identidad nacional, mientras que Halloween se ha convertido en un fenómeno mundial, pero que siempre remite a Estados Unidos.

Dicho lo anterior surge la cuestión sobre si estas dos tradiciones ¿promueven el cine? o ¿viceversa? A continuación, se da respuesta a estas preguntas según cada caso.

Halloween

La festividad de Halloween es una de las tradiciones más representativas de la cultura estadounidense, la cual ha sido adoptada por distintos países del mundo. Esta celebración tiene su origen principalmente en las fiestas paganas y religiosas de diferentes culturas europeas como la Celta, que al migrar a Estados Unidos llevaron dichas celebraciones que posteriormente se fusionaron y evolucionaron en lo que hoy se conoce como Halloween.

Esta tradición celebrada el 31 de octubre, inicialmente se relacionaban con el cambio de estaciones, marcando el fin de la temporada de cosechas y el preludio del invierno, así como también con la creencia de que esa noche se abría un portal entre el mundo de los muertos y el de los vivos. Con el paso del tiempo esta festividad ha adquirido un carácter divertido en donde destaca todo lo relacionado a temas de miedo y repulsión como las decoraciones lúgubres y los disfraces de monstruos.

Barrera Cañellas M. (2003) señala que el cine de horror es una de las industrias norteamericanas que más contribuye con sus productos a la celebración de Halloween, principalmente a través de la creación de personajes monstruosos filmicos que después se insertan como figuras e iconos de esta tradición, pues se promueven por medio de disfraces o a través de atracciones en parques temáticos durante estas celebraciones. Asimismo, la

autora añade que, el cine de horror “ha encontrado siempre en Halloween un escenario apropiado y fecundo para sus puestas en escena, que, en estos días, hacen más que nunca las delicias de todos los espectadores aficionados al género mencionado” (p. 112).

Considerando lo anterior, se detecta como varias películas del género se ambientan en esta celebración y el ejemplo más acertado es la saga de películas de *Halloween* que se instauró en 1978. Del mismo modo, en Estados Unidos la gran mayoría de películas del género, se han estrenado principalmente en el mes de octubre o noviembre, debido a la cercanía con la festividad de Halloween y al ambiente tenebroso generado a raíz de ello.

En el caso del cine de horror mexicano que, desde finales de la década de los cincuenta y particularmente durante los años ochenta se inspiró fuertemente en los éxitos y las corrientes del género estadounidense, se percibe también una parcial influencia del Halloween que se introducía fuertemente en el país. Representaciones de esta tradición norteamericana se observan en cintas como *Vacaciones del Terror 2*, lo que a su vez incentivaba la celebración de esta festividad en el público mexicano, aun y cuando esto se oponía a las corrientes de esa época en el cine nacional, como se relata a continuación.

Día de Muertos

Esta tradición originaria de México mezcla las concepciones y cultos prehispánicos a la muerte con las festividades del catolicismo europeo dedicadas a los fieles difuntos. Para mediados y finales del siglo XX esta celebración se caracterizó por su visión particular de la muerte, alejándola de temas repulsivos y vinculándola más al sentimentalismo, la nostalgia y a lo colorido e incluso humorístico.

Esta concepción mexicana de la muerte por sus características está lejos de vincularse a un ser monstruoso del ámbito del horror, ya que se aleja del miedo y de lo repulsivo y por lo tanto se justifica su poca presencia como entidad monstruosa dentro del cine nacional; asimismo, en el caso estadounidense se le guarda cierto respeto a esta entidad y por lo tanto, también se entiende su ausencia como personaje monstruoso en las cintas del género.

No obstante; en México, tal como indica Mora Aymerich, F. (2017), después de la década de los sesenta se despertó un nacionalismo y sentimientos antiestadounidenses con la adopción de la celebración del *Halloween*, lo que conllevó a que a finales de los años setenta y durante la década de los ochenta, en plena crisis de la industria cinematográfica, se instaurara una nueva política impulsada por el Estado, en la que se exaltara la identidad mexicana por medio de la festividad del Día de Muertos.

En efecto, durante la década de los ochenta resaltan varios filmes mexicanos en donde se representa la tradición de Día de Muertos; sin embargo, por lo ya mencionado, estas cintas no eran pertenecientes al género del horror, pues esta tradición se aleja de las temáticas de miedo y repulsión, además de que como señala Mora Aymerich, F. (2017), para esta época instituciones como Conacine se opusieron a producir filmes “extranjerezantes” y tenían una postura de rechazo al Halloween, y justamente lo estadounidense era la principal inspiración de las producciones cinematográficas de horror nacional durante esta época.

En contraste, es interesante que en el caso estadounidense la cinta de horror *Candyman 3: Day of the Dead* (1999) muestra la festividad mexicana del Día de Muertos presente en Estados Unidos gracias a la comunidad de mexicanos inmigrantes y residentes de ese país. Esta película a través de la representación de esta tradición promueve de cierta

manera dicha celebración, pues la da a conocer al público norteamericano e internacional, cabe destacar que, a pesar de esto, la Muerte como personaje no tuvo relevancia en el filme.

Derivado de lo previamente revisado y contestando las preguntas previamente planteadas, se puede concretar que Halloween si influye en el cine de horror estadounidense y a la vez en el mexicano, al igual que las películas de horror norteamericanas y mexicanas promueven dicha tradición. No obstante, en el caso de la celebración de Día de Muertos, esta también influye en el cine y viceversa, aunque en el caso mexicano esto no sucede en el género del horror, pero curiosamente para este periodo si se detecta un caso en el que se promueve dicha festividad en el cine de horror estadounidense.

Antes de cerrar con el capítulo es necesario revisar y comparar algunos temas que resultan relevantes para la investigación.

El monstruo como vigilante

Como ya se ha demostrado el monstruo es un ser que funge como vigilante y controlador de las normas sociales y morales, pues castiga a aquellos que sobrepasan los límites establecidos en el ámbito territorial, moral, de conocimiento, etc. En el caso del cine, esta característica del monstruo se encuentra muy presente.

En Estados Unidos los personajes monstruosos tienden a castigar a aquellos que rebasan los límites del conocimiento tales como doctores, científicos, psiquiatras y religiosos, así como también a exploradores que se adentran en áreas desconocidas; esto va desde curiosos que entran a casas ajenas, o que viajan a otras regiones, hasta astronautas que llegan a otros planetas. Asimismo, dentro del cine de horror y mayormente en el subgénero *slasher*, los jóvenes que cometen actos indecentes son víctimas potenciales de los monstruos.

Al igual que en el cine de horror estadounidense, en el caso de México los personajes que suelen ser castigados por monstruos tienden a ser aquellos con hambre de conocimiento tales como investigadores, doctores, científicos y por supuesto, los que se adentran en espacios poco habitados como lo son los bosques, además de personajes desobedientes que hacen cosas inmorales. Igualmente, en varias películas, algunas de las víctimas recurrentes de los monstruos son cazadores, lo que refleja la popularidad de esta práctica en México en un periodo en el que emergía la lucha internacional por el bienestar de los animales.

El rol del monstruo

En el cine de horror de ambos países, el rol del monstruo consiste en representar una amenaza para los otros personajes de la película, quienes son víctimas de este personaje monstruoso que, a su vez personifica el rol de castigador que hostiga a aquellos que desafían las reglas y rebasan los límites. Sin embargo, es verdad que hay una distinción entre el rol del monstruo del cine de horror estadounidense y el mexicano.

Los monstruos del cine de horror estadounidense se caracterizan porque adquieren un rol protagónico en los filmes, y en consecuencia los otros personajes pasan a tener un rol de víctimas. Del mismo modo, a estos monstruos se les dota de una personalidad, de un carácter y de un carisma propio que los hace conectar con el público, ya que los espectadores incluso ven las películas y muchas veces se ponen del lado del monstruo. Está claro que en estas cintas los monstruos son el foco de atención, y prueba de ello es que en las secuelas están siempre presentes, mientras que los otros personajes cambian en cada entrega.

Como muestra de lo anterior, se tienen numerosos ejemplos, pues es indudable el carisma peculiar de Freddy Krueger en cada una de sus películas, mientras que los otros protagonistas pasan a segundo plano; lo mismo sucede en la cinta de *The Exorcist*, en donde

el personaje de Regan es ampliamente recordado por su protagonismo ante los otros personajes, y así se podría proseguir con los seres monstruosos de diferentes producciones cinematográficas hollywoodenses de finales del siglo pasado.

En cambio, los monstruos mexicanos del cine de horror suelen tener un rol antagónico y una personalidad un tanto vacía, ya que no tienen aspiraciones y solo funcionan como un complemento que se opone a los objetivos de los personajes principales del filme, los cuales tampoco tienen un desarrollo profundo, y la mayoría de estos resultan ser unas víctimas más del monstruo. Esto se ve en la mayoría de las cintas de horror nacionales, y aún más en el subgénero de luchadores, en donde el protagonista es un famoso peleador que tiene que vencer a un monstruo genérico que solo está ahí para enfrentarse a él.

Como muestra de lo anterior, se pueden mencionar algunos ejemplos como el extraterrestre de *La Noche de la Bestia*, o Jesse de *Trampa Infernal*, ya que los dos aparecen en sus respectivas cintas para atacar y matar a los demás personajes, pero no se profundiza mucho en ellos. En otros casos, las acciones de estos personajes solo se justifican por venganza o por un acercamiento con lo demoníaco, como ocurre con la Llorona, la Muñeca poseída de *Vacaciones del Terror* y el Nahual de *Cazador de Demonios*.

Aunque en los últimos tres ejemplos presentados los orígenes de los monstruos están bien fundamentados desde las leyendas o supersticiones mexicanas, cuando estos personajes aparecen en pantalla no transmiten empatía ni gran terror, y en cambio, por su caracterización, llegan a mostrar más bien rasgos caricaturescos, además de que se sienten un tanto vacíos en personalidad, como es el caso de la Llorona o el Nahual, que como monstruos solo están ahí con una apariencia física deplorable persiguiendo a sus víctimas, lo que dificulta que el espectador los admire. A pesar de esta generalización, es necesario

mencionar que existen excepciones, como es el caso de Alucarda, quien definitivamente es un personaje más profundo en cuanto a protagonismo y personalidad.

Tal como lo señala Sebastián Díaz (2009), muchos de estos monstruos y filmes fueron encargos del cine de horror mexicano que buscaban adentrarse en las modas del género, dejando de lado la creación original y la experimentación que fue parte imprescindible de los inicios del cine de horror nacional, y esto conllevó a que estos monstruos tuvieran un rol simple y genérico. Además, gran parte de los monstruos estadounidense tienen un nombre distintivo que los posiciona como seres únicos; en cambio, la mayoría de los monstruos nacionales no tienen un nombre propio y solo se les identifica por sus características generales como “muñeca” “extraterrestre”, etc. lo que hace que carezcan de individualidad.

Se puede considerar entonces que el protagonismo de los monstruos fílmicos estadounidenses, en contraposición al rol antagónico de los monstruos mexicanos, contribuyó a que los primeros trascendieran, convirtiéndose en iconos internacionales del horror, teniendo un gran impacto en México y superando en popularidad a los monstruos nacionales.

Fascinación por el monstruo

En el caso de las películas de horror de ambos países, el monstruo resulta ser un personaje fascinante y atractivo para el espectador, el cual se llega a emocionar con la aparición del “otro” en la gran pantalla, y es que, en este tipo de filmes, el monstruo se convierte verdaderamente en el centro de atención, pues aunque el público llega a sentir alivio cuando el villano es derrotado, también es verdad que el espectador se llega a identificar, o que al menos empatiza con el ser monstruoso, debido a que éste se contrapone a aquello que es objeto de represión por parte de la sociedad, y por lo tanto activa desde la pantalla un escapismo social.

