



Trauma y olvido: el horror en *IT*.

Trauma and forgetting: the horror in *IT*.

DOI: 10.32870/argos.v7.n19.6a20

Paloma Sáenz Leal

Universidad de Guadalajara
(MÉXICO)

CE: psaez1028@gmail.com

ID ORCID: 0000-0003-3439-7897

Recepción: 16/04/2020

Revisión: 19/05/2020

Aprobación: 08/06/2020

Resumen:

IT es una novela de terror publicada en 1986 por el escritor estadounidense Stephen King. La historia sigue a un grupo de siete amigos, el Club de los Perdedores, mientras son aterrorizados por un ente sobrenatural. *IT* explota los miedos y fobias de sus víctimas para disfrazarse al cazar a sus presas. El principal objetivo de este trabajo es demostrar que el trauma infantil es el principal factor de terror en la novela, esto a través de tres tangentes distintas presentes en la obra: la falta de memoria, la ansiedad excesiva y la inmadurez emocional severa.

Palabras clave: *Memoria. Ansiedad. IT. Horror. Infantil.*

Abstract:

IT is a horror novel published in 1986 by American author Stephen King. The story follows a group of seven friends, The Losers Club, while they're being terrorized by a supernatural being. *IT* exploits the fears and phobias of its victims to disguise itself in order to hunt its prey. The aim of this paper is to demonstrate that childhood trauma is the main factor of terror within the novel, analyzed through three different tangents: memory loss, excessive anxiety and severe emotional immaturity.

Keywords: Memory. Anxiety. *IT*. Horror. Childish.

IT es una novela de terror publicada en 1986 por el escritor estadounidense Stephen King. La historia sigue a un grupo de siete amigos, el Club de los Perdedores, mientras son aterrorizados por un ente sobrenatural. *IT* explota los miedos y fobias de sus víctimas para disfrazarse al cazar



a sus presas. Utiliza sobre todo su forma favorita, Pennywise el payaso, para atraer a niños pequeños.

Si se hiciera una encuesta preguntando qué es lo más terrorífico en *IT*, la mayoría de las respuestas girarían entorno a la figura de Pennywise el payaso. Es una figura tan conocida debido a sus adaptaciones cinematográficas, que ha provocado que la novela no sea recordada como un libro u objeto literario, sino como un objeto de entretenimiento popular.

El principal objetivo de este trabajo es demostrar que el trauma infantil es el principal factor de terror en la novela. Analizaré el trauma infantil a través de tres tangentes distintas presentes en esta obra: la falta de memoria, la ansiedad excesiva y la inmadurez emocional severa. Estos elementos están presentes en todos los personajes principales.

En una historia de siete niños marginados que enfrentan a un ente malévolos desconocido, el principal enemigo es la incertidumbre. Es contada en dos líneas temporales principales: una en 1957, cuando los Perdedores son niños y se enfrentan a *IT* por primera vez, y la otra en 1987, cuando ya son adultos y regresan a Derry para luchar contra el mal una vez más. Siendo adultos, no recuerdan nada de lo sucedido en 1957 ni grandes partes de su infancia, por lo que tiene que descubrir lo que pasó, lo que hicieron y enfrentar aquello que olvidaron.

Todos los amigos, circunstancias y sentimientos de la niñez que se olvidan con la adultez, aparecen de repente y se confrontan de nuevo. Es ahí donde está la verdadera fuente de terror en *IT*. ¿Qué hay oculto en nuestro inconsciente? ¿Qué es todo aquello que hemos ignorado y olvidado por años?

Esto nos lleva a preguntarnos: ¿cuál es el principal factor de terror en la novela *IT* de Stephen King? ¿Qué factores intervienen y exacerban el trauma infantil en esta novela? ¿Qué repercusiones hay en la vida adulta de los personajes?

Todo evento que haga sentir al niño inseguro y desprotegido, es considerado traumático para él. Lo que es traumático para algunos, podría no serlo para otros. Es una fuerte creencia de psiquiatras, psicólogos y de cualquier adulto en general que hay ciertas circunstancias a las que los niños no deben estar expuestos como a la violencia y el lenguaje obsceno; esto incluye también cuestiones como la sexualidad, la muerte de seres queridos, la maldad de los seres humanos y se les intenta mantener alejados de esto hasta que sean lo suficiente maduros como para entenderlo y si es necesario por alguna razón exponerlos a alguna de estas circunstancias, debe ser manejado con extrema sensibilidad.



