

***“EL DEMONIO: REFLEXIONES SOBRE SU REPRESENTACIÓN E  
IMAGEN EN EL CINE MEXICANO”***

**Trabajo terminal de la Licenciatura en Comunicación**

**Social que presentan para réplica final**

**Presentan:**

Carlos Alberto Merced Pintor Pájaro

Cynthia Avilés Chávez

Joaquín Rodrigo Cerón Villavicencio

Mauricio Guerrero Guerra

**Asesor responsable:** Yolanda Mercader Martínez.

**Asesor interno:** Guillermo Joaquín Jiménez Mercado.

**Asesora externa:** Frida N. Hernández Guillen.

**CDMX a 30 de septiembre del 2024**

*Como el cine es trasunto de nuestra propia vida, bienvenido sea  
a él el demonio; es nuestro vecino de escalera,  
nuestro contertulio y, a veces, ese rostro que nos  
sonríe cuando nos miramos a un espejo...*

**- J. Vallverdú A -**

CARLOS ALBERTO MERCED PINTOR PÁJARO. CYNTHIA AVILES CHÁVEZ. JOAQUÍN RODRIGO CERÓN VILLAVICENCIO. MAURICIO GUERRERO GUERRA.	TRABAJO TERMINAL DE LA CARRERA EN COMUNICACIÓN SOCIAL. UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA UNIDAD XOCHIMILCO.
EL DEMONIO: REFLEXIONES SOBRE SU REPRESENTACIÓN E IMAGEN EN EL CINE MEXICANO. CIUDAD DE MÉXICO Septiembre 2024. 172 P	ASESOR RESPONSABLE: YOLANDA MERCADER MARTINEZ.  Septiembre 2024.

## RESUMEN

Este trabajo presenta un análisis de la representación del personaje de “El Demonio” en el cine mexicano para identificar los elementos de la cultura mexicana que aportan a la construcción de este personaje. Se expone una revisión de los conceptos de estereotipos, arquetipos, identidad cultural e imaginario social y su papel en la construcción de una representación cinematográfica, a su vez se presenta un análisis cinematográfico con el método de análisis de personaje de Francesco Casetti y el modelo actancial de Greimas para identificar las particularidades que diferencian la representación cinematográfica de este personaje en las películas nacionales con respecto a su representación en el cine en general.

**PALABRAS CLAVE:** Demonio, Representación, Cine Mexicano

## ABSTRACT

This work presents an analysis of the representation of the character of “El Demonio” in Mexican cinema to identify the elements of Mexican culture that contribute to the construction of this character. A review of the concepts of stereotypes, archetypes, cultural identity and social imaginary and their role in the construction of a cinematographic representation is presented. At the same time, a cinematographic analysis is presented with the character analysis method of Francesco Casetti and the actantial model. de Greimas to identify the particularities that differentiate the cinematographic representation of this character in national films with respect to his representation in cinema in general.

**KEYWORDS:** Demon, Representation, Mexican Cinema

## **DEDICATORIAS Y AGRADECIMIENTOS**

Dedico este trabajo de investigación a mi madre María, mi padre Enrique y a mis hermanos, que sin su apoyo no hubiera sido posible, son la razón de este esfuerzo.

A las amistades que la universidad me hizo conocer; el transcurso de la carrera no hubiera sido igual sin ellas y ellos. Y por último, a quienes asesoraron y guiaron este proyecto; la profesora Yolanda Mercader y Carlos Gomez, así como a todos los profesores que compartieron sus enseñanzas a lo largo de estos años.

**- Carlos Pintor Pájaro -**

Dedicado a mi madre María Luisa que es la principal fuente de motivación e inspiración para que logre mis objetivos, que con su apoyo incondicional he despertado de mis sueños para ponerlos en práctica y siempre me ha dado todo lo que quiero que necesito para ser feliz.

Agradezco a la vida por darme conocimientos y permitir que llegue al momento de profesionalizarlos, a mis compañeros de equipo por poner todo su empeño en desarrollar este trabajo de investigación, al maestro Carlos Gomez por compartir conocimiento de manera dinámica y atractiva generando inspiración y esperanza y a la maestra Yolanda por su dedicación en compartir su conocimiento en cine mexicano y formar en mí un interés en este.

**- Cynthia Avilés Chávez -**

A mis papás Martín y Aidé, por su amor incondicional y apoyo constante en lo económico cada vez que sumaron esfuerzos para mantener mis estudios, pasajes, comidas ... en lo emocional por ser el sostén de cada inquietud e interrupción que llegó durante mi recorrido. Por guiarme y confiar en mí en cada paso de mi vida académica. Gracias por creer en mí y por ser parte de mi mayor fuente de inspiración.



Agradezco también a mis amigos del curso en esta generación, ya que me hicieron sentir acogido y resguardado con su amistad, consejos, risas y momentos que formaron y formarán parte de mis recuerdos más entrañables y nostálgicos durante esta travesía.

A mis profesores de curso que con mucha pasión guiaron e hicieron que conservase el interés y la determinación de seguir en momentos de incertidumbre personal y profesional, con especial cariño los recordaré y conservaré sus mejores enseñanzas.

**- Rodrigo Cerón -**

#### Dedicatorias

A mi madre Claudia por el amor y la bondad con que me ha mostrado el mundo, a mi padre Mauricio por el amor y gran esfuerzo al darme las mejores oportunidades, a mi hermana Dulce por el amor, complicidad y apoyo. A mis sobrinas Ainara y Leilany por ser el motor de mi alma. A mis amigas Yulissa, Andrea y Gema por ser mis cómplices, consejeras y fuente constante de felicidad.

#### Agradecimientos

Con profunda estima, admiración y respeto a mi asesora Yolanda Mercader por toda su paciencia dedicación y vocación. Con mucho respeto, admiración y cariño a Carlos Gomez por la empatía, apoyo y diversión que resultó de trabajar con él. Con mucho afecto, respeto y admiración a Joaquín Jiménez por su gran trayectoria, empatía y apoyo. A mis compañeros y amigos, Cynthia Aviles, Carlos Pintor, Rodrigo Cerón y Gabriela Garcia por el gran equipo que logramos construir, sin su apoyo y dedicación no habría sido posible.

**- Mauricio Guerrero Guerra -**

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	8
<b>CAPÍTULO 1.....</b>	<b>10</b>
1.1 La Representación.....	11
1.2 Estereotipos.....	14
1.3 Arquetipos.....	15
1.4 Identidad Cultural.....	18
1.5 Imaginario Social.....	20
<b>CAPÍTULO 2.....</b>	<b>23</b>
2.1 Montaje.....	24
2.2 Sonido.....	24
2.3 Narración.....	25
2.4 Imagen.....	26
2.4.1 Tipo de Plano.....	26
2.4.2 Angulación de Cámara.....	28
2.4.3 Posición de Cámara.....	28
2.4.4 Movimientos de Cámara.....	29
2.4.5 Color.....	31
2.4.6 Iluminación.....	34
2.5 Puesta en Escena.....	35
2.5.1 Elementos de la puesta en escena.....	36
<b>CAPÍTULO 3.....</b>	<b>39</b>
3.1 EL Cine de terror.....	40
3.1.1 Sobre el cine de terror.....	41
3.1.2 Historia del cine de terror mexicano.....	42
3.2 El Demonio en el cine mexicano.....	47
3.3 El Demonio.....	49
3.4 Historia del Demonio.....	50
3.5 Función del Demonio como personaje.....	52
<b>CAPÍTULO 4.....</b>	<b>55</b>
4.1 Corpus de películas Nacionales.....	57
I. Pastorela.....	58
II. El Habitante.....	74
III. Simón del Desierto.....	87
4.2 Corpus de películas Internacionales.....	101
I. El Exorcismo de Dios.....	101
II. Constantine.....	117
III. El Abogado del Diablo.....	134
<b>CAPÍTULO 5.....</b>	<b>153</b>

CONCLUSIONES.....	153
<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>158</b>
<b>WEBGRAFÍA.....</b>	<b>160</b>
<b>FILMOGRAFÍA.....</b>	<b>165</b>
<b>INDICE DE IMAGENES.....</b>	<b>167</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>169</b>

## INTRODUCCIÓN

La representación del demonio en el cine mexicano es un fenómeno complejo que además de reflejar los miedos y tensiones socioculturales del país, permite explorar conceptos fundamentales como la identidad cultural, los estereotipos y los arquetipos. A lo largo de la historia, el demonio ha funcionado como un símbolo multifacético que a través de estos, adquiere una identidad propia que ha sido adaptada y representada por el cine en una infinidad de ocasiones de la mano de diversos cineastas atravesando las barreras de los géneros cinematográficos.