Del mismo modo, esta atracción por el monstruo también deviene de la fascinación por sus habilidades y poderes; sin embargo, es necesario destacar que los monstruos nacionales en ocasiones dejan algo que desear, ya que muchas veces su aparición en pantalla es mínima, o cuando aparecen su caracterización resulta deficiente, sin mencionar que muchas veces carecen de poderes o no los usan adecuadamente, como es el caso de la Llorona de Eugenia Esparza, que teniendo habilidades de fantasma se comporta más como un *zombie* lento cuando se enfrenta a sus víctimas; no obstante, esto no impide que el público se sienta atraído al ver a este tipo de personajes, y más todavía cuando estos se enfrentan a luchadores famosos.

En contraste, los monstruos del cine estadounidense, al tener más apariciones en la gran pantalla, muestran mejor sus habilidades, e incluso por el mismo motivo se llega a profundizar más en ellos y en algunos casos hasta se vuelven carismáticos, por lo que el público empatiza más con ellos, y quiere verlos más en acción. Esto explica en parte el hecho de que estos se hayan vuelto populares y comerciales, pues en varios casos las mercancías de algunos de estos personajes no difieren mucho de la de los superhéroes más famosos, en el sentido de que en los dos casos se producen diversos filmes, historietas, videojuegos, disfraces, juguetes y otros productos comerciales.

Franquicias cinematográficas y productos filmicos unitarios

Una gran diferencia entre los monstruos filmicos mexicanos y los estadounidenses es la presencia que tuvieron en la gran pantalla y en los medios, ya que mientras en Estados Unidos los productores supieron vender al resto del mundo sus miedos y monstruos del cine de horror, convirtiéndolos en iconos y temores universales, los productores mexicanos tuvieron que enfrentar grandes retos para difundir su propio y limitado catálogo de cintas del género

junto con sus monstruos. Es importante mencionar que muchos de estos filmes nacionales no se llegaron a exhibir en salas de proyección del propio país debido a la poca calidad de las cintas y a cuestiones comerciales que se inclinaban más por la proyección de filmes estadounidenses.

El país anglosajón no solo produjo una vasta cantidad de propuestas filmicas de horror que incluían a sus propios monstruos, sino que también llegó a convertirse en un explotador comercial del género, consolidando franquicias cinematográficas y produciendo una gran cantidad de secuelas de varias cintas, cuyos monstruos alcanzaron consecuentemente una gran popularidad local e internacional; así, personajes como Chucky o Leatherface tuvieron cuatro películas a finales del siglo, y Freddy Krueger protagonizó siete filmes, sin contar las secuelas que se estrenaron en el siglo XXI.

México no corrió con la misma suerte, y debido a las limitantes y crisis del género en la industria filmica nacional, no se concretaron secuelas de las películas a excepción de la cinta *Vacaciones del Terror*, en la cual tuvimos el regreso de su personaje monstruoso. Además, contamos con la segunda aparición de otros monstruos que debutaron en años previos a los setenta, como es el caso de las Mujeres Vampiro, e incluso el caso excepcional de la Llorona, quien estuvo presente en varias películas mexicanas de horror a lo largo del siglo XX, pero con diferentes versiones, por lo que no se puede considerar franquicia.

Todo lo anterior provocó que los monstruos del cine nacional no tuvieran tanto impacto en el público mexicano en comparación con el que sí tuvieron los monstruos del cine hollywoodense; de hecho, uno de los personajes más recordados del cine de horror nacional es justamente la Muñeca de *Vacaciones del Terror*, que fue la única que tuvo una secuela

durante el periodo de tiempo estudiado, aunque su faceta de ente demoniaco no cobró tanta fama como la muñeca en la escena donde con sus poderes hace volar al actor protagonista.

Influencia del cine de horror estadounidense en los filmes mexicanos

Con base en todo lo anterior, se puede mencionar que dada la amplia popularidad de los monstruos y de las propias películas de horror estadounidense, México tuvo una gran influencia del cine hollywoodense para producir sus propias cintas y monstruos del género desde finales de los años cincuenta, con el éxito del filme *El Vampiro* (1957) del director Méndez F. y producciones ABSA, quienes se inspiraron en el primer monstruo clásico del cine de horror norteamericano.

A partir de ese suceso, tanto producciones ABSA como otros cineastas nacionales comenzaron a desarrollar películas tomando como referencia historias y monstruos del cine de horror estadounidense, haciendo que el género en México perdiera identidad, al apoyarse en propuestas de otros países. Además, a esto se suma el hecho de que muchas de estas cintas fueron encargos producidos para entrar en la moda de los efectos especiales, los cuales se volvieron una tendencia muy notable gracias a los filmes anglosajones.

Derivado de esto, se aprecia claramente que dentro del cine de horror nacional hay monstruos y tramas con influencia estadounidense, como es el caso de las películas con animales monstruosos, así como también todas aquellas que tienen como antagonistas a adaptaciones de los monstruos clásicos de la Universal o las cintas del subgénero *slasher*, y por supuesto las de alienígenas. En contraste, se puede observar que el cine de horror mexicano no impactó ni influyó en los monstruos del cine de horror norteamericano de finales del siglo XX.

CONCLUSIONES

Desde una perspectiva general, el monstruo es un ser complejo que ha acompañado a la humanidad a lo largo de su historia a través de las pinturas, los mitos, las leyendas, la literatura, y posteriormente se ha insertado en diversos medios visuales como la televisión, el cine y los videojuegos. Del mismo modo, el monstruo no solo representa la otredad, sino que también es un reflejo de la fascinación humana y un escapismo para todo lo que resulta reprimido; al mismo tiempo funciona como un castigador de quienes sobrepasan los límites regionales, morales o de conocimiento.

Además, el monstruo, al ser concebido dentro de una determinada cultura, suele encarnar aquellas preocupaciones, malestares, ansiedades y situaciones que aquejan a la sociedad en cuestión, y, por lo tanto, al examinar a estos personajes se pueden llegar a entender los valores de la propia sociedad, y la manera en que los monstruos se muestran como una amenaza para el aparato cultural en el que fueron engendrados, así como también. para las sociedades en que se presenta, ya que las sociedades que los consumen tienden a tener malestares culturales que pueden ser semejantes o dispares, y en ocasiones suelen adoptar estos temores para asociarlos con sus propias preocupaciones acordes a la temporalidad en que son vistos.

Considerando lo anterior, entonces se puede mencionar que al comprender a los personajes monstruosos se puede reflexionar sobre cómo un ser humano ve al “otro” a través de aspectos como raza, género, clase social, religión, etc.

En el caso del cine, el monstruo junto con su complejidad estuvo presente desde las producciones de Méliès y llegó a ser parte esencial del cine expresionista y de otras obras cinematográficas experimentales que precedieron al género del horror, mediante el cual el

personaje monstruoso se consolidó como un elemento fundamental del cine, el cual se fue adaptando con el paso del tiempo a las amenazas culturales de cada época y de cada país en el que era creado y presentado.

Países como México y Estados Unidos incursionaron en el cine de horror desde su surgimiento en los años treinta, y aunque durante todo el siglo XX el cine nacional se vio rebasado en producciones del género por el país del norte, ambas naciones forjaron una gran variedad de seres monstruosos dentro de la gran pantalla, los cuales, en efecto, son el reflejo de sus respectivos malestares culturales. Así, a finales del siglo XX ambos países pasaban por momentos de preocupación y ansiedad que se vieron plasmados en sus monstruos cinematográficos.

Por un lado, Estados Unidos reflejó en sus monstruos fílmicos su pánico satánico proveniente de la fundación de iglesias y sectas oficiales de esa índole en el país, así como también su temor por el gran brote de asesinos seriales en diferentes estados de su territorio. Del mismo modo, retrató sus temores surgidos de la migración, como lo relacionado con la religión vudú. Por otra parte, en los monstruos del cine de horror estadounidense también están presentes aspectos como el racismo, el feminismo, el miedo al retraso y la pobreza, el temor a lo proveniente del espacio por los acercamientos a este, y el malestar sobre las diferencias de la brecha generacional, entre otros.

Por su parte, México representó en sus monstruos sus propias supersticiones y leyendas de la tradición oral provenientes de la época colonial, con base en la religión católica que a finales del siglo XX disminuía su porcentaje de creyentes, y a su vez el hecho de que se enfrentaba a la llegada de nuevas sectas al país y a la popularidad que mediáticamente iba adquiriendo la brujería y sus misas negras. Asimismo, los cineastas mexicanos recurrieron a

influencias del cine hollywoodense para crear sus propias historias y sus monstruos basados en temores universales comercializables, como la figura del vampiro o el subgénero *slasher*, pero tomando como referencia sus propios significados del monstruo, a partir de como veía a las mujeres, a las jóvenes o al estadounidense en un contexto nacional en donde se desarrollaban los movimientos estudiantiles, feministas, entre otros.

De esta manera, en el cine de horror de los dos países proliferaron estos malestares culturales dentro de sus monstruos mayormente representados con tendencias prácticamente idénticas, en donde se adentran vampiros, autómatas, *zombies*, momias, científicos locos y sus creaciones, criaturas demoniacas, licántropos, animales voraces, psicópatas, maniáticos, asesinos seriales, muñecos y personas poseídas, bestias, fantasmas, infantes y jóvenes malévolos, extraterrestres, brujas, demonios, sectas y adoradores del Diablo, entre otros que, a pesar de ser personajes semejantes, se diferencian por sus roles y caracterizaciones.

El rol del monstruo en el cine de horror sí llegó a cambiar dependiendo si tenía lugar en una producción mexicana o estadounidense, pues a pesar de que en ambos países el monstruo representa una amenaza para los protagonistas y suele ser un castigador, es verdad que, mientras en el cine hollywoodense la mayoría de los monstruos adquieren un rol protagónico y con una distinguida personalidad que los hace conectar con el público, los monstruos mexicanos suelen tener un rol antagónico y genérico, pues la mayoría de ellos no son tan profundos y solo funcionan como un complemento que se opone a los objetivos de los personajes principales del filme y por ende no permearon tanto en la cultura popular ni en los consumidores.

Lo anterior cobra sentido al identificar que muchos de los productores mexicanos solo buscaban éxitos comerciales y adentrarse en las modas del género, y dejaron de lado la

profundización de los personajes que sí solían tener los monstruos del cine estadounidense. Por otra parte, el aspecto físico de los monstruos también se distingue en ambos países, y es que, aunque ambas naciones tuvieran diseños semejantes, las caracterizaciones mexicanas eran más carentes y resultaban más planas, sencillas y en algunos casos caricaturescas, en comparación con las caracterizaciones estadounidenses que tenían mejores efectos prácticos y terminaban viéndose más realistas, siniestras y originales.

Adicionalmente, Estados Unidos gracias a su capacidad para producir más propuestas de filmes de horror que iban desde creaciones independientes, experimentales y de bajo presupuesto hasta producciones con grandes inversiones respaldadas por las grandes compañías, desarrolló numerosas secuelas y franquicias inspiradas en un mismo monstruo; a diferencia de México en donde, a causa del limitado financiamiento y las pobres dinámicas de distribución del género, fueron contadas las películas y monstruos producidos en el país, sin contar que muchas de estas carecían de calidad y, por ende, no llegaron a tener secuelas ni a permear en la cultura popular como sus contrapartes estadounidenses.

Del mismo modo, en el ámbito estadounidense la influencia del Halloween propiciaba la producción de más cintas del género para ser estrenadas en la temporada de octubre, lo que a su vez se traducía en la inserción de nuevos personajes emblemáticos para esta festividad, ocurriendo algo similar en México aunque en menor medida; por otra parte, con la tradición de Día de Muertos ocurrió todo lo contrario, pues en México si se incentivaba la creación de filmes con esa temática, pero no dentro del género del horror, por lo que este género del cine mexicano se vio aún más rezagado al no recibir apoyos de instituciones que se oponían a la producción de cintas con tintes extranjeros y particularmente estadounidenses, en los que se influenciaba mayormente el horror nacional.