Pero a veces un niño se encuentra con algo que no es saludable para su edad. Tal vez el niño vive una experiencia negativa, antes de tiempo, que expone al niño a la realidad de la vida antes de que estén listos.

El trauma infantil es lo que ocurre con los protagonistas de esta novela e, incluso, con los personajes secundarios, como la esposa de Stan Uris o Tom Rogan. Cuando vemos a estos personajes en sus vidas adultas, percibimos pequeños atisbos de aquello que los traumatizó cuando eran pequeños. Por ejemplo, las novelas que escribió Bill en su vida adulta: todas son obras de terror que nos dejan ver como su inconsciente sigue lidiando con el trauma de su encuentro con IT y la muerte de su hermano Georgie “No era simplemente una novela [...] era *deterior* [...] Estaba lleno de monstruos que perseguían a los niños. Había asesinatos y... no sé... sentimientos desagradables, sufrimientos. Cosas así.” (King, 1986, p. 62)

Cabe recalcar que el trauma no se limita a IT, pero en todas las circunstancias que afectaron a estos niños. Sí, fue agravado el problema por este ente supernatural. Todos los niños se sintieron desprotegidos e inseguros, sin poder confiar en ningún adulto de Derry.

Pronto, los niños comprenden que el pueblo entero está aliado con IT, de cierta manera; se dan cuenta de que ni siquiera sus propios padres impedirían que IT se los lleve. El más grande trauma para estos niños es saber que sus padres están del lado de aquello que los aterroriza y ni siquiera lo saben.

El verdadero horror para los niños recae en que sin importar que tan enfermo y depravado sea lo que esté pasando justo frente a ellos, los habitantes de Derry continuarán con su vida diaria, con tranquilidad. Eso es hasta que alguien se convierta en el chivo expiatorio por los asesinatos, entonces todos responderán con violencia. Lo peor es que después de todo esto, volverán a su vida cotidiana como si nunca hubiera pasado nada.

El trauma infantil es el principal factor de terror en la novela, pero se presenta a través de tres distintas tangentes. La memoria juega un papel muy importante a lo largo de la obra y es uno de los elementos determinantes para derrotar a IT. Cuando comienza la historia y vemos por primera vez a cada uno de los siete protagonistas, en sus vidas adultas, es revelado poco a poco que ninguno, a excepción de Mike Hanlon, recuerda lo que pasó en el verano de 1958: “—Te digo que había olvidado todo [...] ¿Has oído alguna vez de una amnesia tan absoluta que uno ni siquiera se dé cuenta de que la padece? [...] Pero esta noche, mientras venía hacia aquí, recordé todo de golpe.” (King, 1986, p. 114)



Para la primera tangente de la investigación, la falta de memoria, primero necesito definir el concepto básico de memoria y su clasificación, esto con el objetivo de poder diferenciar entre una memoria sana y una insana, y en cómo afecta esto en la adultez. En *Introducción a la psicología* de José Luis Pinillos se define a la memoria como la función cerebral que codifica, almacena y recupera la información del pasado. Esta función permite retener experiencias pasadas (recuerdos) y se clasifica según su alcance temporal:

- memoria a corto plazo: consecuencia de la simple excitación de la sinapsis para reforzarla o sensibilizarla transitoriamente
- memoria a mediano plazo
- memoria a largo plazo: consecuencia de un reforzamiento permanente de la sinapsis gracias a la activación de ciertos genes y a la síntesis de las proteínas correspondientes.

Los personajes no recuerdan mucho de su vida en Derry y nunca piensan en aquella experiencia en su adultez. Es el momento en que Mike Hanlon los llama para recordarles la promesa que hicieron en el verano de 1957 que, de repente, recuerdan a IT y algunos sucesos que los unieron, pero no recuerdan cada detalle ni episodio de cómo fueron vencedores cuando eran niños.

De acuerdo a este tipo de síntomas y características y con base en el *DSM-III- R Manual de Diagnóstico y estadística de los trastornos mentales* de la Asociación Americana de Psiquiatría, el tipo de amnesia que padecen es psicogénica. La amnesia psicogénica es la incapacidad repentina para recordar información personal importante y que no se debe a ningún trastorno mental orgánico o al trastorno de personalidad múltiple. Es considerada un trastorno disociativo porque hay una separación de funciones que por lo general están integradas como la conciencia, la conducta y el sentido de identidad.

