

LA HISTERIA DE MAE BOROWSKI

C. Ortiz Soto

Departamento de Literatura Comparada

Facultad de Humanidades, UPR RP

Recibido: 14/3/2022; Revisado: 27/4/2022; Aceptado: 15/5/2022

Resumen

Este trabajo explora el personaje de Mae Borowski de *Night in the woods* en comparación con la paciente psiquiátrica Anna O. de *Estudios sobre la histeria* tomando en consideración sus enfermedades mentales, síntomas y tratamientos. Se lleva a cabo un análisis literario enfocado en la narrativa de los textos—un libro y un videojuego—desde la perspectiva del psicoanálisis y la histeria según Josef Breuer y Sigmund Freud. A pesar de los diferentes contextos narrativos de los personajes, se encuentran múltiples paralelos de características psicológicas entre estas dos mujeres.

Palabras claves: psicoanálisis, Freud, Breuer, videojuego, salud mental

Abstract

The character of Mae Borowski from *Night in the woods* is explored in comparison to the psychiatric patient Anna O. in *Studies on hysteria* considering their mental illnesses, symptoms and treatments. A literary analysis focused on the narrative of the texts—a book and a video game—is carried out from the perspective of psychoanalysis and hysteria according to Josef Breuer and Sigmund Freud. Despite the different narrative contexts of the characters, there are multiple parallels of psychological characteristics between these two women.

Keywords: psychoanalysis, Freud, Breuer, videogame, mental health

La histeria de Mae Borowski

La relevancia de Sigmund Freud y sus conceptos en la cultura popular es marcada y ha llegado a impactar las historias que suelen contarse en la actualidad. Por ejemplo,

Night in the Woods publicado en el 2017 por Alec Holowka, Scott Benson y Bethany Hockenberry es un videojuego “single-player” de aventura que surgió a través de Kickstarter, una plataforma de financiamiento para proyectos creativos de todo tipo. El juego se ha lanzado para múltiples plataformas como: macOS, Linux, PlayStation 4, Xbox One, Microsoft Windows y Nintendo Switch. Fue a través de las últimas dos plataformas que pude recorrer la historia de Margaret “Mae” Borowski quien logra tener paralelos con el caso famoso de Anna O., una de las pacientes más conocidas de Josef Breuer y Sigmund Freud (1895). Una distinción que se reconoce entre ambas mujeres es que Anna O. fue una paciente documentada en *Estudios sobre la histeria (Studies on hysteria)* (1895)—que pasó a convertirse en una reconocida activista, Bertha Pappenheim—, y Mae Borowski es un personaje ficcional representada en el juego como una gata antropomórfica. Las historias de Anna y Mae tienen varias diferencias, pero ambas se enfocan en los problemas mentales de estas mujeres. Es importante remarcar que Breuer, mentor de Freud y el terapeuta original de Anna O., describe y nombra de manera explícita las dificultades que enfrenta la paciente mientras que en el caso del personaje de Mae Borowski sus problemas se infieren y forman parte de la interpretación narrativa a través de diálogos e interacciones que se tienen con otras personas en el pueblo. Estas dos figuras son importantes en sus respectivos contextos históricos, en especial Anna O. quien es relevante en el área de estudio del psicoanálisis.

La experiencia de *Night in the woods* (2017) se conceptualiza desde una animación bidimensional y una paleta de colores inspirada en el otoño, la temporada en que se desarrolla el juego. A estos elementos se le añade el diseño de sonido con música instrumental, sonidos de Foley y ambientales. Desde una perspectiva de tercera persona podemos controlar el avatar de Mae Borowski caminando, brincando e interactuando con personas y objetos. Aun así, el control que ejercemos sobre varias de sus acciones y palabras es limitado en función de la narrativa de la historia. Mae Borowski no es un personaje que podamos influenciar en su desarrollo personal o en su carácter. En cambio, debemos conformarnos con una historia que es influenciada directamente por Mae Borowski con ciertas acciones que no podemos cambiar. Law (2018) señala que el mecanismo del juego que limita las acciones del jugador ayuda a demostrar el impacto de las enfermedades mentales. Es inevitable que Mae actúe de cierta manera cuando se encuentra en una situación incómoda y no puede manejar sus emociones. Además, a pesar de que los personajes son representados como animales antropomórficos nunca se hace referencia a sus aspectos físicos, sino que son discutidos como personas y solamente los animales que figuran en el fondo son referenciados como tal. El videojuego requiere de mucha lectura presentada como texto escrito en burbujas negras arriba de los personajes ya sea de diálogos o la introspección de Mae. El estilo de animación caricaturesco de