A partir de lo previamente dicho se puede decir finalmente que los monstruos estadounidenses, al tener un rol protagónico y ser más profundos, complejos, carismáticos, con personalidades notables y visualmente tan terroríficos como fascinantes, aunado a su extensa aparición en diversas películas con secuelas ampliamente difundidas en varios países, llegaron a popularizarse mucho más que los monstruos mexicanos de los que escasamente se producían cintas, y los cuales a pesar de su particular encanto, sólo llegaron a las salas de exhibición en forma muy limitada.

Adicionalmente, en el caso mexicano factores como las caracterizaciones poco atractivas y siniestras a causa del restringido presupuesto, así como el mal empleo de sus poderes y el rol que tienen como antagonistas genéricos de los que se explora poco, aunado al hecho de que se les dota de una personalidad poco interesante, influyeron en que estos monstruos fílmicos no fueran tan destacados ni memorables como sus contrapartes hollywoodenses, aunque existen excepciones y esto no quiere decir que los monstruos nacionales tengan menor valor que los estadounidenses, ya que cada caso se sitúa en un contexto cultural distinto y con recursos y oportunidades disimiles en el ámbito cinematográfico local e internacional.

BIBLIOGRAFÍA

Adler, S. R. (1995). Refugee stress and folk belief: Hmong sudden deaths. *Pergamon*, 40(12), 1623-1629. [https://doi.org/10.1016/0277-9536\(94\)00347-V](https://doi.org/10.1016/0277-9536(94)00347-V)

Aguilar, N. y Aguilar, B. (2021). *Muñecos Diabólicos y Entidades Malignas*. Editorial PublishDrive.

Alcaldía de Xochimilco 2021-2024. (s.f.). *La Isla de las Muñecas*. <http://www.xochimilco.cdmx.gob.mx/la-isla-de-las-munecas/>

Arcadia Guerrero, E. (2020). *La construcción social de un asesino en serie: El caso de el monstruo de Ecatepec* [Tesis de Maestría, Tecnológico de Monterrey]. <https://hdl.handle.net/11285/636479>

Arteaga Botello, N. (2022). Alien como arena de disputa cultural: tecnología, capitalismo y otredad. *Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad*, 12(22), 1-15. <http://dx.doi.org/10.32870/Pk.a12n22.667>

Aviña, R. (1999). *El cine de la paranoia*. Times Editores.

Badules Romero, L. (2020). *El cine de monstruos de la Universal. El caso de La mujer y el monstruo (Creature from the Black Lagoon, Jack Arnold, 1954) y su influencia en La forma del agua (Shape of water, Guillermo Del Toro, 2017)* [Tesis de Grado, Universidad de Zaragoza]. <https://zaguan.unizar.es/record/94690?ln=es>

Balasopoulos A. (1997). The Demon of (Racial) History: Reading Candyman. *Journal of Theory and Criticism*, 5, pp. 25-47.

https://www.academia.edu/1008187/_The_Demon_of_Racial_History_Reading_Ca_ndyman

Barrera Cañellas, M. (2003). *Halloween: su proyección en la sociedad Estadounidense* [Tesis de Doctorado, Universidad Complutense de Madrid].
<https://eprints.ucm.es/id/eprint/4758/1/T26709.pdf>

Barros Corcuera, C. (2016). *Satanismo: más allá de una única realidad* [Trabajo Fin de Máster, Instituto Universitario de Ciencias de las Religiones].
[https://eprints.ucm.es/id/eprint/41873/1/CARLA%20BARROS%20CORCUERA%20TFM%20%20EPRINTS%20CCRR%20\(1\).pdf](https://eprints.ucm.es/id/eprint/41873/1/CARLA%20BARROS%20CORCUERA%20TFM%20%20EPRINTS%20CCRR%20(1).pdf)

Biel Portero, I. (2011). *Los derechos humanos de las personas con discapacidad*. Tirant lo Blanch.

Bogira, S. (1987). They Came in Through the Bathroom Mirror. *Reader. Chicago's alternative nonprofit newsroom*. <https://chicagoreader.com/news-politics/they-came-in-through-the-bathroom-mirror/>

Breckin, E. (2017). *La Isla de las Muñecas: una Historia Concisa de la Isla y Leyenda*. Edición Kindle. https://www.amazon.com.mx/Isla-las-Mu%C3%B1ecas-Historia-Concisa-ebook/dp/B077JZSC8H#detailBullets_feature_div

Bruner, S. (1997). Racismo en los veredictos de jurados en Estados Unidos. En UNAM (Ed.), *Cuadernos del Instituto de Investigaciones Jurídicas. La problemática del racismo en los umbrales del siglo XXI, VI Jornadas Lascasianas* (pp. 191-201). Universidad Nacional Autónoma de México.

- Cabezas Gómez, E. (2019). *Comparación de elementos narrativos: el cine de terror en EE.UU. y Japón* [Tesis de Grado, Universidad de Sevilla]. <https://hdl.handle.net/11441/90308>
- Cabrera Carreón, M. (2017). El surgimiento de la figura vampírica en el cine mexicano: hacia una genealogía de los personajes fantásticos del cine de horror en México de 1933 a 1972. *B R U M A L: Revista de Investigación sobre lo Fantástico* (1), 353-380. <https://www.raco.cat/index.php/Brumal/article/download/328381/418914/>
- Calafell, B. M. (Ed.). (2018). Special issue: Monstrosity. *The Popular Culture Studies Journal*, 6(2-3). https://www.academia.edu/37565210/Special_Issue_on_Monstrosity_The_Popular_Culture_Studies_Journal_vol_6_no_2_3_2018_email_work_card=title
- Canguilhem, G. (1971). *Lo normal y lo patológico*. Siglo XXI Argentina Editores. https://circulosemiotico.files.wordpress.com/2018/11/canguilhem_georges_lo_normal_y_lo_patologico.pdf
- Carbone, V. L. (2013). Raza y Racismo: ¿el motor de la historia de los Estados Unidos? Un acercamiento a la relación entre raza, racismo y clase en la historia norteamericana. *XIV Jornadas Interescuelas/Departamentos de Historia*. (pp. 1-31). Departamento de Historia de la Facultad de Filosofía y Letras. Universidad Nacional de Cuyo, Mendoza. <https://www.aacademica.org/000-010/939>
- Carranza C. (2020). Fórmulas y estructuras narrativas para realizar pactos explícitos con el Diablo en la tradición oral de México. *Escrituras americanas*, 4(1/2), 307-329. <http://colsan.repositorioinstitucional.mx/jspui/handle/1013/1365>

- Carroll, N. (2016). *Filosofía del terror o paradoja del corazón*. A. Machado Libros.
- Ciaramitaro, F. (2020). El demonio de las brujas y la Inquisición de México María Valenzuela, Felipa de Santiago de Canchola, la mulata María y María de Angulo. Cinefania (2013). *Libro de Oro Cinefania 2013* (Vol. 5). Cinefania.
- Cirlot, V. (1990). La estética de lo monstruoso en la Edad Media. *Revista de Literatura Medieval*, (2), 175-182.
<https://ebuah.uah.es/xmlui/bitstream/handle/10017/5088/La%20Est%C3%A9tica%20de%20lo%20Monstruosos%20en%20la%20Edad%20Media.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Chávez Gil. E. J. (2019). *Las leyendas urbanas y la Identidad cultural de los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la institución educativa N° 81540 “San Francisco de Asís” Tanguche - Chao. 2019* [Tesis de Maestría, Universidad Cesar Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/38194>
- Chet Van Duzer (2015). *Sea Monsters on Medieval and Renaissance Maps*. British Library.
- Cohen, J. J. (Ed.). (1996). *Monster Theory: Reading Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press. <https://www.jstor.org/stable/10.5749/j.cttsq4d>
- Comisareco Mirkin, D. (2018). La pervivencia del horror o La masacre de Mylai, 1968, de Arnold Belkin (1976). *Alternativas*, (9), 1-18.
<https://alternativas.osu.edu/es/issues/autumnspring-9-2018-19/essays6/comisarenco.html>
- Corzo P., P. A. (2009). Trastorno por estrés postraumático en psiquiatría militar. *Revista Med*, 17(1), 81-86. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=91020345012>

- Cuéllar Barona, M. (2008). La figura del monstruo en el cine de horror. *Revista CS*, (2), 227-246. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4968498>
- Cuéllar Escamilla, D. (2020). Constantes y variantes en las formas de representación del Diablo en leyendas y cuentos mexicanos. En C. Carranza Vera, C, Rocha Valverde & L. Rodas Suárez (Coords.), *Conciliábulo sobrenatural. Seres fantásticos y extraordinarios de la tradición* (pp. 111-134). El Colegio de San Luis.
- De Ávila Sánchez, A. (2014). Muñeca demoniaca en el fondo Inquisición del Archivo General de la Nación. *Boletín Del Archivo General De La Nación*, 8(03), 178-185. <https://bagn.archivos.gob.mx/index.php/legajos/article/view/168>
- De Bruin-Molé, M. (2021) Monster theory 2.0: remix, the digital humanities, and the limits of transgression. En E. Navas, O. Gallagher y X. Burrough (Eds.) *The Routledge Handbook of Remix Studies and Digital Humanities*. (pp. 109-124). Routledge. https://www.academia.edu/48895690/Monster_Theory_2_0_Remix_the_Digital_Humanities_and_the_Limits_of_Transgression?email_work_card=title
- Domínguez Aburto M., Uribe Mendoza J., & Perea Álvarez S. (2013). *El encanto de Catemaco en la historia de sus brujos* [Documento de Congreso]. Primer Congreso Estudiantil de Investigación del Sistema Incorporado 2013. México. <http://vinculacion.dgire.unam.mx/vinculacion-1/Memoria-Congreso-2013/trabajos-ciencias-sociales/antropologia/1.pdf>
- Donaldson, L. F. (2011). The suffering black male body and the threatened white female body": ambiguous bodies in Candyman. *Irish Journal of Gothic and Horror Studies*, (9), pp. 1-17. <http://centaur.reading.ac.uk/36210/>

- Feixa, C. (2006). *De jóvenes, bandas y tribus*. Editorial Ariel.
- Flores, S. (2019). El cine de terror en México: entre monstruos, leyendas ancestrales y luchadores populares. *Secuencias*, (48), 9–34.
<https://doi.org/10.15366/secuencias2018.48.001>
- Flores Espínola, A. (2010). La segunda ola del Movimiento Feminista: el surgimiento de la Teoría de Género Feminista. *Mneme - Revista de Humanidades*, 5(11) 564-598.
<https://periodicos.ufrn.br/mneme/article/view/245>
- Foucault, M. (1990). *La vida de los humanos infames*. Editorial Altamira
http://www2.uadec.mx/pub/pdf/vida_infame.pdf
- Franco Chávez, C. (2019). El movimiento LGBT en México. *Revista Direitos Culturais*. 14(34). 275-305. <http://dx.doi.org/10.20912/rdc.v14i34.3218>
- Freud, S. (2001). *Das Unheimliche*. Mármol Izquierdo Editores.
- Fuentefría-Rodríguez, D. (2013). Monstruos de la Universal: la etapa silente y los mitos del sonoro. *Foto Cinema*, (6), 143-170.
<https://doi.org/10.24310/Fotocinema.2013.v0i6.5913>
- Gaffney, B., & Lockwood, T. (1997). Marie Laveau: la reina del vudú. *Asparkia*. Investigación Feminista, (7), 145-150. <https://www.e-revistas.uji.es/index.php/asparkia/article/view/994>
- Galán, G. (2010). 50 años de la píldora anticonceptiva. *Revista chilena de obstetricia y ginecología*, 75(4), 217-220. <http://dx.doi.org/10.4067/S0717-75262010000400001>