Desde sus orígenes en las tradiciones religiosas y folclóricas, la figura del demonio ha evolucionado, adaptándose a los contextos socioculturales de cada época. En México, esta evolución se ha visto marcada por una rica amalgama de influencias indígenas, coloniales y contemporáneas, que han configurado un imaginario social único. En este sentido, el cine se convierte en un vehículo potente para examinar cómo estas representaciones reflejan y modelan la identidad colectiva. Así pues la representación de este personaje resulta ser un fenómeno digno de analizar pues funciona como herramienta para ejemplificar el enorme nivel de influencia que la cultura mexicana significa para cada producto cultural de los medios que pasa entre sus manos, además, el demonio al ser una de las figuras más emblemáticas de la cultura global resulta imposible de ignorar, pues su permanencia constante en la pantalla grande en todo tipo de narrativas ha permitido su funcionamiento como un símbolo multifacético que encarna los miedos, ansiedades y hasta aspiraciones de la sociedad.

A pesar de las múltiples y variadas representaciones cinematográficas de esta figura, el trasfondo que la mexicanidad implica en el funcionamiento de este personaje resulta ser un terreno poco explorado debido a que la naturaleza de este personaje siempre ha sido asociada al mal, por este sentido el presente trabajo de investigación tiene como objetivos:

- Conocer los conceptos de estereotipo, arquetipo, identidad cultural e imaginario social y la relación que existe con una representación cinematográfica.
- Recaltar el papel de la imagen y la puesta en escena como dos elementos clave en la construcción de una representación cinematográfica
- Señalar que particularidades diferencian la representación del personaje de “El Demonio” en el cine mexicano.
- Identificar si la representación que el cine mexicano hace del personaje de “El Demonio” sigue la idea estereotípica y arquetípica de él.
- Analizar mediante qué estrategias del lenguaje audiovisual el cine mexicano construye su propia representación del personaje de “El Demonio”.

Partiendo de la hipótesis de que la representación cinematográfica de “El Demonio” se vale de elementos arquetípicos ya presentes en la cultura mexicana -por ejemplo el mal, lo prohibido, lo sacrílego y lo profano- y los potencializa mediante el lenguaje audiovisual (en específico la imagen y puesta en escena) para reforzar estos arquetipos entorno al demonio y lo que representa.

Esta investigación se presenta a partir de diferentes apartados: en un primer capítulo abordaremos los conceptos de representación cinematográfica, arquetipos, estereotipos, identidad cultural e imaginario social. Posteriormente se hace una revisión del personaje de “El Demonio” como tal, haciendo un recorrido que comienza por el cine de terror mexicano. Finalmente se elabora un análisis cinematográfico para identificar particularidades en la representación de “El Demonio” en el cine mexicano respecto a la representación en el cine en general.

La investigación se complementa con un cortometraje de ficción del género de terror, que busca reflejar el aprendizaje teórico en la realización de un trabajo práctico audiovisual, titulado *Te Acompaña*.

## **CAPÍTULO 1**

### ***LA CONSTRUCCIÓN DE LA REPRESENTACIÓN EN EL CINE***

Hablar de cine y representación implica tomar en cuenta diversos aspectos y conceptos, tales como la cultura (desde el punto de vista de la creación simbólica), arquetipos, estereotipos y lenguaje cinematográfico, siendo estos los conceptos a destacar. Al hablar de la forma en que el cine ha representado o representa la realidad, debe tomarse en cuenta que el propio quehacer cinematográfico y sus creadores están sujetos a contextos históricos, económicos, culturales y sociales. Por lo tanto, si decimos que el cine es una forma de representación, debemos cuestionarnos: ¿qué busca representar y de qué forma lo hace?

### **1.1 La Representación**

Al hablar de representación en el cine, no sólo referimos o damos por hecho que presenta o intenta recrear la realidad a través de sus especificidades, sino que también abrimos la posibilidad de hacer un análisis de la forma en que el cine lleva a cabo esta acción (Zavala, 2003:02). Por lo tanto, es pertinente tomar en cuenta dos cuestiones: una, que la representación no es el objetivo del quehacer cinematográfico; sin embargo, es un fenómeno que de alguna forma se hace presente (implícita o explícitamente) al momento de la creación fílmica; y dos, que las creaciones cinematográficas siempre estarán atravesadas por la lectura del espectador, la cual puede tener muchas variantes y, al igual que la creación cinematográfica, está ligada a su contexto (Rueda, 2004:429).

Para poder abordar el concepto de representación y su análisis en esta investigación, debemos tomar en cuenta las distintas formas en que el cine es entendido y analizado: arte, por sus capacidades expresivas; técnica, por ser imagen en movimiento; industria, por su capacidad de generar ganancias; e ideología, por ser capaz de producir simbolismos mediante su lenguaje (imagen, sonido, montaje, puesta en escena, entre otros). Cada una de estas formas en que el cine es entendido influye en la manera en que el cine hace una representación de la realidad y, a su vez, esta representación cinematográfica tiene una repercusión en el espectador y en su forma de percibirse a sí mismo y su entorno. Es decir, el cine representa, pero al mismo tiempo puede alterar o generar realidades.

El análisis de la representación de los géneros a través del cine vincula complejas áreas de reflexión social. "Por una parte, enfatiza el ámbito de lo cultural como un lugar de producción de significaciones, sujeto a una multiplicidad de lecturas, inmerso en un circuito de producción-consumo que produce y reproduce a la sociedad" (Millán, 1995:05). Aunque en esta cita la autora hace referencia a la forma en que se representa a la mujer en el cine, podemos trasladarlo a nuestra investigación, ya que también aborda el tema de la cultura y la representación cinematográfica.

Al decir que el cine tiene la capacidad de representar la realidad, no solo hablamos de su capacidad tecnológica para hacer una reproducción en imagen y sonido analógica de lo que se tiene frente a la cámara, sino de la posibilidad que tiene de construir escenarios y narrativas que se trasladan de las vivencias, contextos e intereses de sus creadores, sin importar de qué índole sean estos, y ponerlos en pantalla.

Sin embargo, debe entenderse que el análisis de la investigación no estará orientado explícitamente a la recepción o relación que tiene el creador y el espectador con la película, sino a encontrar las particularidades y estrategias visuales que las películas elegidas utilizan para representar a nuestro objeto de estudio. Como ya mencionamos, creemos que el cine mexicano presenta y construye de forma narrativa específica a "El Demonio" en pantalla, y nuestro objetivo será comprobar si esta representación visual está vinculada a una concepción arquetípica local de este.

Por lo tanto, el análisis presentado en este texto debe tomar en cuenta dos elementos del lenguaje cinematográfico: imagen y puesta en escena. Además de considerar la vinculación que tienen con la representación cinematográfica, para así poder entender de qué forma el cine, mediante dos elementos de su lenguaje esencialmente visuales, presenta a "El Demonio" en pantalla.

Al delimitar que trabajaremos mediante la imagen y la puesta en escena, que son elementos visuales, nos referimos a encontrar la forma en que estos se emplean para hacer una construcción icónica de "El Demonio" en las películas mexicanas, además de considerar las características arquetípicas de lo que creemos que simboliza o nutre este.



La decisión de centrar el análisis en la imagen y la puesta en escena se fundamenta en su capacidad para transmitir significados y emociones de manera inmediata y poderosa, crucial para evocar el miedo y lo sobrenatural en la representación del demonio. Estos elementos visuales son esenciales para la construcción de la iconografía del demonio, utilizando maquillaje, vestuario, iluminación y efectos especiales para crear una imagen simbólica y reconocible.

En concreto, se hará una selección de películas y fragmentos de ellas para realizar un análisis visual (mediante el método comparativo, que más adelante desarrollaremos) que nos ayude a encontrar e identificar estas decisiones, estrategias o fórmulas de construcción de "El Demonio", tanto como personaje y como símbolo dentro de la diégesis de estas películas. La imagen y la puesta en escena deben ser tomadas en cuenta para realizar el análisis cinematográfico (representación cinematográfica en este caso) por las siguientes características:

Imagen (Imágenes en el encuadre desde una perspectiva técnica) a) ¿Cómo son las imágenes en esta película? Elementos que pueden ser útiles para responder a la pregunta: color, iluminación, composición, lentes: profundidad de campo, zoom.

b) ¿Cuál es la perspectiva de la cámara? Elementos que pueden ser útiles para responder a la pregunta: cámara (punto de vista narrativo e ideológico): emplazamiento, distancia, participación, movimiento" [...] "Escena (Imágenes en el encuadre desde una perspectiva dramática)

a) ¿Cómo es el espacio donde ocurre la historia? Elementos que pueden ser útiles para responder a la pregunta: espacios naturales, relación simbólica con la historia, estilo de la arquitectura, el diseño urbano y otras formas de diseño, dimensión simbólica de los objetos y su distribución en el espacio (Zavala, 2010:43).