Night in the woods puede tomar al jugador/a desprevenido de los temas adultos que se discuten, pero a la misma vez crea un sentido de accesibilidad que ayuda que estos sean más fáciles de dirigir. También podría parecer que por el aspecto estético los temas de desórdenes mentales y trauma no se tratan de manera seria, pero donde el juego se desempeña con su mayor potencial es en su narrativa y escritura. Esos dos factores son los más reconocidos y galardonados del juego. Trattner (2017) lo reseña como, “a noteworthy game precisely because of its carefully nuanced characters and the complex sociocultural, political, and psychological issues it tackles in an often-playful manner” (pp. 136-137).¹

La premisa básica se centra en recorrer día tras día la calle central de la ciudad de Possum Springs e interactuar con sus residentes exponiendo la historia del personaje principal y su relación con el mundo. Consalvo y Phelps (2020) notan que las interacciones procedimentales y repetitivas con el entorno obligan a los jugadores a considerar directamente su compromiso con los temas centrales del juego de maneras específicas (p. 358). Entre esos temas centrales se destaca el carácter monótono de las enfermedades mentales y sus tratamientos vinculados al estatus económico de la ciudad de Possum Springs. Un recorrido habitual comienza levantando a Mae, verificando su computadora y hablando con su mamá. Después da un paseo por el pueblo donde conversa con sus vecinos. Además, puede caminar por encima del cableado eléctrico para brincar por los edificios y encontrarse con otras personas. Antes de finalizar el día el jugador debe escoger si quiere pasar tiempo con Gregory “Gregg” Lee, un zorro, o Beatrice “Bea” Santello, un cocodrilo, y en una ocasión con Angus Delaney, un oso y novio de Gregg. Estos tres eran amigos de la escuela superior de Borowski. Ya por la noche, Mae llega a su casa donde habla y ve televisión con su padre. Termina su día yéndose a dormir cuando a menudo sufre de sueños vívidos que la hacen despertar cada día con cansancio. El juego se termina después de recorrer un tiempo de dos semanas en la vida de Mae o alrededor de diez horas de jugada.

El videojuego comienza con un prólogo que nos presenta de verso en verso un poema que Mae escribió describiendo la muerte de su abuelo e insinuando el estancamiento económico que sufre la ciudad de Possum Springs. “In the year Granddad died / the highway extension came / the road through Possum Springs / had been the only way to the state park / the highway took the traffic / but gave us Donut Wolf...”² En la próxima escena, Borowski se encuentra en la parada de autobús donde describe que a sus padres se les olvidó ir a recoger y llevarla a casa. A través de la historia se descubre que ella decidió repentinamente abandonar sus estudios universitarios después de dos años, una decisión que su madre le reclama, ya que ella fue la primera de su familia en poder llevar a cabo una educación formal. Mae sale de la estación de autobús determinada a llegar a su casa caminando. Esta parte del juego sirve tanto

como un tutorial para los jugadores sobre los controles del juego, así como una introducción que se desprende del juego.