- Gangui, A. (2003). ¿Vida en Marte? *investigación y Ciencia*; 327(12), 30-31.
http://cms.iafe.uba.ar/gangui/difusion/iyg/gangui_vida_en_marte_2003.pdf
- García Antolín, A. P. (2020). El Contexto Histórico Tras La Oleada De Asesinatos En Serie De 1974 -1994 En Estados Unidos. *Revista de Criminología, Psicología y Ley*, (4), 39-84. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8419690>
- García Naranjo, Francisco Alejandro. (2015). Entre la histeria anticomunista y el rencor antiyanqui: Salvador Abascal y los escenarios de la guerra fría en México. *Historia y MEMORIA*, (10), 165-198.
[http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2027-51372015000100007&lng=en&tlng=es.](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2027-51372015000100007&lng=en&tlng=es)
- García Trejo, A. H. (2010). *Alucarda: el vampirismo representado por la lente de Juan López Moctezuma* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México]. Repositorio UNAM. <https://repositorio.unam.mx/contenidos/453677>
- Giménez, G. (1989). Nuevas dimensiones de la cultura popular: las sectas religiosas en México. *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, 3(7), 119-130.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31630705>
- Gómez Abarca, C. (2021). *Jóvenes, Acciones y Movimientos*. CLACSO.
- González Ambriz, M., Ortega Torres J., Serra Bustamante, O. y Vidal-Tamayo, R. (2015). *Mostrología del Cine Mexicano*. La caja de cerillos Ediciones / Conaculta-DGP.
- González-Carpio Alcaraz, D. (2022). *Monstruos y fragmentos en la representación de un cuerpo actual* [Tesis Doctoral, Universidad Complutense de Madrid].
<https://eprints.ucm.es/id/eprint/77592/>

- González Grueso, F. D. (2017). El horror en la literatura. *ACTIO NOVA: Revista De Teoría De La Literatura Y Literatura Comparada*, (1), 27–50.
<https://doi.org/10.15366/actionova2017.1.002>
- Granados Moctezuma, A. S. (2016). *Todas las jaulas vacías: el movimiento en defensa de los animales en Ciudad de México. Activismo y estructura de oportunidades políticas* [Tesis de maestría, Instituto Mora].
<https://mora.repositorioinstitucional.mx/jspui/handle/1018/152>
- Guardiola Marí, R. (2018). *Monstruos, videojuegos y estudios culturales: el caso de The Witcher 3: Wild Hunt* [Tesis de Maestría, Universitat De Les Illes Balears].
<http://hdl.handle.net/11201/149338>
- Gubern, R. (2016). *Historia del cine*. Anagrama.
- Gubern, R. y Prat Carós, J. (1979). *Las raíces del miedo. Antropología del cine de terror*. Tusquets Editores.
- Harkins, A. (2005). *Hillbilly: A Cultural History of an American Icon*. Oxford University Press.
- Human Rights Watch. (2001). Más allá de la razón: La pena de muerte y los delincuentes con retraso mental. *Human Rights Watch Reports*, 13(1), pp. 1-50.
<https://www.hrw.org/reports/2001/ustat/index.htm#TopOfPage>
- Hurtado Hurtado, I. (2015). *Monstruos de Ayer, Monstruos de Hoy*. [Tesis de Grado, Universitat Politècnica de València]. <http://hdl.handle.net/10251/60593>.

- Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática (INEGI) (2005). *La diversidad religiosa en México. XII Censo general de población y vivienda 2000*. INEGI.
- Javier López, C. (2010). *Monstruos párvulos o niños como entes maléficos en algunas cintas del cine de horror entre 1968 y 2009* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México]. <https://repositorio.unam.mx/contenidos/184876>
- Jiménez Sánchez, F. (2021). *El cine de horror mexicano* [Tesis de Doctorado, Universidad Nacional Autónoma de México]. http://ru.atheneadigital.filos.unam.mx/jspui/handle/FFYL_UNAM/3858
- Koenig-Woodyard, C., Nanayakkara, C. S. y Khatri, C. S. (2018). Introduction: Monster Studies. *University of Toronto Quarterly*, 87(1), 1-24. <https://doi.org/10.3138/utq.87.1.1>
- Laldee, T. S. (2006). *Fads and Children: The Early Culture of Consumption* [Thesis for B.S. Degree, Syracuse University Honors Program Capstone Projects.]. https://surface.syr.edu/honors_capstone/632
- Lazo, M. (2004). *El horror en el cine y en la literatura*. Ediciones Paidós.
- Lema Mosca, A. (2018). Hacerse visible: el fantasma en el cine. *Lumen Et Virtus. Revista Interdisciplinar De Cultura E Imagem*, 10(24), 155-173. https://www.researchgate.net/publication/345607497_Hacerse_visible_el_fantasma_en_el_cine
- Litwack, L. F. (2000). Perros de presa. *Sociedad. Universidad de Buenos Aires*, (27), pp. 1-20. <http://www.sociales.uba.ar/wp-content/uploads/23.-Perros-de-presa.pdf>

- López Meraz, O. F. (2008). Demonología en la Nueva España: Fray Jerónimo de Mendieta y el Demonio. *Revista Complutense de Historia de América*, 34(2008), 131-155.
<https://revistas.ucm.es/index.php/RCHA/article/view/RCHA0808110131A>
- López Ridaura, C. (2021). Muñecos para hechizar. Magia simpática en Michoacán en el siglo XVIII. *Cuadernos de Literatura UNAM*, 25, 1-12.
<https://doi.org/10.11144/Javeriana.cl25.mhms>
- Losilla, C. (1993). *El Cine de Terror. Una Introducción*. Paidós.
- Lovecraft, H.P. (2020). *El horror sobrenatural en la literatura*. NoBooks Editorial.
- Macuil García, M. del C. (2020). Con la magia en el cuerpo. Pasado y presente de un conjuro contra las brujas en México. *Escrituras americanas*, 4(1/2) 151-187.
https://www.academia.edu/50119542/Con_la_magia_en_el_cuerpo_Pasado_y_presente_de_un_conjuro_contra_las_brujas_en_M%C3%A9xico
- Maier, E. (2016). Libertades restringidas: el aborto y el ocaso de la libertad de decisión en Estados Unidos. *Región y Sociedad*, 28(66), 23-53.
<http://www.scielo.org.mx/pdf/regsoc/v28n66/1870-3925-regsoc-28-66-00023.pdf>
- Martín Alegre, S. (2002). *Monstruos al final del milenio*. Alberto Santos Editor.
- Martín Martínez, P. (2017). *El exorcista (William Friedkin, 1973): una aproximación a la iconografía demoníaca en las artes plásticas y su repercusión en el cine* [Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Zaragoza].
<https://zaguan.unizar.es/record/62672/files/TAZ-TFG-2017-2030.pdf?version=1>

- Martínez García, M. A. (2016). Los estudios culturales y el cine en España. Prospectiva de una desavenencia. En R. Mancinas-Chávez (Ed.), *Actas del I Congreso Internacional Comunicación y Pensamiento. Comunicracia y desarrollo social* (491-503), Egregius. <https://idus.us.es/handle/11441/50579>
- Martínez González, R. (2007). Los enredos del Diablo: o de cómo los nahuales se hicieron brujos. *Relaciones. Estudios de historia y sociedad*, 28(111), 189-216. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=13711107>
- Mas M. (Guionista), y Buenafuente A. (Director). (25 de octubre de 2018). Don Mancini (Temporada 4, Episodio 28) [Episodio de programa de televisión]. En Lavirgen Baena, M. (Productor), *Late Motiv*. El Terrat; Movistar.
- Massey, D. S., & Pren, K. A. (2013). La guerra de los Estados Unidos contra la inmigración. Efectos paradójicos. *Documents d'analisi geográfica*, 59(2), 209–237. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4827256/>
- Meritano Corrales, E. (2010). *El horror cósmico en la trilogía de Alien* [Tesis de Maestría, Universidad Nacional Autónoma de México]. <https://repositorio.unam.mx/contenidos/254730>
- Miller, T. (2006). *A companion to Cultural Studies*. Blackwell Publishing. https://www.academia.edu/27963523/A_Companion_to_Cultural_Studies
- Mittman, A.S. y Dendle, P.J. (Eds.). (2012). *The Ashgate Research Companion to Monsters and the Monstrous*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315241197>

Mohammed, N. (2017). *Film studies*. V semester. Periyar Arts College, Cuddalore.

https://www.pacc.in/e-learningportal/ec/admin/contents/27_BVC51_2020121102180778.pdf

Molina, M. A. (2018). *Leyendas urbanas y tradicionales en el México del siglo XXI*. Universidad Autónoma Metropolitana.

Mora Aymerich, F. (2017). La representación de la festividad de Día de Muertos en el cine mexicano de la década de los ochenta. *Cuadernos de Arte de la Universidad de Granada*, 48: 173-187.

<https://revistaseug.ugr.es/index.php/caug/article/view/6179/5496>

Morgado García, A. (2008). Los monstruos marinos en la edad moderna: la persistencia de un mito, *Trocadero*. 1(20), 139-154.

<https://revistas.uca.es/index.php/trocadero/article/view/573>

Moros Peña, M. (2008). *Historia natural del canibalismo*. Nowtilus.

Muchembled, R. (2002). *Historia del Diablo. Siglos XII-XX*. Fondo de Cultura Económica.

Murley, J. (2008). *The Rise of True Crime*. PRAEGER.

Musharbash, Y. y Presterudstuen, G.H. (Eds.). (2014). *Monster Anthropology in Australasia and Beyond*. Palgrave Macmillan.

<https://link.springer.com/book/10.1057/9781137448651#about>

Nava, M. (2019). *Estudio psicoanalítico de la estructura psicopatológica del asesino serial* [Tesis de grado, Universidad Católica Argentina].

<https://repositorio.uca.edu.ar/handle/123456789/8992>

- Navas Fernández, A. (2012). In *Nomine Satanás: la imagen del Diablo en el rock de los años 80*. *Boletín de Arte*, (32-33), 513-527.
<http://dx.doi.org/10.24310/BoLArte.2012.v0i32-33.4291>
- Nieto, O. (2015). *Teoría general de lo fantástico. Del fantástico clásico al posmoderno*. UACM.
- Nohlen, D. (2020). El Método Comparativo. En H. Sánchez de la Barquera Arroyo (Ed.), *Antologías para el estudio y la enseñanza de la ciencia política* (pp. 41-57). Universidad Nacional Autónoma de México.
<https://archivos.juridicas.unam.mx/www/bjv/libros/13/6180/18.pdf>
- Núñez Moya, J. (2015). Medicina tradicional y religiosidad popular en dos crónicas de Carlos Monsiváis. *Revista Estudios*, (31), 1-19.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5466904>
- Ortega Villaseñor, H. (2021). La Rosa Blanca sobre el féretro de un suicida. *iMex Revista*, 1. 1-22. 10.23692/Articulos_iMex1.1_1.
- Ortiz, A. (2014). Fórmulas pactantes. El contrato con el Diablo según la tradición literario-demonológica. *eHumanista*, 26(2014), 71-86.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5562698.pdf>
- Payán, M. J. y Payán, J. J. (2006). *Grandes monstruos del cine*. Ediciones Jardín, S.L.
- Pérez-Minayo, M. P. (2018). *La magia en el satanismo moderno religioso* [Tesis de Máster, Instituto Universitario de Ciencias de las Religiones].
https://eprints.ucm.es/50332/1/Eprints_TFM_Miguel%20Pastor.pdf