El cine utiliza de manera ejemplar los elementos visuales y técnicos para sumergir al espectador en su narrativa. La combinación de colores vivos, una iluminación que realza el tono de la historia, junto con una composición cuidadosa y el uso inteligente de lentes para manipular la profundidad de campo y el zoom, contribuyen a una experiencia

cinematográfica inmersiva. La perspectiva de la cámara, con su emplazamiento estratégico y movimientos calculados, no solo narra visualmente, sino que también puede enriquecer su significado simbólico.

## **1.2 Estereotipos**

Los estereotipos forman parte del conjunto de creencias sobre las cualidades que posee algún grupo social, a través de la categorización. Son una herramienta para la socialización de los individuos y contribuyen a la identidad social; es decir, al sentido de pertenencia a algún grupo, ya que se integran a este a través de la aceptación de los estereotipos positivos relacionados con ese grupo.

Representan una cultura y responden a las necesidades que tiene la sociedad. Permiten la reproducción de un modelo y pueden generar la desaparición de la subjetividad en las personas si se toman como una generalidad. Son fundamentales para el imaginario colectivo y se vuelven dependientes de los patrones culturales de cada grupo.

Así mismo, influyen en la relación que se tiene con el mundo y los otros individuos. Es transmitido por asociación de ideas, y con la repetición de estas, su uso se convierte en algo automático. Cuando se hace uso de los estereotipos, estos son concebidos como verdaderos, aunque necesitan ser reconocidos por la persona que los usa para que existan. Son representativos del grupo al que pertenecen, y si son rechazados por algún miembro del grupo, se toma como rechazo a ese grupo. Proviene del pensamiento masificado y no forman parte de la concepción individual del mundo. La sociedad en general es la que está representada en los estereotipos, pero esta sociedad no es quien los señala o los reprueba.

Entre las funciones que tienen los estereotipos son los valores adaptativos que sirven para comprender el mundo de forma simple, brindándole un orden fácil de reconocer, ayuda a hacer un menor esfuerzo para analizar a los grupos sociales desconocidos, aporta datos para entenderlo y adaptarse, haciendo uso de las categorías en situaciones sociales cayendo en generalidades que facilitan la comprensión coherente del mundo. Son fundamentales para la creación de la identidad social y la pertenencia a un

grupo social al identificarse con los estereotipos que dominan en aquel grupo y con esto se asegura la pertenencia (Gavaldón,1999:80).

Los estereotipos son elementos fundamentales para la vida social y cohesionan a las personas que forman parte de un grupo. También son significados construidos por una sociedad en un momento específico de la historia; estos se transmiten a través del lenguaje y se enseñan en los entornos sociales del individuo, como en la familia, la escuela y entre las personas con intereses afines. Se presentan como imágenes en la mente de las personas, que las categorizan para apropiarse de la realidad por medio de la generalización.

La categorización social es cotidiana y automática. A través de ejemplos, se hace uso de estructuras cognitivas que influyen en la interpretación del mundo y de lo real; las personas se convierten en categorías de conocimiento. La función social de esta categorización es unir a los que pertenecen a algún grupo, pues, al estar de acuerdo con la misma forma de categorizar el mundo, se dan cuenta de que están en un grupo con ideas homogéneas (Fernández, 2016:60).

Con esto se preservan las categorías e ideas, y también el grupo que las propaga y las cree. El individuo se considera parte de los estereotipos que caracterizan al grupo del que es miembro, y las personas construyen una identidad sobre esto, utilizándolo como un mecanismo de defensa. Los estereotipos ordenan al mundo en categorías; la imagen que se tiene de los demás y de uno mismo está fundamentada en las categorías en las que se encasillan, y se deja de lado los rasgos individuales para pensarlos en masa y por lo tanto, de ahí es que pueden surgir los arquetipos.

### **1.3 Arquetipos**

Previo a sumergirse en el marco teórico para la construcción de personajes y arquetipos, es crucial entender el papel del guión cinematográfico, ya que este es el esqueleto escrito que da vida a la idea principal de una obra, moldeando personajes, diálogos, acciones y escenarios. Este proceso creativo se alimenta de historias arquetípicas, que son

experiencias universales que dan lugar a personajes poco convencionales que cautivan al espectador (Muñoz, 2018:58).

Las historias arquetípicas a menudo se entrelazan con elementos culturales únicos. Por ejemplo, la celebración del Día de los Muertos y la tensión por entidades y creencias locales se convierten en ingredientes esenciales de estas narrativas, presentando una visión única y aterradora del mundo que nos rodea. Al conocer profundamente estos elementos, se logra una autenticidad que resuena con la audiencia, reflejando la cultura y las experiencias necesarias para la formación e idealización de los arquetipos clave para cada film.

Los arquetipos son elementos transversales en la cultura, presentes en diversas formas de arte y comunicación, incluyendo el cine, donde adquieren una dimensión particularmente resonante. Estos patrones universales, que Carl Jung identificó como herencias ancestrales en el inconsciente colectivo, se manifiestan en personajes y narrativas que reflejan experiencias humanas fundamentales. Los arquetipos no sólo evocan miedos primordiales y fascinación por lo desconocido, sino que también permiten una conexión emocional profunda con el público, al representar temores y deseos comunes a toda la humanidad. Personajes como el héroe, el mentor o el monstruo son ejemplos de arquetipos que, al ser más grandes que la vida, trascienden la pantalla y se arraigan en la psique colectiva, ofreciendo una ventana a mundos inexplorados y, a la vez, íntimamente conocidos (Rojas, 2017:4).

Destacando que los arquetipos y símbolos poseen un rol fundamental en la narrativa cinematográfica, actuando como puentes emocionales entre la historia y el espectador. Un arquetipo puede interpretarse como una figura o representación que posee una fuerza única y significativa para quien la observa (Rojas, 2017:4). Dicha conexión emocional resulta crucial, especialmente en el cine de terror, donde los símbolos y arquetipos no sólo intensifican las experiencias del público, sino que también refuerzan la atmósfera y la temática de la película. Por ejemplo, la figura del vampiro no es solo un personaje aterrador, sino que también puede simbolizar temas más profundos, como el

miedo a lo desconocido o la lucha interna entre el bien y el mal, siendo un medio para explorar y comprender la condición humana a través de la lente de lo extraordinario y lo macabro.

Narbona rescata la distinción realizada por Carl Jung sobre tres arquetipos fundamentales que componen la personalidad humana: la Persona, el Alma y la Sombra. La Persona actúa como nuestra fachada pública, la versión de nosotros mismos que mostramos al mundo. Por otro lado, el Alma es la esencia de nuestro ser más privado y profundo, que opera a un nivel inconsciente y se manifiesta en dos aspectos complementarios: el ánima y el animus. El ánima en los hombres simboliza la femineidad interna, mientras que el animus en las mujeres representa la masculinidad interna. Estos aspectos son vistos como misteriosos y a veces intimidantes por el sexo opuesto. Finalmente, la Sombra alberga nuestros impulsos y emociones reprimidos, aquellos aspectos de nosotros mismos que la sociedad considera inaceptables o prohibidos, siendo una faceta oscura que, a menudo, es asociada con el mal y puede generar sentimientos de culpa, ya que posee un atractivo prohibido (Narbona, 2023:7).

Carl Jung, en su exploración de la psique humana, identificó ocho arquetipos psicológicos fundamentales que son esenciales para comprender la personalidad de los individuos. Estos arquetipos emergen de la interacción de las cuatro funciones básicas del ser humano: el pensamiento y el sentimiento, como funciones racionales, y la sensación y la intuición, como funciones irracionales. Estas se combinan con los temperamentos descritos por los médicos de la antigua Grecia, conocidos como los temperamentos hipocráticos, para formar patrones de comportamiento que son cruciales en la creación de personajes complejos y sus trayectorias de desarrollo (Rojas, 2017:5).

Los arquetipos son modelos psicológicos básicos de toda persona. Son como las funciones que una persona desempeña al interactuar con otras, por lo que se dice que el arquetipo atraviesa fronteras y épocas porque su valor esencial es ser de carácter universal. Motivo que explica que al visualizarlo en la acción de los personajes, el espectador tiene la facilidad de reconocerlo (Rojas, 2017:7).