La narrativa de *Night in the woods* se divide en cuatro partes que tienen enfoques diferentes. En la primera parte, “Home Again”, Mae debe enfrentar a sus vecinos, amigos y padres después de abandonar la universidad y regresar sin ningún plan para su futuro. Se encuentra con amigos muy ocupados quienes están tratando de sustentarse trabajando, su familia decepcionada y una ciudad que se está vaciando. En la segunda parte, “Weird Autumn”, los amigos de Mae la invitan a salir después que su puesto en el trabajo termina. Este capítulo concluye en un festival que se celebra en Halloween donde Mae presencia un secuestro, y decide seguir al captor, pero este se le escapa. Sin poder justificar cómo el criminal pudo brincar una cerca de gran altura mientras cargaba a alguien Mae empieza a razonar que este es un fantasma. En la tercera parte, “The Long Fall”, Mae les pide ayuda a sus amigos para investigar el secuestro por el supuesto fantasma. Se pueden llevar a cabo dos de tres diferentes investigaciones dependiendo del amigo con cual decidas hacerlas. Hacia el final, Mae y sus amigos descubren que el “fantasma” es un miembro de una secta secreta que se reúne en las minas abandonadas de la ciudad. La última parte, “The End of Everything”, se diferencia de las anteriores porque es donde más se concentra la exposición y el texto que explica la historia del pueblo. Mae, Gregg, Bea y Angus deciden bajar a las minas y confrontar a la secta. Allí se descubre que la secta estaba secuestrando y sacrificando a residentes de Possum Springs para satisfacer a un dios hambriento y evitar su furia que trae miseria a la ciudad. Los sectarios le proponen unirse a la secta para continuar con los sacrificios. Con esa revelación, Mae y sus amigos deciden abandonar la mina, pero antes de que puedan salir uno de los sectarios ataca a Mae. En la confrontación, los cables del elevador de la mina se rompen, dejando al atacante caer en el vacío y creando el colapso de la cueva. Los cuatro amigos logran escapar, pero los sectarios se quedan atrapados en las minas y dejados por muertos. En el epílogo, los amigos se reúnen, hablan sobre sus futuros y ansiedades y el juego termina.

En *Estudios sobre la histeria*, el primer caso que se describe es sobre la joven Anna O. Desde la perspectiva de Breuer empezamos a conocer de manera clínica los síntomas que sufre la paciente e información sobre su vida que es relevante a su enfermedad. Se destaca el desarrollo de la “cura de conversación” y cómo esta empieza a ayudar a Anna O. (p. 16). A través de la lectura vemos el progreso del tratamiento en ella hasta que al fin logra recuperarse.

Anna O. y Margaret Borowski se destacan por tener varias características similares. En primera instancia, ambas figuras tienen edades cercanas, Anna O. veintiuno y

Mae Borowski veinte. La muerte de figuras importantes para ellas es un detalle significativo que marca un cierto inicio de la decadencia de la salud mental de ambas. En contraste, Anna O. había empezado a enfrentarse con problemas antes de la muerte de su padre y luego al este fallecer estos incrementaron (p. 12). En el caso de Mae, sus problemas se presentan después del fallecimiento de su abuelo, quien formó parte de su crianza y con quien era muy apegada. Es posible considerar que Mae nunca logró manejar su duelo completamente y que aun carga con ese pesar. Al no poder procesar sus emociones de enojo y dolor, prefirió reprimirlos, estos se acumularon y la llevaron a una crisis mental. Por otra parte, Anna O. y Mae tienen personalidades muy distintas. Breuer destaca que Anna O. era una joven inteligente, amable y compasiva que dedicaba su tiempo a ayudar a la gente enferma. Además, en la lectura de Breuer y Freud (1895) se describe que Anna O. vivía una existencia “extremadamente monótona” influenciada por su familia de mentalidad puritana (p. 12). En cambio, Mae es reconocida por causar problemas y actuar en sus impulsos guiada por un comportamiento autodestructivo, como, por ejemplo, brincar en el cableado eléctrico, robar comida, entrar a edificios abandonados y tratar de empezar un fuego en su escuela superior.