- Picart, C. J. y Browning, J. E. (Eds.). (2012). *Speaking of Monsters A Teratological Anthology*. Palgrave Macmillan.
https://books.google.com.mx/books/about/Speaking_of_Monsters.html?id=YT1mAQAAQBAJ&redir_esc=y
- Planella, J. (2007). *Los monstruos*. Editorial UOC.
https://www.academia.edu/5296939/Los_monstruos_2007
- Portolés, O. A. (2004). *Feminismo Postcolonial: La Crítica Al Eurocentrismo Del Feminismo Occidental*. <https://www.ucm.es/data/cont/media/www/pag-44805/6Feminismo%20postcolonial.pdf>
- Prince, S. (2012). Dread, Taboo, and The Thing (1982): Toward a Social Theory of the Horror Film (extract). En C. J. Picart y J. E. Browning (Eds), *Speaking of Monsters: A Teratological anthology*, Palgrave Macmillan, Basingstoke (pp. 19-22). Palgrave Macmillan. https://link.springer.com/chapter/10.1057%2F9781137101495_3
- Puig, A. (2019). *El ABC de los Monstruos en el cine*. Editorial del Nuevo Extremo.
- Quiñones Flores, G. I. (2006). *Hechicería y brujería en Yucatán en el siglo XVII* [Tesis de maestría, El Colegio de San Luis].
- Rielly, R. (2010). La Tendencia a Cometer Crímenes de Guerra. *Military Review*, 90(1), 74-81. https://www.armyupress.army.mil/Portals/7/military-review/Archives/Spanish/MilitaryReview_20100228_art011SPA.pdf
- Rivera Parga (2017). La exploración espacial: una oportunidad para incrementar el poder nacional del estado mexicano. *Revista del Centro de Estudios Superiores Navales*, 48(4), 33-62. <https://biblat.unam.mx/es/revista/revista-del-centro-de-estudios->

superiores-navales/articulo/la-exploracion-espacial-una-oportunidad-para-
incrementar-el-poder-nacional-del-estado-mexicano

Roche, C. (2016). *La Sombra del coloso: figura y fondo en el género de monstruos gigantes* [Tesis de Doctorado, Universitat Pompeu Fabra Barcelona].
<http://hdl.handle.net/10803/385362>

Roche, C. (2018). Crisis y miedo al otro en el cine de terror. El caso de "King Kong" (1933).
Signa: revista de la Asociación Española de Semiótica (26), 511-537.
<http://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmc0878106>

Rockoff, A. (2002). *Going to Pieces: The Rise and Fall of the Slasher Film, 1978–1986*.
McFarland & Company, Inc., Publishers.

Rodríguez Díaz, M. Del R. (2020). El Discurso Antiyanqui en el Diario Del Hogar, 1910.
Tzintzun. Revista de estudios históricos, (71), 93-116. de
[http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-
719X2020000100093&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-719X2020000100093&lng=es&tlng=es).

Rodríguez Herrera, T. (2019). *LLEGARON DEL ESPACIO EXTERIOR. La iconografía alienígena en el cine de ciencia ficción* [Tesis de Grado, Universidad de la Laguna].
Repositorio institucional de la Universidad de La Laguna.
<https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/16701>

Roma, S. (2009). Géneros de miedo. Terror vs miedo. *La palabra y el hombre*, (9), 44-48.
<https://cdigital.uv.mx/handle/123456789/33442>

Rosas Rodríguez, S. (1998). *El cine de horror en México* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México]. <https://repositorio.unam.mx/contenidos/174367>

Rubio Tovar, J. (2006). Monstruos y seres fantásticos en la literatura y pensamiento medieval. En Aguilar de Campóo (Ed.), *Poder y seducción de la imagen románica* (pp. 119–155). Fundación Santa María la Real.

Ruiz-Tagle (2016) The broken promises of social mix: the case of the Cabrini Green/Near North area in Chicago. *Urban Geography*, 37(3). pp. 352-372.
<http://dx.doi.org/10.1080/02723638.2015.1060697>

Salas González, C. (2012). El cuerpo como morada del monstruo en el cine de terror contemporáneo. *Revista del Departamento de Historia del Arte y Música de la Universidad del País Vasco* (2), 48-61.
<https://www.ucentral.edu.co/sites/default/files/inline-files/cuerpo-morada-mostrucineclub-mayo-2020.pdf>

Sánchez Tierraseca, M. (2020). *Estética teratológica en la obra cinematográfica de David Lynch* [Tesis de Maestría, Universidad de Castilla-La Mancha].
<https://www.uclm.es/-/media/Files/A01-Asistencia-Direccion/A01-124-Vicerrectorado-Docencia/master/investigacion-humanidades/organizacion-docente/ESTTICA-TERATOLGICA-EN-LA-OBRA-CINEMATOGRFICA-DE-DAVID-LYNCH.ashx?la=es&hash=5136BE0DEC09FF1D00B644C73BD69561A4EB1AC>

9

Sandoval, J. M. (2009). Los “Illegal Aliens” mexicanos en el mercadolaboral, la reconstrucción de la nación y la seguridad nacional de Estados Unidos. En A. M. Aragonés y B. Rubio (Eds.), *Nuevas causas de la migración en México en el contexto*

de la globalización: Tendencias y perspectivas a inicios del nuevo siglo (pp. 150-183). Plaza y Valdes.

Schmidt, Bettina E. (2003). La imagen violenta de Vodú. La xenofobia en la recepción de la religión haitiana en Nueva York. *Sphera Pública*, (3), 85-104.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=29700306>

Sebastián Díaz, J. (2009). *Monstruos, fantasmas y vampiros: una mirada al cine de horror* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México].
<https://repositorio.unam.mx/contenidos/271591>

Serret, E. (2000). El feminismo mexicano de cara al siglo XXI. *El Cotidiano*, 16(100), 42-51. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=32510006>

Singer, P. (1975). *Liberación Animal*. TROTTA.

Suárez Cortina, M. (2017). Religión, Estado y Nación en España y México en el siglo XIX: una perspectiva comparada. *Historia Mexicana*, 67(1), 341–400.
<https://doi.org/10.24201/hm.v67i1.3446>

Suaste Molina, E. (2009). *Terror en la sangre: cánones iconográficos, narrativos y míticos en el cine gore estadounidense de fin de siglo* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México]. <https://repositorio.unam.mx/contenidos/164649>

Tiburcio Moreno, E. (2016). A nightmare on elm street: una pesadilla cultural de la que era difícil escapar. *Brumal. revista de investigación sobre lo Fantástico*, 4(2), 227–246.
<https://doi.org/10.5565/rev/brumal.220>

- Tiburcio Moreno, E. (2017). *El asesino en serie en el cine de terror estadounidense (1960-1986): un discurso en la cultura popular* [Tesis de Doctorado, Universidad Carlos III de Madrid]. <https://e-archivo.uc3m.es/handle/10016/26035>
- Tiburcio Moreno, E. (2019). *Y nació el asesino en serie: El origen del monstruo en el terror filmico y popular estadounidense*. Los Libros de la Catarata.
- Torres Falcón, M. W. (2019). El movimiento feminista mexicano y los estudios de género en la academia. *La Aljaba*, 23(2019), 203-219. <https://doi.org/10.19137/aljaba-2019-230111>
- Torres Segura, V. (2012). *Inicios del cine de horror en México 1933-1940* [Tesis de Licenciatura, Escuela Nacional de Antropología e Historia]. <https://mediateca.inah.gob.mx/repositorio/islandora/object/tesis:1282>
- Tuñón, J. (1996). Una mirada al vecino. Estadounidenses de celuloide en el cine mexicano de la edad de oro. En I. Durán Loera, I. Trujillo & M. Vereá Campos (Eds.), *México-Estados Unidos: encuentros y desencuentros en el cine* (pp. 105-134). UNAM.
- Vila Oblitas, J. R. y Guzmán Parra, V. F. (2011). El cine de ciencia ficción como reflejo de la paranoia anticomunista de la sociedad estadounidense en la década de los años 50. Especial referencia a la figura del invasor infiltrado. *Admira*, (3), 155-174. <https://idus.us.es/handle/11441/76223>
- Villegas, R. (2016). Laboratorios nacionales: un panorama del cine mexicano de ciencia ficción en el siglo XX. *El ojo que piensa. Revista de cine iberoamericano*, 7(12), 1-32. <http://www.elojoquepiensa.cucsh.udg.mx/index.php/elajoquepiensa/article/view/225>

- Weinstock, J. A. (2016). *The Ashgate Encyclopedia of Literary and Cinematic Monster*. Routledge. https://books.google.com.mx/books?id=PHbeCwAAQBAJ&lr=&hl=es&source=gbs_navlinks_s
- Winter, L. (2014). *Bloody Mary in the Mirror: A Comparative Examination of a Living Tradition* [Thesis for Master Degree, Memorial University of Newfoundland and Labrador]. https://research.library.mun.ca/view/creator_az/Winter=3ALaura=3A=3A.html
- Wood, R. (1979). An introduction to the american horror film. En A. Britton, R. Wood y R. Lippe (Eds.), *American nightmare: essays on the horror film* (pp. 7-28), Toronto: Festival of Festivals. <https://www.are.na/block/5506399>
- Wood, R. (2002). The American Nighmarc: Horror in the 70's. En Jancovich, Mark (Ed.), *Horror. The Film Reader* (pp. 25-32), Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203204849>
- Zermeño Vargas, C. G. (2015). Vínculos de sangre: de Carmilla y Drácula a Alucarda. *La Colmena*, (86). pp. 63-73. <https://biblat.unam.mx/es/revista/la-colmena/articulo/vinculos-de-sangre-de-carmilla-y-dracula-a-alucarda>
- Zúñiga Carrasco, I. R. (2015). Vudú: una visión integral de la espiritualidad haitiana. *Memorias: Revista Digital de Historia y Arqueología desde el Caribe*, (26), 152-176. <https://doi.org/10.14482/memor.26.7207>

FILMOGRAFÍA

- Acosta Esparza, D. (Director). (1988). *El Violador Infernal* [Película]. Producciones Eco Films; ESCO MEX.
- Adamson, A. (Director). (1971). *Dracula vs. Frankenstein* [Película]. Independent International Pictures.
- Adamson, A. (Director). (2005). *The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe* [Las Crónicas de Narnia: el León, la Bruja y el Armario]. [Película]. Walden Media.
- Agrama, F. (Director). (1981). *Dawn of the Mummy* [Película]. Harmony Gold USA.
- Alazraqui B (Director). (1961a). *Muñecos Infernales* [Película]. Cinematográfica Calderón S.A.
- Alazraki, B. (Director). (1961b). *El Santo contra los Zombies* [Película]. Filmadora Panamericana.
- Alcoriza, L. (Director). (1985). *Terror y Encajes Negros* [Película]. IMCINE.
- Anderson S., P. W. (Director). (2004). *Aliens vs. Predator* [Película]. Davis Entertainment Company; Brandywine.
- André De Toth (Director). (1953). *House of Wax* [Película]. Warner Bros.
- Arnold, J. (Director). (1953). *It Came from Outer Space* [Película]. Universal International Pictures

Arnold, J. (Director). (1954). *Creature from the Black Lagoon* [Película]. Universal International Pictures.

Arnold, J. (Director). (1955). *Tarantula* [Película]. Universal International Pictures.

Asano, S. (Director). (1898a). *Bake Jizo* [Película]. Konishi Honten.

Asano, S. (Director). (1898b). *Shinin no Sosei* [Película]. Konishi Honten.

Attias, D. (Director). (1985). *Silver Bullet* [Película]. Paramount Pictures.

Baledón, R. (Director). (1956). *El Pantano de las Ánimas* [Película]. Alameda Films.

Baledón, R. (Director). (1958a). *El Zorro Escarlata en la Venganza del Ahorcado* [Película].
Filmadora Mexicana S.A.

Baledón, R. (Director). (1958b). *El Hombre y el Monstruo* [Película]. Cinematográfica
ABSA.

Baledón, R. (Director). (1959). *El Zorro Escarlata* [Película]. Filmadora Mexicana S.A.

Baledón, R. (Director). (1963). *La Maldición de la Llorona* [Película]. Cinematográfica
ABSA.

Baledón, R. (Director). (1964). *Museo del Horror* [Película]. Producciones Sotomayor.

Baledón, R. (Director). (1965). *La Loba* [Película]. Producciones Sotomayor.

Baledón, R. (Director). (1967). *Orlak, el Infierno de Frankenstein* [Película]. Filmadora
Independiente.

Baledón, R. (Director). (1969). *La Muñeca Perversa* [Película]. Producciones AGSA;
Producciones Grovas.