La amnesia psicogénica se caracteriza por su comienzo repentino, por lo general, después de un estrés psicosocial intenso; este estrés es provocado con frecuencia por una amenaza de lesión grave o muerte física. La terminación de la amnesia casi siempre es de manera brusca y de manera completa y las recaídas no son frecuentes. Hay cuatro tipos de amnesia psicogénica:

- Localizada: el sujeto no puede recordar las primeras horas que siguen a un evento traumático. Es la más frecuente y se asocia casi siempre con el estrés postraumático.



- Selectiva: el sujeto es incapaz de recordar algunos acontecimientos que se presentaron durante un periodo de tiempo determinado.
- Generalizada: el sujeto no recuerda nada de su vida.
- Continua: el individuo no recuerda los acontecimientos de un momento determinado hasta el momento actual.

El tipo de amnesia que padecen los protagonistas de este libro, es una amnesia psicogénica de tipo selectiva porque recuerdan ciertos aspectos de sus vidas durante ese verano y en Derry, pero no, las circunstancias específicas ni episodios concretos, en las que se encontraban en el verano de 1958. Gran parte de la trama cuando son adultos, son sus intentos de rememorar que fue lo que aprendieron sobre IT, sus planes para matarlo y qué fue lo que pasó dentro de las alcantarillas.

Su pérdida de memoria es una desventaja mortal, ya que IT lo usa en su contra y los atormenta para que lo enfrenten, sin saber qué fue lo que hicieron. El poder de la memoria en esta novela radica en que nuestras experiencias nos hacen lo que somos y cada recuerdo es una lección y un elemento que determina nuestro carácter.

Al final de la novela, Bill demuestra que el poder de la memoria va más allá de la conciencia y que nada se olvida por completo:

Despierta de ese sueño sin poder recordar exactamente qué era. No recuerda nada [...] “Algún día escribiré sobre todo eso”, piensa [...] Eso es lo que Bill Denbrough piensa [...] cuando casi recuerda su infancia y a los amigos con quienes la compartió. (King, 1986, p. 62)

Se olvidarán de todas las circunstancias traumáticas que rodearon su época en Derry y sólo recordarán los buenos tiempos.

Como adultos, después de matar a IT, regresan a sus hogares, comienzan a olvidarse unos a otros. Excepto, de nuevo, Mike; su memoria se deteriora poco a poco, él siente como todo se desvanece y se resigna a ello. Es en especial triste cuando las últimas líneas en su diario son: “Los quise muchísimo ¿saben? Los quise muchísimo” (King, 1985, p. 1487) pero, unos párrafos antes, admite que al único que recuerda con claridad es a Bill y eso se debe sólo porque ambos se encuentran en Derry.



Para la segunda tangente de la investigación, la ansiedad excesiva, utilizaré el *DSM-III-R* de nuevo para definir este tipo de conducta y me concentraré en dos personajes en específico: Stan Uris y Eddie Kaspbrak. De acuerdo al *DSM-III-R* el sujeto que padece ansiedad excesiva es extremadamente cauteloso. Se preocupa excesivamente de los acontecimientos futuros, cumplimiento de obligaciones, posibilidad de sufrir lesiones, pertenencia a un grupo social, etc.

Stanley Uris es un niño muy escéptico, que valora el orden, la lógica y la limpieza por sobre todas las cosas. En su adultez, es contador y su búsqueda del orden se ha vuelto obsesiva. Cuando recibe la llamada de Mike Hanlon, le aterra tanto la perspectiva de una futura vuelta a Derry, que se quita la vida.

Eddie Kaspbrak es un niño hipocondriaco, se cree frágil y asmático. Esto último finalmente es refutado por el farmacéutico que le revela que su inhalador en realidad no tiene medicina y sólo son placebos. Los ataques de Eddie son causados por ansiedad, no por ninguna afección médica real.

Finalmente, la tercera tangente, es la inmadurez emocional. Linda L. Davidoff define la inmadurez emocional severa en *Introducción a la psicología*, como la repetición de conductas anormales frecuentes en la niñez. Bill, Beverly y Eddie, cuando son adultos, tienen la misma madurez emocional que tenían en el verano de 1958.

Bill continúa lidiando con la muerte de Georgie y el distanciamiento de sus padres. Eddie se casó con una mujer que es una copia exacta de su hipocondriaca madre. Mientras tanto, Beverly se casó con alguien de carácter tan parecido al de su padre que ella, literalmente, actúa como una niña alrededor de su esposo cuando éste se enfada y comienza a violentarse. Tom Rogan, su marido, es de esa manera porque fue así como creció:

Tom, aunque solo tenía once años, se convirtió en el hombre de la familia. Y si fallaba [...] salía a relucir el palo de los castigos y la invocación "Ven, Tom. Tengo que darte una paliza". Mejor ser el palizador que el apalizado. Eso, al menos, lo tenía bien aprendido desde que circulaba por la gran autopista con peaje de la vida." (King, 1986, p.156)

Ben y Richie han hecho de sus pasatiempos infantiles un trabajo, en lugar de dejarlos atrás al crecer. Ben creció y se convirtió en arquitecto, Richie se gana la vida haciendo voces en la radio, las mismas con las que hacía reír a sus amigos en Derry.