La influencia de los arquetipos junguianos en el cine de terror es notable, ya que estos patrones universales de la psique humana ofrecen una rica fuente de inspiración para los cineastas que buscan explorar las profundidades del miedo y la ansiedad humana. Por ejemplo, el arquetipo de la "sombra", que representa los aspectos ocultos y rechazados de nosotros mismos, puede manifestarse en la figura del monstruo o del villano, reflejando los temores y las ansiedades colectivas de una sociedad. La psicología de Jung y su teoría de los arquetipos no sólo proporcionan una base para la construcción de personajes en la narrativa, sino que también ofrecen una lente a través de la cual podemos entender mejor la naturaleza humana y sus complejidades, tanto en la vida como en las historias que nos cautivan en la pantalla grande.

#### **1.4 Identidad Cultural**

La identidad y la cultura son conceptos de gran profundidad histórica y complejidad, abordados desde múltiples disciplinas académicas como la psicología, la antropología y la sociología. Estos conceptos son cruciales para entender cómo las personas se ven a sí mismas y cómo se relacionan con los demás en un contexto social y cultural. En el ámbito del cine, especialmente en el género de terror, la identidad y la cultura juegan un papel esencial en la construcción de narrativas.

La representación de ciertos símbolos culturales y la exploración de la identidad pueden influir en la percepción y la experiencia del espectador. Estos elementos pueden ser presentados de manera explícita en la pantalla o estar implícitos en la trama, y su efectividad depende en gran medida de su capacidad para resonar con las experiencias y creencias del público.

La cultura puede definirse como un entorno en donde coexisten diversas funciones y dimensiones sociales que dan a los seres humanos una forma de vivir en donde convergen y se retroalimentan las tradiciones, costumbres, fiestas, creencias, moral y conocimiento; que a su vez generan formas particulares de cohesión social, modos de vivir, riqueza, empleo y equilibrio territorial (Molano, 2007:72).

Resulta importante considerar que el término 'identidad cultural' es relativamente nuevo y ganó importancia en el siglo XX como un medio para distinguir las características únicas de un grupo cultural en contraposición al concepto de 'raza'. Anteriormente, especialmente desde el siglo XIX, la raza se había empleado como una forma de clasificación de los diversos pueblos del mundo. No obstante, fue en la segunda mitad del siglo XIX cuando el concepto de raza empezó a usarse no sólo para describir características físicas de los individuos, sino también para atribuirles cualidades culturales.

Esto marcó un cambio significativo en la manera en que las sociedades comprenden y categorizan la diversidad humana. La identidad cultural, por lo tanto, se convirtió en una herramienta para reconocer y valorar la riqueza de las tradiciones, las lenguas, las creencias y las expresiones artísticas que definen a cada grupo (Anon, 2022:1). A diferencia de la raza, que a menudo se ha utilizado para justificar la discriminación y la segregación, la identidad cultural busca celebrar la pluralidad y fomentar el respeto mutuo entre las comunidades. Este enfoque ha permitido una comprensión más profunda y matizada de la complejidad social y ha abierto caminos hacia una mayor inclusión y equidad en el trato de las diferencias culturales.

Por ende, la identidad cultural es un concepto cambiante que da un sentido de pertenencia a un grupo social con el que se comparten rasgos culturales, como costumbres, valores y creencias. En este sentido la identidad se recrea de forma individual y colectiva, alimentándose continuamente de influencias externas. Surgiendo como resultado de la diferenciación y la reafirmación frente al otro. Aunque trasciende las fronteras, el origen de la identidad cultural suele estar vinculado a un territorio específico. Definiéndose históricamente a través de diversos aspectos de su cultura, como la lengua, las relaciones sociales, los ritos y ceremonias, así como los sistemas de valores y creencias compartidos. La identidad cultural está estrechamente ligada a la historia y al patrimonio cultural de una sociedad. Es decir, no puede existir sin la memoria, ni sin la capacidad de reconocer el pasado y los elementos simbólicos que ayudan a construir el futuro (Molano, 2007:75).

A través de los elementos de identidad cultural es cómo surgen los productos colectivos de carácter inmaterial y anónimo, en donde las manifestaciones culturales tales como fiestas, rituales, música y danza funcionan como expresiones importantes para fortalecer dicha identidad, y a menudo se consideran parte del "patrimonio cultural inmaterial".

El patrimonio cultural existente previamente y reconocido por la sociedad es fundamental para la formación de la identidad cultural. Este patrimonio se configura y se identifica activamente como propio, y está sujeto a cambios y retroalimentación constantes.

Dicho esto, podemos afirmar que la identidad y la cultura son elementos fundamentales en la filmografía de Demonios, ya que contribuyen a la atmósfera y a la tensión narrativa que busca capturar la atención del espectador y provocar una respuesta emocional. Por lo que es esencial tener una base sólida que permita analizar cómo la inclusión de estos conceptos enriquece la experiencia cinematográfica y potencia el impacto emocional en el público para el proceso de construcción y apropiación de identidades arquetípicas en el cine de terror mexicano.

### **1.5 Imaginario Social**

En la complejidad que ya implica una sociedad, existe un componente que suma una perspectiva diferente a la conversación, este es el llamado imaginario social que en cierta medida dicta o valida nuestras percepciones, creencias y acciones. Este concepto está presente desde las representaciones colectivas, los arquetipos, estereotipos y lo más importante la forma en que todos estos en conjunto influyen en nuestra forma de entender el mundo.

Los imaginarios sociales son una función que resulta ser clave para la sociedad, ya que funcionan como herramientas muy altamente mediáticas (en el caso del cine) que sirven para percibir y comprender la realidad tal y como está construida y cómo es percibida. Así pues, esta herramienta se vuelve una percepción colectiva que resulta difícil establecer como una norma, en el caso de países con regímenes totalitarios. Así mismo se



refuerza la idea de que la característica fundamental de los imaginarios sociales es facilitar el acceso y la interpretación de la realidad de acuerdo a las características espacio-temporales de cierta sociedad (Pintos, 1995:11).

Es decir, los imaginarios sociales también aportan a los individuos la información necesaria para comprender los fenómenos sociales que ocurren en su entorno, esto también significa que nuestra percepción de la realidad está limitada o determinada por los marcos de la realidad que nuestra cultura -y por lo tanto nuestro imaginario social- ha definido (Pintos, 1995:12).

Por otro lado el imaginario social también es clave para la interpretación de la sociedad, porque resulta ser el productor de creencias e imágenes colectivas, entre esas imágenes está lo deseable, lo imaginable y lo pensable. En este sentido el imaginario social construye identidades colectivas respecto a cómo ver, imaginar y pensar (Cabrera, 2004:1).

De igual forma el imaginario social es la tierra natural de las ideologías teóricas y prácticas. Su función consiste en operar en el fondo común y universal de los símbolos, seleccionando los más eficaces y apropiados a las circunstancias de cada sociedad para que el poder circule y avance. Para que las instituciones del poder se inscriban en el espíritu de los hombres, para hacer que los conscientes y los inconscientes se pongan en fila. Más que a la razón, el imaginario social interpreta a las emociones, a la voluntad y sentimientos. Actúa a la manera de las estrellas guía. Es un topos epifánico y teofánico, sagrado por su función aunque no siempre por su origen, pero con efectos muy prácticos en lo social (Marí, 1988:3).

Sin embargo la importancia de los imaginarios sociales va más allá de lo moral y político, también alcanza a impactar aspectos de la vida cotidiana. Es decir, los imaginarios sociales tienen un impacto en la forma que percibimos y nos relacionamos con el mundo. Esta complejidad y alcance de los imaginarios revela su poder para dar forma a las creencias, valores y comportamientos de la sociedad en su conjunto, destacando su importancia como fuerza dinámica en la configuración de la realidad social (Pintos, 1995:12).

En conclusión, el imaginario social desempeña un papel fundamental en la vida social contemporánea al influenciar directamente la forma en que las personas interpretan su entorno, se relacionan entre sí y la forma en que construyen identidades colectivas.

## **CAPÍTULO 2**

### ***ELEMENTOS CINEMATOGRAFICOS (LENGUAJE CINEMATOGRAFICO)***

El estudio del lenguaje cinematográfico es esencial para comprender cómo las películas comunican y refuerzan conceptos culturales a través de sus recursos expresivos, especialmente de la imagen. Esta última no es un mero vehículo de narrativa, sino una necesaria herramienta que, al emplear elementos y arquetipos arraigados en la cultura mexicana logra una resonancia particular con la audiencia. Estos componentes, cuando son potencializados por el lenguaje audiovisual que emplea el cine, no solo refuerzan su presencia dentro del filme, sino que también amplifican su impacto en el espectador. Por lo tanto, conocer el lenguaje cinematográfico resulta crucial para entender cómo el cine puede transformar y exaltar conceptos y personajes ya conocidos, creando una experiencia más rica y profunda para el público.