Band, C. (Director). (1992). *Demonic Toys* [Película]. Full Moon Entertainment

Bayer, S. (Director). (2010). *A Nightmare on Elm Street* [Película]. New Line Cinema; Platinum Dunes.

Blatty, W. P. (Director). (1990). *The Exorcist III: Legion* [Película]. Morgan Creek Productions.

Bender, J. (Director). (1991). *Child's Play 3* [Película]. Universal Studios.

Blue García, D. (Director). (2022). *Texas Chainsaw Massacre* [Película]. Legendary Entertainment; Bad Hombre; Exurbia Films.

Bohr, J. (Director). (1939). *Herencia Macabra* [Película]. Productora de Películas; Cinexport Distributing.

Boorman, J. (Director). (1977). *The Exorcist II: The Heretic* [Película]. Warner Bros Pictures.

Branagh, K. (Director). (1994). *Mary Shelley's Frankenstein* [Película]. TriStar Pictures.

Browning, T. (Director). (1927). *The Unknown* [Película]. Metro-Goldwyn-Mayer (MGM).

Browning, T. (Director). (1928). *West of Zanzibar* [Película]. Metro-Goldwyn-Mayer (MGM).

Browning, T. (Director). (1931). *Drácula* [Película]. Universal Pictures.

Browning, T. (Director). (1932). *Freaks* [Película]. Metro-Goldwyn-Mayer (MGM).

Browning, T. (Director). (1936). *The Devil-Doll* [Película]. Metro-Goldwyn-Mayer (MGM).

- Burr, J. (Director). (1990). *Leatherface: Texas Chainsaw Massacre III* [Película].
New Line Cinema.
- Burton, T. (Director). (1999). *Sleepy Hollow* [Película]. Mandalay Pictures; Scott Rudin
Productions; American Zoetrope.
- Burton Smith, T. (Director). (2019). *Child's Play* [Película]. Orion Pictures; Metro-Goldwyn-
Mayer; KatzSmith Productions.
- Bustillo, A. y Maury, J. (Director). (2017). *Leatherface* [Película]. Campbell Grobman Films;
Mainline Pictures; Millennium Films.
- Bustillo Oro, J. (Director). (1934). *Dos Monjes* [Película]. Producciones Proa S. A.
- Bustillo Oro, J. (Director). (1935). *El Misterio del Rostro Pálido* [Película]. Producciones
Alcayde.
- Butler, R. (Director). (1971). *Death Takes a Holiday* [Película]. Universal Television.
- Cabanne, C. (Director). (1940). *The Mummy's hand* [La mano de la momia] [Película].
Universal Pictures.
- Cameron, J. (Director). (1986). *Aliens* [Película]. Brandywine Productions.
- Cardona, R. (Director). (1944). *La Mujer sin Cabeza* [Película]. Films Mundiales.
- Cardona, R. (Director). (1963). *Las Luchadoras Contra el Médico Asesino* [Película]. Young
America Productions Inc; Cinematográfica Calderón S.A.
- Cardona, R. (Director). (1964). *Las Luchadoras Contra la Momia* [Película].
Cinematográfica Calderón S.A.

Cardona, R. (Director). (1968). *Santo en el Tesoro de Drácula* [Película]. Cinematográfica Calderón.

Cardona, R. (Director). (1968b). *El Vampiro y el Sexo* [Película]. Cinematográfica Calderón.

Cardona, R. (Director). (1969a). *La Horripilante Bestia Humana* [Película]. Cinematográfica Calderón S.A.

Cardona, R. (Director). (1969b). *Santo vs. los Cazadores de Cabezas* [Película]. Producciones Zacarías S.A. de C.V.

Cardona, R. (Director). (1969c). *Las Luchadoras vs el Robot Asesino* [Película]. Cinematográfica Calderón S.A.

Cardona, R. (Director). (1970). *Santo en la Venganza de la Momia* [Película]. Cinematográfica Calderón S.A.

Cardona, R. (Director). (1973). *La Invasión de los Muertos* [Película]. Azteca Films.

Cardona, R. III (Director). (1988). *Vacaciones del Terror* [Película]. Casablanca Producciones S.A.; Producciones Galindo.

Cardona, R. III (Director). (1991a). *Colmillos: el Hombre Lobo* [Película]. Producciones Galubi; Producciones Torrente S.A.

Cardona, R. III (Director). (1991b). *Alarido del Terror* [Película]. Hugo Stiglitz.

Cardona, R. Jr. (Director). (1972). *La Noche de los Mil Gatos* [Película]. Avant Films S.A.

Cardona, R. Jr. (Director). (1977). *Tintorera* [Película]. Hemdale; Productora Filmica Real; CONACINE.

- Cardona, R. Jr. (Director). (1978). *El Triángulo Diabólico de las Bermudas* [Película]. CONACINE; Productora Filmica Real; Nucleo Internazionale Produzioni Cinematografiche.
- Cardona, R. Jr. (Director). (1987). *El Ataque de los Pájaros* [Película]. Dec. Films SRL.A; Laurent Films; Taleski Studios Inc.
- Carpenter, J. (Director). (1978). *Halloween* [Película]. Compass International Pictures, Falcon International Productions.
- Carpenter, J. (Director). (1980). *The Fog* [Película]. Embassy Pictures.
- Carpenter, J. (Director). (1982). *The Thing* [Película]. Universal Pictures; Turman-Foster Company.
- Castle, L. (Director). (1969). *The Honeymoon Killers* [Película]. Cinerama Releasing Corporation.
- Chapelle, J. (Director). (1998). *Phantoms* [Película]. Miramax; Dimension Films; Fuji Creative.
- Christensen, B. (Director). (1922). *Häxan* [Película]. Svensk Filmindustri.
- Cohen, L. (Director). (1974). *It's Alive* [Película]. Larco Productions; Warner Bros.
- Condon, B. (Director). (1995). *Candyman: Farewell to the Flesh* [Película]. Polygram Filmed Entertainment; Propaganda Films.
- Cooper, M. C. (Director). (1933). *King Kong* [Película]. RKO Radio Pictures.

- Corman, R. (Director). (1957). *Attack of the Crab Monsters* [Película]. Los Altos Productions.
- Corman, R. (Director). (1990). *Roger Corman's Frankenstein Unbound* [Película]. The Mount Company; 20th Century Fox.
- Corona Blake, A. (Director). (1960). *El Mundo de los Vampiros* [Película]. Cinematográfica ABSA.
- Corona Blake, A. (Director). (1962). *Santo Contra Las mujeres Vampiro* [Película]. Filmadora Panamericana S. A.; Churubusco-Azteca.
- Corona Blake, A. (Director). (1963). *Santo en el Museo de Cera* [Película]. Filmadora Panamericana.
- Craven, W. (Director). (1972). *The Last House Left* [Película]. Lobster Enterprises. Sean S. Cunningham.
- Craven, W. (Director). (1984). *A Nightmare on Elm Street* [Película]. New Line Cinema; Media Home Entertainment; Smart Egg Pictures.
- Craven, W. (Director). (1994). *Wes Craven's New Nightmare* [Película]. New Line Cinema.
- Craven, W. (Director). (1996). *Scream* [Película]. Dimension Films.
- Crevenna, A. (Director). (1962a). *Rostro Infernal* [Película]. Estudios América.
- Crevenna, A. (Director). (1962b). *La Huella Macabra* [Película]. Estudios América.
- Crevenna, A. (Director). (1965a). *El Pueblo Fantasma* [Película]. Estudios América; Productora Fílmica México.

- Crevenna, A, (Director). (1965b). *Aventura al Centro de la Tierra* [Película]. Producciones Sotomayor.
- Crevenna, A, (Director). (1966a). *Gigantes Planetarios* [Película]. Estudios América; Producciones Corsa S.A.
- Crevenna, A. (Director). (1966b). *Santo el Enmascarado de Plata vs la Invasión de los Marcianos* [Película]. Producciones Cinematográficas S.A.
- Crevenna, A. (Director). (1972a). *Santo y Blue Demon Contra las Bestias del Terror* [Película]. Películas Latinoamericanas S.A.
- Crevenna, A. (Director). (1972b). *Santo Contra la Magia Negra* [Película]. Cinematográfica Plana; Películas Latinoamericanas S.A.
- Crevenna, A. (Director). (1979). *El Látigo Contra Satanás* [Película]. Películas Latinoamericanas S.A.
- Crevenna, A. (Director). (1980). *La Dinastía de Drácula* [Película]. Conacite 2.
- Crevenna, A. (Director). (1992). *Al Filo del Terror* [Película]. Películas Latinas Americanas; Perumex.
- Cronenberg, D. (Director). (1986). *The Fly* [Película]. Brookfilms; SLM Production; 20th Century Fox
- Cunningham, S. (1980). *Friday the 13th* [Película]. Paramount Pictures; Warner Bros.
- Curiel, F. (Director). (1960). *La Maldición de Nostradamus* [Película]. Estudios América.
- Curiel, F. (Director). (1961). *La Sangre de Nostradamus* [Película]. Estudios América.

- Curiel, F. (Director). (1962a). *Nostradamus y el Destructor de Monstruos* [Película]. Estudios América.
- Curiel, F. (Director). (1962b). *Nostradamus y el Genio de las Tinieblas* [Película]. Estudios América.
- Curiel, F. (Director). (1962c). *Santo Contra el Rey del Crimen* [Película]. Películas Rodríguez; Estudios América.
- Curiel, F. (Director). (1963). *Santo en el Hotel de la Muerte* [Película]. Películas Rodríguez.
- Curiel, F. (Director). (1967). *El Imperio de Drácula* [Película]. Filmica Vergara Comisiones.
- Curiel, F. (Director). (1968a). *La Sombra del Murciélago* [Película]. Filmica Vergara S.A.
- Curiel, F. (Director). (1968b). *Arañas Infernales* [Película]. Filmica Vergara S.A.
- Curiel, F. (Director). (1969a). *Las Vampiras* [Película]. Filmica Vergara S.A.
- Curiel, F. (Director). (1969b). *Enigma de Muerte* [Película]. Filmica Vergara S.A.
- Curiel, F. (Director). (1970). *Santo en la Venganza de las Mujeres Vampiro* [Película]. Cinematográfica Plana; Películas Latinoamericanas S.A.
- Curiel, F. (Director). (1972). *Las Momias de Guanajuato* [Película]. Películas Latinoamericanas S.A.; Películas Rodríguez.
- Curiel, F. (Director). (1975). *El Caballo del Diablo* [Película]. Cima Films.
- Curiel, F. (Director). (1980). *El Jinete de la Muerte* [Película]. Películas Latinoamericanas.
- DaCosta, N. (Directora). (2021). *Candyman* [Película]. Metro-Goldwyn-Mayer; BRON Creative; Monkeypaw Productions.

Dante, J. (Director). (1981). *The Howling* [Película]. Embassy Films; International Film Investors; Wescom Productions.

Dante, J. (Director). (1978). *Piranha* [Película]. New World Pictures; Piranha Productions.

De Anda, G. (Director). (1983). *Cazador de Demonios* [Película]. Cinematográfica Intercontinental.

De Anda, G. (Director). (1988). *La Noche de la Bestia* [Película]. Impulsora Mexicana de Películas.

De Fuentes, F. (Director). (1934). *El Fantasma del Convento* [Película]. Producciones FESA.

De Palma, B. (Director). (1976). *Carrie* [Película]. United Artists.

De Palma, B. (Director). (1980). *Dressed to Kill* [Película]. Filmways Pictures; Orion Pictures.

Del Toro, G. (Director). (1993). *La Invención de Cronos* [Película]. Prime Films, Iguana Producciones.

Del Toro, G. (Director). (1997). *Mimic* [Película]. Dimension Films; Miramax.

Delgado, M. (Director). (1971). *Santo contra la Hija de Frankenstein* [Película]. Cinematográfica Calderón S.A

Delgado, M. (Director). (1974). *La Venganza de la Llorona* [Película]. Cinematográfica Calderón S.A.