Mike, al ser el único que se quedó en Derry y recuerda lo que pasó, dedica su vida a investigar a IT; este deber autoimpuesto lleva a Mike a escribir la historia sobre el verano de 1958 y los ataques anteriores de IT, todas las masacres y crímenes en Derry. Gracias a que dedicó su vida a investigar, puede darles un mejor panorama de lo que es IT y esto les ayuda a vencer en la última batalla. Al final de la novela, cuando IT ya fue vencido, Mike comienza a olvidar y decide que es momento de seguir adelante y tener una vida.

Henry Bowers, treinta años después, tiene una fijación con el Club de los Perdedores y el hecho de que lo vencieron en el verano de 1958 y su única meta es matarlos y hacerlos pagar. Esto se justifica un poco, pues pasó todo ese tiempo en un hospital psiquiátrico; nunca tuvo la oportunidad de crecer y mental y emocionalmente siempre fue un niño de doce años y es por ello que a IT le resulta tan fácil usarlo

Stanley es el único que creció, se convirtió en un adulto, pero nunca perdió su personalidad escéptica y perfeccionista. Al ser enfrentado con lo que les había ocurrido, el horror de lo sobrenatural e incapaz de lidiar con aquello, decide suicidarse porque se sabe incapaz de enfrentarse a IT una vez más.

Davidoff sintetiza la teoría de Freud, explicando el modelo estructural de la psique. Está compuesto por tres fuerzas de cuya actividad e interacción surge nuestra vida mental:

- **Id:** base primitiva de la personalidad. No existe una organización lógica y opera bajo el principio del placer. Se busca la satisfacción inmediata de los impulsos.
- **Ego:** existe para manejar el mundo, impulsado por el principio de la realidad. Se compromete a satisfacer las necesidades del Id, pero toma en cuenta las circunstancias, el tiempo y espera las situaciones adecuadas.
- **Superego:** desempeña el papel crítico y moralizador. Busca la perfección; sus metas son morales e inhibir los impulsos animales.

Es importante recordar que estos son conceptos exclusivamente psicológicos y no tienen ninguna relación orgánica que pueda ser estudiada por la neurología o las neurociencias. Aun así, son útiles para comprender el pensamiento humano de tal manera en que el aspecto físico del cerebro, en este caso, no nos es útil.



El superego actúa como la brújula crítica y moral de una persona. Controla el sentido del bien, el mal, la realidad y la fantasía. Se encarga de disciplinar el comportamiento del Id y de llevar por un camino social aceptable las acciones de la persona.

Un personaje que actúa sólo basado en el superego insiste en que los eventos pueden ser interpretados con explicaciones mundanas. Nunca va a cambiar su punto de vista, sin importar que tan loco, ilógico o extraño suceso este pasando justo frente a él.

Stan Uris, uno de los siete protagonistas, tiene una personalidad en la que domina el superego:

El tablero estaba lleno de pequeños ganchos de los cuales pendían todas las llaves de la casa; dos duplicados por gancho. Bajo cada uno se veía una tirita de cinta adhesiva con la pulcra letra de Stan: COCHERA, DESVÁN, BAÑO P. BAJA, BAÑO P. ALTA, PUERTA CALLE, PUERTA TRASERA. (King, 1986, p. 83)

Stan es el más escéptico de los niños y le es muy difícil aceptar la existencia de IT, incluso después de haberlo visto con sus propios ojos. Stan es imperturbable frente a los problemas más serios a los que se enfrentan, por este aspecto de su personalidad: cuando se encuentra solo con IT, logra salir de eso usando su lógica y su arraigo en la realidad. Sus amigos saben que no importa que tan aterrador sea, Stan nunca perderá la calma y no dejará de pensar en una solución para salvarlos a todos.

Al ser enfrentado con la amenaza de IT una vez más en su vida adulta, Stan es incapaz de lidiar con ello, porque perdió la parte más flexible de sí mismo cuando creció. Esto lo lleva al suicidio. Hay cuatro tipos de suicidio: escapista, agresivo, oblativo y lúdico. El suicidio de Stan es escapista: busca escapar de una situación a la que se enfrenta, ve el futuro sin esperanza y se siente sin el valor ni la capacidad para enfrentarse a IT una vez más.