El llamado lenguaje cinematográfico es definido como “en primera instancia, de carácter visual o, mejor dicho, icónico. Procede, en parte, de la fotografía y se amplía luego con la incorporación del sonido” (Romaguera, 1999:19). Además de la imagen se contempla la parte actoral, de personaje y de interpretación que también puede conocerse como puesta en escena. Además de estos dos en particular, existen otros elementos dentro del lenguaje cinematográfico como son el sonido, montaje y narración.

### **2.1 Montaje**

“Se puede considerar al montaje como la coordinación de un plano con el siguiente” (Bordwell, 1993:247), es decir, la acción de poner una imagen tras de otra con la intención de dar un sentido/continuidad narrativa o simplemente dar avance a una escena o plano dentro del filme.

### **2.2 Sonido**

Sabemos que la llegada del sonido al cine no fue hasta que las condiciones tecnológicas lo permitieron, por ello, el cine en sus inicios fue de forma silente. Sin embargo, vivir en un mundo sonoro nos hace pensar que toda acción o imagen viene acompañado de un sonido, en el caso del cine es un elemento que puede ser trabajado de forma unitaria. (Martin, 2008:139).

Es relevante mencionar que el sonido es un elemento importante dentro del mundo cinematográfico, pues ayuda a dar sentido y énfasis a la experiencia del espectador, crea atmósferas y tensiones con este, pero también da dimensión espacial y contexto dentro del filme. “Sería erróneo, por cierto, considerar al sonido como un medio de expresión suplementaria del mundo del cine, cuando su advenimiento ha transformado profundamente la estética cinematográfica” (Martin, 2008:139).

### **2.3 Narración**

Para ser certeros, podemos entender a la narración como una forma de dar estructura o seguimiento a los hechos o sucesos que pasan dentro del filme. Cuando se habla de “ver un filme” casi siempre nos referimos a un filme de ficción o que nos cuente una historia, sin embargo, también debemos tomar en cuenta los filmes que nos relatan hechos. Sin embargo, dentro de la narración hay componentes que debemos tomar en cuenta para que esta tenga estructura, aun cuando no son una regla, si nos dan muestra de la forma en que una narración se compone (Bordwell, 1993:64).

La narración cinematográfica se compone en tres componentes clave: *Estructura Causal*: Los eventos en una película están organizados de manera que crean una cadena de causa y efecto. Esta estructura causal ayuda a los espectadores a entender cómo un evento lleva al siguiente y cómo los personajes responden a las situaciones que enfrentan (Bordwell, 1993: 68).

*Tiempo*: La narración en el cine también maneja el tiempo de manera específica. Esto incluye el tiempo diegético (el tiempo en el mundo de la película) y el tiempo narrativo (cómo se presenta ese tiempo en la película). Del mismo modo las películas pueden manipular el tiempo a través de técnicas como el flashback, el montaje y el ritmo narrativo (Bordwell, 1993: 70).

*Punto de Vista*: Se destaca la importancia del punto de vista narrativo, que hace referencia a la perspectiva desde la cual se cuenta la historia. Esto puede incluir la perspectiva de un personaje específico o una visión más omnisciente. La forma en que se

presenta el punto de vista puede influir en la percepción y comprensión de la trama por parte del espectador (Bordwell, 1993:79,80).

Es necesario tener un panorama de los elementos y recursos que componen el lenguaje cinematográfico, para entender de qué manera el cine construye a un personaje, ya sea icónica o narrativamente, pues hemos de comprender que en un filme influyen todos o algunos de estos recursos para dar sentido a lo que se presenta en pantalla o, en este caso específico, la forma en que se construye el personaje de “El Demonio”.

En este sentido, este trabajo se centrará en dos elementos: la imagen; que comprenderá el tipo de plano, angulación de cámara, posición de cámara, movimiento de cámara, color e iluminación. Los principales elementos de la imagen que como posteriormente se mostrará logran provocar diversos efectos en el espectador, por otro lado el otro elemento a considerar será la puesta en escena. Debido a que en su conjunto, estos elementos no solo definen el espacio dramático de la historia, sino que también enriquecen su significado simbólico, permitiendo que la arquitectura y el diseño complementen y amplifiquen la narrativa.

## **2.4 Imagen**

Para efectos prácticos de este trabajo retomaremos el significado de imagen como aquél soporte visual que materializa un fragmento del entorno óptico, susceptible de subsistir a través de la duración, y constituye uno de los componentes principales de los medios masivos de comunicación (fotografía, pintura, ilustraciones, cine, televisión, esculturas). [...] Se presentan como elementos artificiales del medio ambiente, como los mensajes transmitidos de un individuo a otro. Son una experiencia óptica, como mensaje a través del espacio (Moles, 1991:3).

### **2.4.1 Tipo de Plano**

En el cine, la fotografía y la televisión existen diferentes tipos de plano. Estos se definen en función del tamaño que ocupa la figura humana en la imagen. Según el medio en donde estemos produciendo la definición y el contexto de lo que es un plano cambiará. En

el caso del plano cinematográfico este se define como una unidad o fragmento de grabación que captura un momento en una o varias escalas de imagen específicas y que además está especificado en la numeración de un guión técnico, de igual modo un conjunto de planos construye una escena o en su defecto un plano sin cortes pero que “aterriza” diversas escalas respecto al cuerpo humano también puede llamarse plano secuencia. En el caso del plano fotográfico o pictórico, este captura o representa un instante limitándose a una zona o área (Pérez, 2020:01).

Los planos más comunes utilizados en cine son:

- Plano General Largo: Ofrece un mayor ángulo de visión sin enfocarse en detalles, usado principalmente para presentar el entorno amplio del sujeto u objeto principal.
- Plano General Corto: En escala es menor al Plano General Largo, da mayor importancia al sujeto/objeto aunque sigue dándole importancia al entorno.
- Plano Entero: Muestra de cuerpo entero al sujeto, es decir de pies a cabeza.
- Plano Americano: Realiza un corte por encima de las rodillas del sujeto, llamado y popularizado así por el género de western americano en donde era primordial mostrar la acción de las manos por encima de las rodillas sin llegar a ser un plano entero.
- Plano Medio de Cintura: Es aquel que encuadra al sujeto de la cintura a la cabeza, con gran importancia psicológica porque se aproxima a los gestos.
- Plano Medio: En este queda la cintura por fuera y se contempla desde encima del ombligo hasta la cabeza. Más cercano al sujeto, sus expresiones y por tanto su personalidad.
- Primer Plano: Este es el que más se usa para aproximarse a la acción y por tanto al sujeto. Los detalles se vuelven importantes y el fondo queda en segundo plano. Contempla de los hombros hasta la cabeza.
- Primer Primerísimo Plano: Encuadre totalmente cerrado a la cabeza y rostro. Aporta una importante tensión emocional. Encuadra y resalta la mirada del sujeto.

- Plano Detalle: Como su nombre lo indica, da toda la importancia a un detalle, detalla el objeto o parte del cuerpo (un ojo, mano o una porción del objeto) (Tenllado, 2015:93).

#### **2.4.2 Angulación de Cámara**

Según el lenguaje cinematográfico además de contar con los tipos de plano existe la llamada angulación de cámara o ángulos de cámara estos “tienen una intención psicológica con respecto a la persona u objeto filmado... más que acotar la realidad, estamos otorgándole más o menos importancia según desde qué altura lo grabemos” (Pérez, 2020:01).

Existe el *ángulo normal* o *a la altura de los ojos*, esta es la angulación más común en donde la cámara se sitúa prácticamente a la altura de los ojos, en caso de ser objeto se coloca a la altura del objeto. Esta angulación transmite una posición neutral al espectador.

La *angulación en picada* es en la que la cámara se coloca en una altura superior a la de los ojos en caso de ser personas. Este tipo de angulación se usa para transmitir al espectador que el sujeto grabado es inferior o inocente, además de brindar de forma inconsciente la sensación de debilidad, fragilidad y de ser inofensivo, del mismo modo se puede usar para ridiculizar.

La *angulación contrapicada* es aquella que sitúa la cámara en una altura inferior a los ojos del sujeto. Utilizado principalmente para magnificar al sujeto.