Un momento de mucho peso traumático en la historia de Mae ocurre antes de los eventos del videojuego y es narrado por Mae a su amigo Gregg. En su adolescencia, durante un juego de béisbol, Mae agarra un bate y empieza a pegarle varias veces a una persona hasta que esta termina en el hospital. En *Estudios sobre la histeria*, Breuer y Freud (1895) indican que “In the case of common hysteria it not infrequently happens that, instead of a single, major, we find a number of partial traumas forming a group of provoking causes” (p. 5).³ En sus tiempos, el acto podría ser descrito como un ataque histérico donde la paciente no tuvo control ni percepción de sus acciones. Mae termina describiendo el evento como uno donde perdió la capacidad de percibir a las personas y solo las veía como figuras: círculos y cuadrados. Esta instancia es similar a la que comienza a sufrir Anna O. en cuanto a la dificultad para poder reconocer personas ya que las percibía como figuras de cera, dado que no concebía ningún vínculo o conexión con ellas. Después de ese accidente, Mae empezó a recibir ayuda profesional de un psicólogo mientras que en el pasado, ella nunca presentó síntomas que causaran mayor preocupación. Se puede deducir a base de la poca información que recibimos en la historia, que Mae en realidad sufrió de una crisis mental de despersonalización ocasionada por jugar videojuegos por un tiempo prolongado. Esa actividad se puede describir como un mecanismo de afrontamiento negativo, ya que Mae la emplea para escapar de su realidad y al final tiene un efecto adverso a su salud mental. Su tratamiento con el Dr. Hank, un profesional que ejerce como terapeuta, dentista y fisiólogo, incluyó consejos como escribir sus sentimientos en una libreta y reprimir sus emociones. De

sus sesiones con el Dr. Hank no se expone mucha información, pero se concluye que Mae dejó de visitarlo después de mudarse a otra ciudad para empezar sus estudios universitarios. A través del juego, Mae utiliza una libreta como un medio de expresión y una técnica de anclaje o “grounding”. Ella dibuja a personas con quien interactúa y eventos que transcurren durante el día. Estos dibujos son sencillos y a menudo se acompañan de comentarios cortos. Este tipo de tratamiento no es muy efectivo para Mae y resulta en mayores consecuencias reflejadas en la historia central de *Night in the woods*. A diferencia de Mae, en la lectura del caso de Anna O. se demuestra una mejora de su salud por la “cura de conversación”. Anna O. logra recuperarse a través de sus sesiones en las que se expresa verbalmente con Breuer. Mae prefiere usar el dibujo como una expresión creativa, pero este método es superficial para describir sus pensamientos y sentimientos. El lenguaje verbal constante resulta ser el más efectivo entre estas dos pacientes.

En la cuarta parte del juego, se explica que los síntomas de Mae empeoraron al hospedarse en la universidad y comenzó a demostrar otros como depresión y ansiedad que la imposibilitó continuar sus estudios. Incluso, ella experimentaba periodos donde dejaba de comer. Esto resulta parecido a la situación de Anna quien en un momento dado dejó de comer o comía muy poco y más adelante dejó de tomar agua por una situación de disgusto que tuvo con una mujer. Aunque la aversión de Mae a la comida no tiene relación a un trauma o evento vinculado a la comida si es un síntoma de su histeria acompañado de la percepción negativa que tiene de su cuerpo mencionada en la primera parte del juego, tal como la despersonalización y disociación.

Otro aspecto al que se le da importancia en el juego es a una estatua abstracta en el recinto que inquietaba a Mae y que empezó a afectar su salud mental. Se quejaba de la composición de figuras de la estatua que la hacían recordar el incidente de despersonalización que sufrió. Asimismo, pensaba que la estatua estaba señalándola y acusándola del daño que causó. Todo esto parece incrementar sus sentimientos de culpa hacia el accidente y empeorar sus problemas ya existentes. Se crea un enfoque en ese objeto que luego se manifiesta en sus sueños. Allí, ella logra un efecto catártico al soñar que destruye la estatua con un bate, un paralelo directo al accidente que opera como una manera de aliviar su culpa y romper con sus hábitos destructivos. Como describen Breuer y Freud (1895), “The injured person’s reaction to the trauma only exercises a completely cathartic effect if it is adequate reactions, for instance, revenge” (p. 6).⁴ Mae ejecuta su venganza y reclama su propio poder contra sus problemas mentales. En ese momento, la violencia del sueño crea un paralelo con su trauma que la conduce a un alivio mental.