Este tipo de personajes al verse forzados a lidiar con entes sobrenaturales, se volverán locos intentando encontrar una explicación científica y razonable de cómo funcionan.

En esta novela existe otro ejemplo de una personalidad dominada por el superego: Eddie Corcoran. Eddie asiste a la misma escuela que el Club de los Perdedores y Henry Bowers. Él y su hermano menor, Dorsey, son víctimas de abuso por parte de su padrastro, Richard Macklin; con frecuencia eran golpeados y castigados por la más mínima causa (por ejemplo, cerrar la puerta por accidente). Un día su padrastro va demasiado lejos y mata a Dorsey. Este es uno de los



factores traumatizantes que hace que la personalidad de Eddie sea dominada aún más por el superego.

Eddie no cree en los monstruos porque descubrió que los verdaderos monstruos son los adultos y es una de sus creencias más arraigadas. Por esta razón cuando recibe malas notas en la escuela, Eddie decide huir de su casa. Mientras está en el canal, aparece IT con la apariencia de Dorsey: cuando Eddie intenta huir, su hermano se transforma en Gill-Man y ataca a Eddie: “Sin embargo, algo de raciocinio perduró hasta el mismo final. Mientras el monstruo le clavaba las garras en el cuello [...] las manos de Eddie tantearon el lomo de la bestia, buscando un hipotético cierre de cremallera.” (King, 1986, p. 62)

El superego es tan predominante en Eddie que incluso cuando puede sentir, ver, oler y pelear contra el monstruo no cree que sea real y está convencido hasta el último minuto de que es una persona disfrazada de Gill-Man.

El objetivo de este análisis fue demostrar que lo más aterrador de la novela era que grandes partes de nuestras vidas fueran olvidadas, además de que el trauma infantil juega un papel importante en la vida adulta y que el terror que maneja Stephen King va más allá del mero gore y el terror psicológico.

El poder de la memoria es uno de los elementos importantes en la novela, sobre todo cuando se trata de vencer a IT. El Club de los Perdedores pierde sus recuerdos después de derrotar a IT en el verano de 1958. Cuando regresan en 1985 sin Stan, sus memorias no han regresado por completo y no recuerdan todo hasta el último momento antes de vencer a IT. La falta de memoria pudo haber sido fatal si no hubieran recordado que fue lo que hicieron para sobrevivir la primera vez. Esto, nos demuestra que los recuerdos son esenciales para la vida y la construcción de la personalidad en general. Nos proporcionan las herramientas necesarias para poder sobrevivir, convivir y crecer dentro de la sociedad.

Al igual que la memoria, nuestras experiencias como niños determinan ciertos aspectos de nuestra vida como adultos. Los protagonistas de la novela tuvieron una serie de experiencias traumáticas en su infancia que repercutieron en sus vidas como adultos: Beverly y Eddie se casaron con personas casi idénticas a sus abusivos padres, Bill continuó contando historias sobre monstruos que perseguían niños y se casó con alguien que le recordaba a Beverly, Richie y Ben hicieron de sus hobbies de niños una profesión y Mike decidió dejar su vida en pausa hasta terminar con IT. Al final de la novela, se asume que al dejar todo esto atrás, podrán finalmente



llevar una vida sana y normal, ya que al recuperar sus recuerdos y confrontar sus traumas, tienen las herramientas necesarias para poder aprender de sus experiencias y seguir adelante.

El balance entre el Ego, el Superego y el Id es importante porque entonces la persona puede tomar decisiones equilibradas, basadas en la realidad y las circunstancias que está viviendo, no sólo basada en sus instintos o en la lógica.

La ansiedad excesiva y la inmadurez emocional severa, continuaron el trauma y el terror a lo largo de la vida adulta de los personajes, pero no tenían herramientas para lidiar y trabajar en eso debido a la falta de memoria. La combinación de estos factores crea un sentimiento constante de incertidumbre, tanto para los personajes como para el lector.

Referencias:

- American Psychiatric Association. (1988). *DSM-III-R Manual Diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales*. Barcelona: Masson.
- Davidoff, L. L. (1989). *Introducción a la psicología*. Ciudad de México: McGraw Hill.
- King, S. (1986). *IT*. Barcelona: Penguin Random House Grupo Editorial
- Pinillos, José Luis (1977). *Introducción a la psicología*. Madrid, España: Alianza Universal.