La *angulación cenital* es la que emplea una grabación totalmente desde arriba del sujeto u objeto. La angulación totalmente contraria es la llamada *angulación nadir* que graba completamente desde abajo al personaje, no es utilizado con tanta frecuencia por su complejidad (Pérez, 2020:08).

#### **2.4.3 Posición de Cámara**

Es el lugar donde se coloca la cámara y desde el ángulo en que se grabará, dependiendo de esto serán los aspectos específicos que se resaltan de los sujetos u objetos, esto va de



la mano con la altura en la que es colocada la cámara según el objeto o sujeto de interés en la toma. Según la posición específica genera una percepción estética esto depende del contexto de la toma. Algunas de estas posiciones en las que se puede colocar la cámara son:

*Frontal:* Es la forma común en la que se ve el mundo el objeto o sujeto es percibido desde el punto de vista habitual de las personas, esta forma de colocar la cámara provoca en el espectador sensación de sinceridad, generalmente la cámara es colocada a la altura de los ojos o el punto focal del objeto tiene como objetivo transmitir las emociones del sujeto focal, esto vincula al espectador con la escena.

*Lateral:* El eje óptico de la cámara es colocado a 90° del objeto de interés, el espectador solo logra ver un lado del sujeto su atención es enfocada en un espacio fuera de campo, en pasiones se utiliza como plano subjetivo.

$\frac{3}{4}$ : La óptica de la cámara es colocada a 45 ° del sujeto de interés, en este se logra ver un lado completo del rostro y algo más del otro rostro, las demás partes visibles van desde la cabeza a las rodillas.

*Espaldas:* La cámara es colocada detrás del sujeto de interés de esta manera el espectador logra ver el sujeto y la acción al mismo tiempo, también es llamado a plano dorsal, comúnmente es un plano de seguimiento con el objetivo de transmitir la sensación de miedo o suspenso (Senra, 2019:01).

#### **2.4.4 Movimientos de Cámara**

En el arte de la cinematografía, los movimientos de cámara son herramientas cruciales que dotan de vida y perspectiva a cada toma, los cuales se clasifican en movimientos físicos y ópticos. Los primeros involucran el traslado tangible de la cámara a través del entorno, como en el caso del travelling, que puede desplazarse en diversas direcciones para seguir una acción o revelar detalles del escenario, o la panorámica, que gira sobre su propio eje para abarcar un amplio rango visual.

Por su parte, los movimientos ópticos, se efectúan con ajustes en el lente para acercar alejar o distorsionar la imagen, sin mover la cámara. Estas técnicas no solo capturan la atención del público sino que también son esenciales para moldear la historia que se desea contar, permitiendo a los cineastas guiar las emociones y la percepción del espectador a través de la lente de la cámara

Dentro de los movimientos de cámara existen dos tipos, los primeros son los movimientos de cámara ópticos, esos que involucran la variación en los lentes y objetivos de las cámaras y los movimientos físicos en donde se precisa el movimiento espacial de la cámara. (AprenderCine, 2020;1min17s).

#### Movimientos Ópticos:

- *Zoom (in/out y crash)*: El zoom es un movimiento óptico que implica cambiar la distancia focal del objetivo de la cámara para acercar o alejar la imagen. El zoom in nos acerca la imagen, mientras que el zoom out la aleja. El crash zoom es una variación rápida de este movimiento, utilizada para crear un efecto dramático.
- *Enfoque selectivo*: Movimiento óptico que se refiere a la técnica de cambiar el enfoque de la cámara para resaltar un sujeto específico mientras se desenfoca el fondo o viceversa. Es una herramienta poderosa para dirigir la atención del espectador a un punto particular de la escena.

#### Movimientos Físicos:

- *Paneo (left/right y barrido)*: El paneo es un movimiento en el que la cámara gira sobre su eje horizontal, de izquierda a derecha o viceversa. El barrido es una forma rápida de paneo que crea un efecto de desenfoco.
- *Tilt(up/down)*: El tilt es un movimiento en el que la cámara se inclina hacia arriba o hacia abajo sobre su eje vertical, similar a un paneo pero en el eje vertical.
- *Traveling (in/out)*: El traveling implica mover la cámara físicamente hacia adelante (in) o hacia atrás (out) en relación con el sujeto.

- *Truck (left/right)*: El truck es un movimiento lateral de la cámara, de izquierda a derecha o viceversa, manteniendo la misma distancia del sujeto.
- *Crane (up/down)*: El movimiento de grúa (crane) implica mover la cámara verticalmente hacia arriba o hacia abajo, generalmente utilizando una grúa o un brazo mecánico.
- *Dolly (in/out)*: Similar al traveling, el dolly in/out implica mover la cámara hacia adelante o hacia atrás, pero generalmente se realiza sobre rieles para un movimiento más suave.
- *Roll*: El roll es un movimiento en el que la cámara gira sobre su eje longitudinal, creando un efecto de rotación de la imagen.
- *Dolly zoom o traveling zoom*: Este movimiento combina el dolly (in/out) con un zoom (in/out) óptico simultáneo, creando un efecto de distorsión en la perspectiva conocido como el efecto “vértigo” (AprenderCine, 2020, s.n.).

La diversidad en el empleo de movimientos de cámara constituye un pilar clave para el enriquecimiento de la narrativa visual en producciones cinematográficas y audiovisuales. Cada movimiento, desde la panorámica hasta el zoom, inyecta una perspectiva distinta que puede moldear la experiencia del espectador, captar su atención y desencadenar emociones particulares.

Utilizar estos movimientos con destreza no solo realza la belleza visual del proyecto, sino que también intensifica el vínculo emocional con el público y promueve un entendimiento más íntimo del relato. Así, el dominio y uso táctico de estas técnicas es crucial para el cineasta que busca narrar historias de forma impactante y conmovedora (CineDidacta, 2024, s.n.).

#### **2.4.5 Color**

“Quien nada sabe de los efectos universales y el simbolismo de los colores y se fía sólo de su intuición, siempre será aventajado por aquellos que han adquirido conocimientos adicionales” (Heller, 2007:27).

El funcionamiento de los colores para producir efectos es a menudo cambiante, principalmente por la naturaleza que hasta cierto punto es contradictoria respecto a los efectos que cada color puede causar en las personas, de este modo se entiende que los colores causan efectos distintos en quienes lo vemos. Surgiendo así el llamado: ‘acorde cromático’ que, “se compone de aquellos colores más frecuentemente asociados a un efecto particular... colores iguales se relacionan siempre con sentimientos e impresiones semejantes” (Heller, 2007:28).

El funcionamiento de los colores para producir efectos es a menudo cambiante, principalmente por la naturaleza que hasta cierto punto es contradictoria respecto a los efectos que cada color puede causar en las personas, de este modo se entiende que los colores causan efectos distintos en quienes lo vemos. De este modo surge algo llamado acorde cromático que “se compone de aquellos colores más frecuentemente asociados a un efecto particular [...] colores iguales se relacionan siempre con sentimientos e impresiones semejantes” (Heller, 2007:28).

De manera que, ningún color carece de significado. El efecto de cada color está determinado por su contexto, es decir, por la conexión de significados en la cual percibimos el color. El color de una vestimenta se valora de manera diferente que el de una habitación, un alimento o un objeto artístico.

El contexto es el criterio para determinar si un color resulta agradable y correcto o falso y carente de gusto. Un color puede aparecer en todos los contextos posibles —en el arte, el vestido, los artículos de consumo, la decoración de una estancia— y despierta sentimientos positivos y negativos” (Heller, 2007:29).

Tomando en cuenta las combinaciones que se realizan según los acordes cromáticos y los efectos que estos acordes suelen significar, se puede decir que:

- El color *azul* se relaciona con la simpatía, la armonía y la fidelidad, además de ser asociado a la frialdad y lo distante, puede ser asociado a lo femenino y a las virtudes espirituales.

- En el caso del color *rojo* está todo el abanico de lo pasional (desde el amor hasta el odio), además es conocido como el color de los reyes, de la alegría y del peligro.
- El color *amarillo* es el más contradictorio, porque puede asociarse al optimismo y los celos, o verse como el color de la diversión, del entendimiento y la traición.
- Cuando se habla del color *verde* se trata de la fertilidad, la esperanza y la burguesía.
- El *negro* es el color del poder, la violencia y la muerte. Asociado comúnmente a la negación y la elegancia.
- El *blanco* es el color del bien y los espíritus.
- El *naranja* es el color de la diversión, de lo exótico y lo llamativo.
- El *morado* está asociado a la magia, la teología, el feminismo y el movimiento gay.
- *Rosa* principalmente asociado a lo dulce y delicado, pero también escandaloso y cursi.
- En el caso del *oro* se asocia al dinero, la felicidad y los lujos.
- El *plateado* está asociado a la velocidad, el dinero y la luna.
- El *marrón* es acogedor, asociado a lo corriente y a la necesidad.
- El *gris* es el color del aburrimiento, lo anticuado y la crueldad (Heller, 2007:291).