Un tema indiscutido por Breuer y Freud (1895) es el estigma hacia la enfermedad y la persona afectada por ella. Su área de estudio toma una mirada más analítica de aspecto clínico que social respecto a sus pacientes, tratamientos y enfermedades. El prefacio de la primera edición de *Estudios sobre la histeria* señala “It would be a grave breach of confidence to publish material of this kind, with the risk of the patients being recognized and their acquaintances becoming informed of facts which were confided only to the physician” (p. 3).⁵ Este reclamo reconoce una relación de confidencialidad entre el paciente y el doctor. Por otro lado, después del accidente de Mae los vecinos empiezan advertir a sus hijos que se alejen de ella por tener un carácter violento y peligroso. Incluso, de manera despectiva se le llama el sobrenombre “Killer”. Al final, Mae logra librarse de catalogar su identidad con sus problemas mentales. Ella sentía que sus miedos estaban justificados por la violencia que podría ejercer si no controlaba sus emociones. Así mantuvo por mucho tiempo una imagen falsa que le permitía reprimir sus emociones negativas. Mae Borowski se da cuenta que la represión hizo que sus problemas empeoraran y perdiera control de la realidad. En un momento de revelación, decide dejar sentir su enojo porque por lo menos así se siente viva.

En conclusión, se puede distinguir cómo la “histeria” se manifiesta en estas dos mujeres de tiempos, sociedades y representaciones distintas. Anna O. representa una figura importante en la formación del psicoanálisis y Mae Borowski es un personaje ficticio que se conceptualiza como una figura de representación positiva de enfermedades mentales en la cultura popular en el género del videojuego de horror. Ambas se enfrentan con diferentes circunstancias, pero sostienen similitudes en sus síntomas y traumas. En ambos casos, la enfermedad interrumpe sus vidas de una manera muy marcada y ambas reciben tratamiento psicológico, aunque con resultados opuestos. Así en *Night in the woods* notamos como los estudios de Freud prevalecen en la sociedad y vive en las historias.

Referencias

- Consalvo, M., & Phelps, A. (2020). Getting through a tough day (again): what possum springs says about mental health and social class. *American Journal of Play*, 12(3), 338-362. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1284139.pdf>
- Breuer, J., & Freud, S. (1895). Case 1. Fräulein Anna O. En S. Freud, *Studies on hysteria* (pp.11-26). <https://sigmundfreud.net/study-on-hysteria.pdf>

Holowka, A., Benson, S., & Hockenberry, B. (2017). *Night in the woods* (Version Switch) [Videojuego]. Finji.

Kickstarter. (n.d.) *Sala de prensa*. <https://www.kickstarter.com/press?ref=hello>

Law, J. (2018, March 11). *Night in the woods* and representation of mental illness. *Medium*. https://medium.com/@jameslaw_68046/night-in-the-woods-and-representation-of-mental-illness-dbab9ef155c8

Trattner, K. (2017). *Night in the woods*. A Review. *gamevironments*, 6, 130-137.

Notas

¹ “un juego digno de mención precisamente por sus personajes cuidadosamente matizados y los complejos problemas socioculturales, políticos y psicológicos que aborda de una manera a menudo lúdica”.

² “En el año que abuelo murió / la ampliación a la autopista inauguró / la carretera por Possum Springs / había sido la única ruta al parque estatal / la autopista se llevó el tráfico / pero nos trajo Donut Wolf...”

³ “No es raro que en la historia corriente hallemos, en lugar de un gran trauma, varios traumas parciales que agrupados pudieron exteriorizar efecto traumático”.

⁴ “La reacción del dañado frente al trauma solo tiene en verdad un efecto plenamente catártico si es una reacción adecuada, como la venganza”.

⁵ “Sería un grave abuso de confianza publicar esas comunicaciones, a riesgo de que los enfermos fueran reconocidos y por su círculo de relaciones, se difundieran unos hechos que solo al médico confiaron”.



Esta obra está bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).