Demme, J. (Director). (1991). *The Silence of the Lambs* [Película]. Orion Pictures.

Donner, R. (Director). (1976). *The Omen* [Película]. 20th Century Fox.

Douglas, G. (Director). (1954). *Them!* [Película]. Warner Bros.

Duran, F. (Director). (1982). *El Extraño Hijo del Sheriff* [Película]. Conacite 2.

F.W. Murnau (Director). (1922). *Nosferatu – Eine Symphonie des Grauens* [Película]. Prana-Film GmbH.

F.W. Murnau (Director). (1926). *Faust – Eine deutsche Volkssage* [Película]. U.F.A, Metro-Goldwyn-Mayer (MGM).

Fernández, E. (Director). (1947). *La Perla* [Película]. Film Asociados Mexico-Americanos; RKO Radio Pictures; Águila Films.

Fincher, D. (Director). (1992). *Alien 3* [Película]. Brandywine Productions.

Fleischer, R. (Director). (1969). *The Boston Stranger* [Película]. 20th Century Fox.

Fleming, A. (Director). (1996). *The Craft* [Película]. Columbia Pictures.

Florey, R. (Director). (1932). *Murders in the Rue Morgue* [Película]. Universal Pictures.

Ford Coppola, F. (Director). (1992). *Bram Stoker's Dracula* [Película]. Columbia Pictures; American Zoetrope; Osiris Films.

Fowler, G. Jr (Director). (1957). *I Was a Teenage Werewolf* [El hombre lobo adolescente] [Película]. Sunset Productions.

Freund, K. (Director). (1932). *The Mummy* [Película]. Universal Pictures.

Freund, K. (Director). (1935). *Mad Love* [Película]. Metro-Goldwyn-Mayer (MGM).

Friedkin, W. (Director). (1973). *The Exorcist* [Película]. Warner Bros; Hoya Productions.

- Galeen, H. y Wegener, P. (Directores). (1915). *Der Golem* [El golem] [Película]. Deutsche Bioscop GmbH.
- Galindo, A. (Director). (1940). *El Monje Loco* [Película]. Martínez y Méndez.
- Galindo, P. III (Director). (1988). *Pánico en la Montaña* [Película]. Casablanca Producciones S.A.; Televisine S.A. de C.V.
- Galindo, P. III (Director). (1989). *Trampa Infernal* [Película]. Galmex Films; Producciones Galindo; Televisine S.A. de C.V.
- Galindo, P. III (Director). (1990). *Vacaciones del Terror 2* [Película]. Televisine S.A. de C.V.; Producciones Galindo; Casablanca Films.
- Galindo, R. (Director). (1972). *Santo Contra las Lobas* [Película]. Producciones Jiménez Pons Hermanos.
- Galindo, R. (Director). (1985). *Cementerio del Terror* [Película]. Dynamic Films; Producciones Torrente S.A.
- Galindo, R. Jr. (Director). (1988). *Dimensiones Ocultas* [Película]. Producciones Galubi; Producciones Torrente S.A.; Dynamic Films.
- Galindo, R. Jr. (Director). (1989). *Ladrones de Tumbas* [Película]. Producciones Torrente S.A.
- Gallo, F. (Director). (1993). *Dracula Rising* [Película]. New Horizon Picture Corp.
- Garris, M. (Director). (1992). *Sleepwalkers* [Película]. Columbia Pictures.
- Gavaldón, R. (Director). (1961). *La Rosa Blanca* [Película]. Clasa Films Mundiales.

Gillen, J. (Director). (1974). *Deranged Confessions of a Necrophile* [Película]. Karr International Pictures.

González, A. (Director). (1960). *La Nave de los Monstruos* [Película]. Producciones Sotomayor.

Gruener, D. (Director). (1996). *Sobrenatural* [Película]. Televisine S.A. de C.V.

Hackford T., (Director). (1997). *The Devil's Advocate* [Película]. Warner Bros; Regency Enterprises; Kopelson Entertainment; Taurus Film; Monarchy Enterprises,

Halperin, V. (Director). (1932). *White Zombie* [Película]. United Artists.

Hanson, T. (Director). (1971). *The Zodiac Killer* [Película]. Adventure Productions.

Harlin, R. (Director). (1988). *A Nightmare on Elm Street 4: The Dream Master* [Película]. New Line Cinema; Smart Egg Pictures; Heron Communications.

Harlin, R. (Director). (1999). *Deep Blue Sea* [Película]. Warner Bros; Village Roadshow; Groucho Film Partnership.

Haskin, B. (Director). (1953). *The War of the World* [Película]. Paramount Pictures.

Henkel, K. (Director). (1994). *The Texas Chainsaw Massacre: The Next Generation* [Película]. Columbia Pictures.

Hermosillo, J. (Director). (1984). *El Corazón de la Noche* [Película]. CONACINE.

Herschell Gordon Lewis (Director). (1963). *Blood Feast* [Película]. Friedman-Lewis Productions.

Herschell Gordon Lewis (Director). (1964). *Two Thousand Maniacs!* [Película]. Box Office Spectaculars; Friedman-Lewis Productions.

Herschell Gordon Lewis (Director). (1965). *Color Me Blood Red* [Película]. Box Office Spectaculars.

Hickox, A. (Director). (1992). *Hellraiser III: Hell on Earth* [Película]. Fifth Avenue Entertainment.

Hitchcock, A. (Director). (1960). *Psycho* [Película]. Paramount Pictures.

Hitchcock, A. (Director). (1963). *The Birds* [Los pájaros] [Película]. Universal Pictures.

Hoblit, G. (Director). (1998). *Fallen* [Película]. Turner Network Television; Atlas Entertainment.

Holden Jones, A. (Director). (1982). *The Slumber Party Massacre* [Película]. Santa Fe Productions.

Holland, T. (Director). (1985). *Fright Night* [Película]. Columbia Pictures.

Holland T (Director). (1988). *Child's Play* [Película]. United Artists.

Ibáñez, J. (Director). (1971a). *La invasión siniestra* [Película]. Azteca Films; Filmica Vergara S.A.; Parasol Group; Columbia Pictures.

Hooper, T. (Director). (1974). *The Texas Chainsaw Massacre* [Película]. Bryanston Picture.

Hooper, T. (Director). (1982). *Poltergeist* [Película]. SLM Production Group; Metro-Goldwyn-Mayer; Amblin Entertainment.

Hopkins, S. (Director). (1989). *A Nightmare on Elm Street 5: The Dream Child* [Película].
Heron Communications; Smart Egg Pictures.

Ibáñez, J. (Director). (1968a). *La Cámara del Terror* [Película]. Columbia Pictures.

Ibáñez, J. (Director). (1968b). *Serenata Macabra* [Película]. Azteca Films; Filmica Vergara
S.A.

Ibáñez, J. (Director). (1971a). *La Invasión Siniestra* [Película]. Azteca Films; Filmica
Vergara S.A.; Parasol Group; Columbia Pictures.

Ibáñez, J. (Director). (1971b). *La Muerte Viviente* [Película]. Azteca Films; Columbia
Pictures.

Jackson, P. (Director). (2001). *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* [El señor
de los anillos: la comunidad del anillo] [Película]. New Line Cinema; WingNut
Films; The Saul Zaentz Company.

Jeunet, J. (Director). (1997). *Alien Resurrection* [Película]. Brandywine Productions.

Jodorowsky, A. (Director). (1989). *Santa Sangre* [Película]. Produzioni Intersound;
Productora Fílmica Real.

Johnstone, G. (Director). (2023). *Megan* [Película]. Blumhouse Productions.

Kalmanowicz, M. (Director). (1980). *The Children* [Película]. Albright Films Inc.

Kenton, E. C. (Director). (1932). *Island of Lost Souls* [Película]. Paramount Pictures.

Kiersch, F. (Director). (1984). *Children of the Corn* [Película]. Angeles Entertainment Group; New World Pictures; Cinema Group; Hal Roach Studios; Inverness Productions; Gatlin; Planet Productions.

Koepp, D. (Director). (1999). *Stir of Echoes* [Película]. Artisan Entertainment.

Klevberg, L. (Director). (2019). *Child's Play* [Película]. Orion Pictures; Metro-Goldwyn-Mayer; KatzSmith Productions.

Kramarsky, D., Place, L. y Corman, R. (Directores). (1955). *The Beast with a Million Eyes* [Película]. San Mateo Productions.

Kubrick, S. (Director). (1980). *The Shining* [Película]. Hawk Films; Peregrine; Warner Bros; Producers Circle;

Kurtzman, R. (Director). (1997). *Wishmaster* [Película]. Image Organization; Live Entertainment.

Laborde, L. (Director). (1998). *Angeluz* [Película]. Filmo Imagen; Omicron Films.

Lafia, J. (Director). (1990). *Child's Play 2* [Película]. Living Doll Productions.

Lambert Hillyer (Director). (1936). *Dracula's Daughter* [La hija de Dracula] [Película]. Universal Pictures.

Lambert, M. (Director). (1989). *Pet Cemetery* [Película]. Paramount Pictures.

Landers, L. (Director). (1935). *The Raven* [Película]. Universal Pictures.

Lee Wallace, T. (Director). (1990). *IT* [Miniserie]. Warner Bros.

Leni, P. (Director). (1927). *The Cat and the Canary* [Película]. Universal Pictures.

Leni, P. (Director). (1929). *The Man Who Laughs* [Película]. Universal Pictures.

Liebesman, J. (Director). (2006). *The Texas Chainsaw Massacre: The Beginning* [Película].
Platinum Dunes; Next Entertainment; Radar Pictures.

Llosa, L. (Director). (1997). *Anaconda* [Película]. Columbia Pictures; Iguana Producciones;
Sky Light Cinema Foto e Art; Middle Fork Productions.

López Moctezuma, J. (Director). (1973). *La Mansión de la Locura* [Película]. Producciones
Prisma.

López Moctezuma, J. (Director). (1974). *Mary, Mary, Bloody Mary* [Película]. Cinema
Management Inc; Proa; Transflor.

López Moctezuma, J. (Director). (1979). *Alucarda, la hija de las tinieblas* [Película]. Films
75, Yuma Films.

López Moctezuma, J. (Director). (1993). *El Alimento del Miedo* [Película]. Jorge Victoria
Producciones.

Luessenhop, J. (Director). (2013). *Texas Chainsaw 3D* [Película]. Millenium Films; Mainline
Pictures.

Luke, J. (Director). (1992). *El Sacristán del Diablo* [Película]. Videocine.

Lumière A. y Lumière L. (Directores). (1895). *L'arrivée d'un Train à La Ciotat* [Película].
Lumière.

M. Night Shyamalan (Director). (1999). *The Sixth Sense* [Película]. Hollywood Pictures;
Spyglass Entertainment; The Kennedy/Marshall Company; Barry Mendel
Productions; Buena Vista Pictures.

Magdaleno, M. (Director). (1947). *La Herencia de la Llorona* [Película]. Sonora Films.

Mancini, D. (Director). (2004). *Seed of Chucky* [Película]. Rogue Pictures.

Mancini, D. (Director). (2013). *Curse of Chucky* [Película]. Universal 1440 Entertainment.

Mancini, D. (Director). (2017). *Cult of Chucky* [Película]. Universal 1440 Entertainment.

Mancini, D., Renfroe, J., Peyton, H., Hedlund, A., Antosca N., y Kirschner, D. (Productores Ejecutivos). (2021). *Chucky* [Serie de Televisión]. Pheidippides; David Kirschner Productions; Eat the Cat; Universal Content Productions.

Mamoulian, R. (Director). (1931). *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* [Película]. Paramount Pictures.

Martínez, A. (Director). (1973). *Los Vampiros de Coyoacán* [Película]. Producciones Fílmicas Agrasánchez S.A.

Martínez Solares, G. (Director). (1969). *Santo y Blue Demon Contra los Monstruos* [Película]. Cinematográfica Sotomayor.