Por último hay que recordar que los colores cuentan con una fuerza simbólica y una relación definida con nuestras actividades y sentimientos. Cada color es capaz de ejercer sobre quien lo observa tres acciones:

A. Presiona a quien lo ve, captura su atención ya sea por el color o el grado de contraste entre ellos.

B. Tiene una capacidad expresiva, cada color al manifestarse expresa un significado y provoca una emoción.

C. Construye, cada color posee un significado propio, tiene el valor de un símbolo y por lo tanto es capaz de comunicar una idea y no solo una emoción (Tenllado, 2015:69).

#### **2.4.6 Iluminación**

“La iluminación es fundamental para captar buenas imágenes. Un buen fotógrafo aprende a pintar con luz. El modo en que se ilumina una imagen cambia la percepción y la interpretación de su contenido” (Präkel, 2007:2).

Dentro de la iluminación es indispensable entender que la percepción y la luz son conceptos clave, principalmente porque “la mayor parte de la información sobre el entorno le llega al hombre a través de los ojos. Para ello, la luz no sólo es indispensable y medio de la vista, sino que por su intensidad, su distribución y sus cualidades crea condiciones específicas que influyen sobre nuestra percepción” (Ganslandt, s.f:28).

En este sentido una buena iluminación es crucial para crear un ambiente que permita a las personas percibir su entorno de manera que se sienta auténtico y real. En otras palabras, si la iluminación es la adecuada, contribuye a que lo que vemos y sentimos parezca más realista y convincente (Ganslandt, s.f:28). La buena iluminación procede de la interiorización de ese estado de ánimo, tal como lo siento yo, tal como me gustaría sentirlo a mí, tal como lo puedo construir entre las mujeres y los hombres de mi tiempo. Y, entonces, de la visualización de ese momento, de ese ambiente, de ese estado de ánimo sobre las personas, las cosas, el aire que se respira o que te conducirá al agobio, a la agonía u otra historia. Sentir dentro para vomitar, suspirar o fundir hacia fuera (Oria, 2010:133).

Esto significa que es necesario conocer la atmósfera que requerirá la iluminación, ya que, dependiendo de cada situación dramática, personaje o espacio, y de las emociones que estos transmitan, las condiciones lumínicas y el uso del color deberán ser diferentes.

Cuando se habla de interiorizar el estado de ánimo, se busca entender que la atmósfera que se construirá debe ser coherente con los sentimientos que se desean transmitir. Es decir, es necesario adaptar las condiciones lumínicas al estado de ánimo, contemplar la luz natural presente en el momento preciso de la historia que se busca iluminar, y entender en qué medida esa luz permitirá al personaje desenvolverse en el espacio. Un aspecto sumamente importante es si la iluminación conecta con lo que rodea

al personaje o lo aísla. En otras palabras, la luz debe favorecer las emociones, como el temor, el horror, la timidez y otras sensaciones del personaje, o, de lo contrario, podría desentonar con él y con dichas emociones (Oria, 2010:133).

## **2.5 Puesta en Escena**

La puesta en escena en el cine abarca el diseño integral de los elementos visuales y sonoros de una producción, y se refiere a la composición dentro del medio audiovisual. El diseño de producción, un componente clave de la puesta en escena, tiene la función de proporcionar tanto funcionalidad como expresividad a los escenarios, sean estos naturales, artificiales, contruidos o adaptados, para satisfacer las necesidades de la narrativa que se busca capturar en cámara. Este diseño de espacios debe considerar aspectos como la espacialidad deseada, los posibles recorridos dentro de ellos, el tiempo que se invierte en transitarlos y la conexión entre las diferentes áreas.

Funciona como una manifestación artística que trasciende la disposición física de los elementos visuales y auditivos para convertirse en una expresión significativa y simbólica del cine. La selección, organización y ensamblaje de estos componentes no son actos aleatorios, sino decisiones intencionadas del equipo creativo que buscan comunicar algo más allá de lo tangible, permitiéndole convertirse en un lenguaje propio, capaz de evocar sensaciones, conceptos y emociones a través de la interacción con el espectador (Jiménez, 2022: 23).

Además, es importante destacar que la puesta en escena no solo sirve para construir el mundo visual de la película, sino que también puede intensificar la creación de imágenes arquetípicas. Estas imágenes, que evocan ideas y emociones universales, se fortalecen mediante una cuidadosa selección y disposición de los elementos en escena, lo que permite al cineasta transmitir mensajes más profundos y resonantes con el público. Así, la puesta en escena se convierte en una herramienta poderosa para la narrativa visual, capaz de enriquecer la experiencia cinematográfica y conectar con la audiencia a un nivel más subconsciente y simbólico.

Cada elección, desde la iluminación hasta la disposición de los actores, contribuye a la narrativa cinematográfica, enriqueciendo la historia con capas adicionales de significado. La puesta en escena, por lo tanto, no es solo un reflejo de la visión del director, sino también un diálogo con el público, invitándolo a interpretar y sentir el mundo presentado en la pantalla de maneras únicas y personales, como una herramienta poderosa para el director, que le permite revelar verdades ocultas y compartir su perspectiva única sobre la vida y la sociedad. A través de este proceso creativo, el cine se convierte en un medio no solo para contar historias, sino también para descubrir e infundir profundidad a la narrativa visual (Cabañas, 2021:15).

### ***2.5.1 Elementos de la puesta en escena***

Entendiendo entonces a la puesta en escena cinematográfica como un arte que combina múltiples disciplinas y talentos para crear una experiencia inmersiva y significativa para el espectador, en este apartado, se examinarán de manera breve algunos de los elementos cruciales que constituyen a la esencia de este arte para transmitir el tono, el ambiente y la intención subyacente de la obra: la escenografía, la caracterización, la interpretación, el sonido y la iluminación.

- La *escenografía*, que incluye el decorado y la utilería, establece el contexto histórico y geográfico, proporcionando un marco visual que apoya la narrativa.
- La *caracterización*, abarcando maquillaje, peluquería y vestuario, transforma a los actores, permitiéndoles encarnar convincentemente sus personajes y reforzar la credibilidad de la historia.
- La *interpretación*, que se manifiesta a través del tono, gestos, mímica y movimiento escénico, es vital para transmitir las emociones y la psicología de los personajes.
- El *sonido*, ya sea música, efectos sonoros o diálogos, es un vehículo para la atmósfera emocional y puede ser tan sutil o dominante como lo requiera la escena. Esto en gran parte porque dichos sonidos están diseñados para provocar una reacción emocional en el espectador y lo disfruta porque le permite sumergirse en la historia y permite al director manipular las emociones de los espectadores. A su



vez, los sonidos diegéticos son el punto de absoluta realidad del que se sostiene el espectador, los que ponen a la audiencia en los zapatos del personaje. (Marimón, 2014:209)

- La *iluminación y la cámara* son estratégicas, como ya lo retomamos anteriormente, funcionan para dirigir la atención del público, realzar momentos clave y facilitar transiciones fluidas entre escenas. Cada uno de estos elementos trabaja en conjunto para sumergir al espectador en una experiencia teatral completa y envolvente (UNIR, 2024: 4).

Todos estos elementos funcionan para crear una atmósfera acorde con el género y el contexto, y resaltar elementos simbólicos o narrativos de la escena. También es importante señalar que este recurso puede cambiar según el punto de vista de los personajes o del narrador, creando contrastes o efectos dramáticos (Durán, 2018:27).

Así mismo, la combinación adecuada de movimientos, planos y encuadres permite narrar la historia de forma fluida y coherente. Además, se complementa con otro elemento clave: el montaje, que es el que determina el ritmo y la secuencia de las imágenes. (Durán, 2018:29)

A pesar de existir variantes en cuanto a las clasificaciones, estos elementos son los que establecen la cohesión y la credibilidad de la narrativa cinematográfica. Sin una escenografía convincente, los personajes perderían su anclaje. Sin una caracterización detallada, las actuaciones se volverían superficiales. Sin una interpretación emotiva, la conexión con el público se debilitaría. Sin un diseño de sonido meticuloso y una iluminación estratégica, la capacidad de la película para envolver y mover al espectador se vería comprometida.