Martínez Solares, G. (Director). (1973). *Satánico Pandemónium, La Sexorcista* [Película]. Compañía Cinematográfica de Baja California; Hollywood Films; Promoción Turística Mexicana.

McNaughton, J. (Director). (1986). *Henry: Portrait of a Serial Killer* [Película]. Maljack Productions.

Méliès, G. (Director). (1896). *Le Manoir du Diable* [La Mansión del Diablo] [Película]. Star-Film.

Méliès, G. (Director). (1898). *La caverne maudite* [La caverna maldita] [Película]. Star-Film.

- Méliès, G. (Director). (1899). *Le Diable au Couvent* [El Diablo en el Convento] [Película]. Star-Film.
- Méndez, F. (Director). (1957a). *Ladrón de Cadáveres* [Película]. Internacional Cinematográfica, S.A.
- Méndez, F. (Director). (1957b). *El Vampiro* [Película]. Cinematográfica ABSA.
- Méndez, F. (Director). (1957c). *El Ataúd del vampiro* [Película]. Cinematográfica ABSA.
- Méndez, F. (Director). (1958). *Misterios de Ultratumba* [Película]. Alameda Films.
- Méndez, F. (Director). (1959a). *El Grito de la Muerte* [Película]. Alameda Films; Young America Productions Inc.
- Méndez, F. (Director). (1959b). *Los Diablos del Terror* [Película]. Alameda Films.
- Meyer, T. (Director). (1999). *Candyman 3: Day of the Dead* [Película]. Artisan Entertainment.
- Miner, S. (Director). (1999). *Lake Placid* [Película]. Fox 2000 Pictures; Phoenix Pictures.
- Morayta, M. (Director). (1962). *El Vampiro Sangriento* [Película]. Atzeca; Internacional Sono Film S.A.; Tele Talia Films.
- Morayta, M. (Director). (1963). *La Invasión de los Vampiros* [Película]. Tele Talia Films; Internacional Sono Film S.A.
- Morayta, M. (Director). (1966). *Doctor Satán* [Película]. Producciones Espada S. de R.L.
- Neil Jordan (Director). (1994). *Interview with the Vampire: The Vampire Chronicles* [Película]. The Geffen Film Company.

Neumann, K. (Director). (1958). *The Fly* [Película]. 20th Century Studios.

Nispel, M. (Director). (2003). *The Texas Chainsaw Massacre* [Película]. Platinum Dunes; Next Entertainment; Radar Pictures.

Novaro, T. (Director). (1972). *El Robo de las Momias de Guanajuato* [Película]. Producciones Fílmicas Agrasánchez S.A.; Cinematográfica Tikal.

Nyby, C. y Howard Hawks (Directores). (1951). *The Thing From Another World* [Película]. RKO Radio Pictures.

Obón, R. (Director). (1965). *Cien Gritos de Terror* [Película]. Mexico Films S.A.

O'Bannon, D. (Director). (1985). *The Return of the Living Dead* [Película]. Hemdale; Fox Films; Cinema '84; Warner Bros.

O'Steen, S. (Director). (1976). *Look What's Happened to Rosemary's Baby* [Película]. Paramount Television; The Culzean Corporation.

Parker, A. (Director). (1987). *Angel's Heart* [Película]. Carolco Pictures

Peón, R. (Director). (1933). *La Llorona* [Película]. Eco Films.

Pichel, I. (Director). (1932). *The Most Dangerous Game* [Película]. RKO Radio Pictures.

Polanski, R. (Director). (1968). *Rosemary's Baby* [Película]. William Castle Productions.

Portillo, R. (Director). (1957a). *La Momia Azteca* [Película]. Cinematográfica Calderón S.A.

Portillo, R. (Director). (1957b). *La Maldición de la Momia Azteca* [Película]. Cinematográfica Calderón S.A.

- Portillo, R. (Director). (1958). *La Momia Azteca Contra el Robot Humano* [Película].
Cinematográfica Calderón S.A.
- Raimi S. (Director). (1982). *The Evil Dead* [Película]. Renaissance Pictures.
- Ripstein, A. (Director). (1980). *La Tía Alejandra* [Película]. Estudios Churubusco.
- Robertson, J. S. (Director). (1920). *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* [Película]. Famous Players-
Lasky Corporation
- Rodríguez, J. (Director). (1958). *El Santo contra el Cerebro del Mal* [Película]. Azteca Films.
- Rodríguez, Vázquez A. (Director). (1980). *El Látigo Contra las Momias Asesinas* [Película].
Novelty Internacional Films; Películas Latinoamericanas S.A.
- Romero, G. A. (Director). (1968). *Night of the Living Dead* [Película]. Image Ten; Laurel
Group; Market Square Productions; Off Color Films.
- Romero, G. A. (Director). (1972). *Hungry Wives (Season of the Witch)* [Película]. Latent
Image.
- Romero, G. A. (Director). (1978). *Dawn of the Dead* [Película]. Laurel Group.
- Romero, G. A. (Director). (1985). *George A. Romero's Day of the Dead* [Película]. Laurel
Communications.
- Rose, B. (Director). (1992). *Candyman* [Película]. Propaganda Films; Candyman Films;
Polygram Filmed Entertainment.
- Rosenberg, S. (Director). (1979). *The Amityville Horror* [Película]. American International
Productions; Cinema 77.

Rowland V. Lee (Director). (1939). *Son of Frankenstein* [La sombra de Frankenstein] [Película]. Universal Pictures.

Roy Del Ruth (Director). (1954). *Phantom of the Rue Morgue* [Película]. Warner Bros.

Ruben, J. (Director). (1993). *The Good Son* [Película]. 20th Century Fox.

Rupert J. (Director). (1925). *The Phantom of the Opera* [El fantasma de la ópera] [Película]. Universal Pictures; Jewel Productions.

Russel, C. (Director). (1987). *A Nightmare on Elm Street 3: Dream Warriors* [Película]. New Line Cinema; Heron Communications; Smart Egg Pictures.

Salazar, A. (Director). (1979). *Una Rata en la Oscuridad* [Película]. Productora Mazateca.

Salva, V. (Director). (1989). *Clownhouse* [Película]. Commercial pictures.

Scott, R. (Director). (1979). *Alien* [Película]. 20th Century Fox; Brandywine Productions.

Scott, R. (Director). (2012). *Prometheus* [Película]. Scott Free; Brandywine Productions.

Scott, R. (Director). (2017). *Alien: Covenant* [Película]. 20th Century Fox; TSG Entertainment; Brandywine Productions; Scott Free Productions.

Searle Dawley, J. (Director). (1910). *Frankenstein* [Película]. Edison Manufacturing Company.

Sholder, J. (Director). (1985). *A Nightmare on Elm Street Part 2: Freddy's Revenge* [Película]. New Line Cinema; Heron Communications; Smart Egg Pictures.

Siegel D. (Director). (1956). *Invasion of the Body Snatchers* [Película]. Walter Wanger Productions.

Slater, J., Robinson, J., Robinson, D., Wall, B., Jones, R. (Productores Ejecutivos). (2016-2018). *The Exorcist* [Serie de Televisión]. Morgan Creek Productions; 20th Century Fox Television.

Sjöström, V. (Director). (1921). *Körkarlen*. [Película]. Svensk Filmindustri.

Soria, G. (Director). (1935). *Los Muertos Hablan* [Película]. Producciones José Luis Bueno; Cinexport Distributing.

Spielberg, S. (Director). (1975). *Jaws* [Película]. Zanuck/Brown; Universal Pictures.

Strause, C. y Strause, G. (Directores). (2007). *Aliens vs. Predator: Requiem* [Película]. 20th Century Fox; Davis Entertainment; Brandywine Productions; Dune Entertainment.

Taboada, C. E. (Director). (1968). *Hasta el Viento Tiene Miedo* [Película]. Tauro Films.

Taboada, C. E. (Director). (1969). *El Libro de Piedra* [Película]. Producciones AGSA.

Taboada, C. E. (Director). (1974). *Más negro que la noche* [Película]. CONACINE.

Taboada, C. E. (Director). (1984). *Veneno para las Hadas* [Película]. IMCINE, STPC.

Talalay, R. (Director). (1991). *Freddy's Dead: The Final Nightmare* [Película]. New Line Cinema.

Tourneur, J. (Director). (1943). *I Walked with a Zombie* [Película]. RKO Pictures.

Tourneur J. (Director). (1957). *Night of the Demon* [Película]. Columbia Pictures.

Ulmer, E. G. (Director). (1934). *The Black Cat* [Película]. Universal Pictures.

Urueta, C. (Director). (1953). *El Monstruo Resucitado* [Película]. International Films.

Urueta, C. (Director). (1954). *La Bruja* [Película]. International Films.

- Urueta, C. (Director). (1957a). *El Jinete sin Cabeza* [Película]. Producciones Mier y Brooks.
- Urueta, C. (Director). (1957b). *La Cabeza de Pancho Villa* [Película]. Producciones Universal.
- Urueta, C. (Director). (1957c). *La Marca de Satanás* [Película]. Producciones Universal.
- Urueta, C. (Director). (1957d). *Fieras Desatadas* [Película]. Estudios América.
- Urueta, C. (Director). (1962a). *El Espejo de la Bruja* [Película]. Cinematográfica ABSA.
- Urueta, C. (Director). (1962b). *El Barón del Terror* [Película]. Cinematográfica ABSA.
- Urueta, C. (Director). (1963). *La Cabeza Viviente* [Película]. Cinematográfica ABSA.
- Urueta, C. (Director). (1964). *Blue Demon, el Demonio Azul* [Película]. Filmica Vergara S.A.
- Urueta, C. (Director). (1966a). *Blue Demon Contra el Poder Satánico* [Película]. Filmica Vergara S.A.
- Urueta, C. (Director). (1966b). *Blue Demon Contra los Cerebros Infernales* [Película]. Cinematográfica RA; Estudios América.
- Urueta, C. (Director). (1968a). *La Puerta y la Mujer del Carnicero* [Película]. Películas Rodríguez.
- Urueta, C. (Director). (1968b). *Blue Demon Contra las Diabólicas* [Película]. Cinematográfica RA; Estudios América.
- Yu, R. (Director). (1998). *Bride of Chucky* [Película]. Universal Studios.
- Yu, R. (Director). (2003). *Freddy vs. Jason* [Película]. New Line Cinema; Crystal Lake Entertainment.

- Wadleigh, M. (Director). (1981). *Wolfen* [Película]. King-Hitzig Productions; Orion Pictures Corporation.
- Wagner, G. (Director). (1941). *The Wolf Man* [Película]. Universal Pictures.
- Wainwright, R. (Director). (1999). *Stigmata* [Película]. Metro-Goldwyn-Mayer (MGM); FGM Entertainment.
- Walker, S. (Director). (1935). *Werewolf of London* [Película]. Universal Pictures.
- Wegener, P. y Carl Boese (Directores). (1920). *Der Golem, wie er in die Welt kam* [El golem] [Película]. Projektions-AG Union (PAGU).
- West, R. (Director). (1925). *The Monster* [Película]. Metro-Goldwyn Pictures Corporation.
- Whale, J. (Director). (1931). *Frankenstein* [Película]. Universal Pictures.
- Whale, J. (Director). (1933). *The Invisible Man* [Película]. Universal Pictures.
- Whale, J. (Director). (1935). *The Bride of Frankenstein* [La novia de Frankenstein] [Película]. Universal Pictures.
- Winston, S. (Director). (1988). *Pumpkinhead* [Película]. De Laurentiis Entertainment Group (DEG).
- Worsley, W. (Director). (1923). *The Hunchback of Notre Dame* [El jorobado de Notre Dame] [Película]. Universal Pictures.
- Zacarias, A. (Director). (1980). *Macabra, la Mano del Diablo* [Película]. Film Unit Queretaro STPC; CBS Productions; Panorama Films; Zach Motion Pictures Inc.
- Zacarias, M. (Director). (1936). *El Baúl Macabro* [Película]. Producciones Pezet.