Del mismo modo la puesta en escena trabaja como una herramienta analítica que facilita la comprensión de su función y significado dentro del contexto fílmico. Ya que cada elemento, ya sea individualmente o en conjunto, es examinado meticulosamente para discernir su contribución a la narrativa y estética de la película. Considera la puesta en

escena como un lente a través del cual se puede interpretar y valorar la obra cinematográfica en su totalidad (Santesmases, 2019:258).

La *'puesta en escena'* es un término que, a pesar de las variaciones en su interpretación, ha alcanzado un consenso en cuanto a dos características fundamentales. En primer lugar, se reconoce que este concepto hace referencia a la interpretación única del director, quien a través de su visión personal, da estructura y sentido a la narrativa fílmica. En segundo lugar, se destaca su dimensión estética que puede estar en mayor o menor grado ligada al contenido narrativo, mantiene siempre una conexión inherente con este. Aun cuando la estética y la narrativa parezcan seguir rumbos independientes, juntas desvelan lo que históricamente se ha denominado como la "visión del mundo" del cineasta (Santesmases, 2019: 413).

En la investigación metodológica, la puesta en escena se destaca como un componente esencial que manifiesta tanto la habilidad técnica como la inventiva artística. Cada decisión tomada, desde la iluminación hasta la disposición de los elementos en el cuadro, es fundamental para la construcción de la narrativa cinematográfica, puesto que son una serie de elecciones deliberadas que buscan resonar profundamente con el espectador. Es en la cuidadosa dirección de estos elementos donde el cine logra no sólo representar, sino también fortalecer y dar vida a arquetipos y figuras emblemáticas, consolidando su poder de comunicar y evocar emociones de manera efectiva.

## **CAPÍTULO 3**

### ***EL CINE MEXICANO Y EL PERSONAJE DEL DEMONIO***

### 3.1 EL Cine de terror

El cine de terror mexicano, a lo largo de su evolución histórica, ha demostrado ser una constante fuente para la investigación académica, particularmente por su enfoque distintivo en la representación visual de figuras icónicas para el identitario cultural mexicano. Particularmente hablando de las figuras pertenecientes al género de terror, no solo han servido como un reflejo de las creencias de la sociedad mexicana, sino que también ha funcionado como un indicador de los miedos colectivos, la esencia de la psique nacional en narrativas que tejen lo cotidiano con lo siniestro. Las películas de terror mexicanas han explorado la figura del "Demonio" con una perspectiva única, arraigada en el contexto cultural y el imaginario social del país, a través de la cual se puede examinar la construcción de la identidad cultural en relación con las fuerzas oscuras, considerando al demonio como su mayor representante.

Desde los clásicos del cine de terror de la Época de Oro del cine mexicano hasta las producciones contemporáneas, se observa una constante indagación en temas como la muerte, la religión y la superstición, elementos intrínsecos a la cultura mexicana. La representación del "Demonio" y de entidades malignas ha evolucionado, reflejando las transformaciones sociales y políticas del país. Estas representaciones han sido influenciadas por el folclore, las leyendas urbanas y las creencias religiosas, que se entrelazan para formar los cimientos de la narrativa del terror mexicano.

La investigación académica sobre este tema puede profundizar en cómo el cine de terror mexicano ha contribuido a la discusión nacional sobre temas tabú y ha desafiado las normas culturales establecidas para cuestionar y redefinir la moralidad y la ética dentro del marco cultural mexicano.

De tal forma que el cine de terror mexicano no es solo un entretenimiento, sino un espejo de la realidad mexicana, un laboratorio de experimentación social y psicológica, y un testimonio del ingenio artístico que se enfrenta a los misterios de la existencia humana. Al honrar y analizar su legado, no solo celebramos una rica tradición cinematográfica, sino

que también nos enriquecemos con una comprensión más profunda de la compleja relación entre el cine, la cultura y la sociedad.

### **3.1.1 Sobre el cine de terror**

El cine de terror y horror, con su capacidad para generar miedo, suspenso y horror en los espectadores, se ha consolidado como uno de los géneros más lucrativos y diversificados en la historia del cine global. Este género ha evolucionado a través de la explotación de películas clásicas, personajes y criaturas icónicas, reutilizando fórmulas y un lenguaje cinematográfico que ha demostrado ser efectivo. Ejemplos emblemáticos de este género incluyen obras maestras como "Nosferatu" (Wilhelm, 1922), "El Gabinete del Doctor Caligari" (Wiene, 1921) y "Psicosis" (Hitchcock, 1960), entre otras. Estas películas no solo han definido el género, sino que también han influenciado subgéneros y corrientes dentro del mismo.

Las emociones de horror, pánico y miedo son inherentes a la experiencia humana y han encontrado una expresión visual en las bellas artes, capturando los matices asociados a estas sensaciones. En nuestra búsqueda colectiva de la verdad y la comprensión de la realidad, nos enfrentamos a situaciones que desafían nuestra lógica y racionalidad. Cuando lo incomprensible irrumpe en nuestra percepción del mundo, se genera angustia, y en los extremos de esta experiencia, surge el terror. Es importante distinguir entre terror y horror: mientras que el terror se asocia con el miedo anticipatorio, el suspenso y la preocupación, el horror es la manifestación tangible de ese miedo, el terror es el miedo, el suspenso, la preocupación; y el horror es el miedo hecho realidad. (Rengifo,2012:39)

Esta distinción es crucial para entender la complejidad del género y su impacto en la audiencia. El cine de terror y horror no solo entretiene, sino que también provoca una reflexión sobre nuestras emociones más profundas y sobre cómo estas se manifiestan ante lo desconocido y lo aterrador. Así, el género se convierte en un espejo de nuestras propias psiques, explorando los límites de nuestra comprensión y nuestra capacidad para enfrentar el miedo. En cine de terror y horror nos invita a confrontar esos miedos, ofreciendo una experiencia catártica que es tanto personal como colectiva. De alguna

manera los espectadores participan del mismo morboso entusiasmo que el protagonista alucinado de la película (Barahona,1988:8).

Así mismo, el cine de terror se caracteriza por su capacidad de reinventarse continuamente, reflejando los cambios sociales, culturales y tecnológicos de cada época. Esta reinención se manifiesta en la reinterpretación de monstruos y villanos, quienes son dotados de nuevas dimensiones por cineastas y productoras en busca de ofrecer perspectivas frescas y originales. Desde la década de los 60, se ha enfatizado la humanización de estos personajes, asignándoles personalidad, historia y motivaciones que permiten al espectador comprenderlos mejor, sin necesariamente justificar sus actos.

Dicha humanización busca establecer una conexión emocional con el público, invitándolo a sentir empatía por seres que, a pesar de sus roles terroríficos, experimentan sufrimiento, amor y muerte. Ejemplificando esta tendencia, "Psicosis" de Hitchcock (1960) desplaza las fuentes de angustia y terror del monstruo tradicional hacia la psicología compleja de los personajes, entrelazando lo fantástico con lo sobrenatural en un contexto que desafía al espectador a discernir quiénes son los verdaderos monstruos, si los del mundo imaginario o los del real. Así, el cine de terror se convierte en un espejo de la complejidad humana y sus contradicciones, explorando profundidades que trascienden el mero susto para cuestionar la esencia misma de nuestra naturaleza (Martínez, 2020:30).

### ***3.1.2 Historia del cine de terror mexicano***

La historia del cine en nuestro país, ha tenido grandes momentos de lucidez y éxito, así como altibajos y estancamientos en términos narrativos, producción y distribución, desde su aparición en México a principios del siglo XX, la industria y la comunidad cinematográfica han dado a luz infinidad de material y obras fílmicas que han marcado una estética y narrativa propia de los realizadores nacionales, recalcando siempre, la influencia de las películas de otros países con los que el cine mexicano ha dialogado (Mora, 2014:36).

Es así como, con su rica herencia cultural y social que fue consolidando a través de los años, principalmente por su reconocida época dorada que se extendió aproximadamente de 1935 a 1957, géneros como el melodrama, las comedias rancheras y

el cine de rumberas florecieron. No obstante, paralelamente el cine de terror mexicano emergió, creando su nicho en la cultura popular. Este género se nutrió de las leyendas y mitos del país, con películas pioneras como "La Llorona" (1933) y "El fantasma del convento" (1934), y directores como Juan Bustillo Oro y Fernando Méndez, quienes fusionaron el expresionismo alemán con las tradiciones locales.

A medida que avanzaba el siglo XX, el cine de terror mexicano se enriqueció con subgéneros únicos, como el terror de luchadores, donde héroes enmascarados como Santo y Blue Demon luchaban contra criaturas de otros mundos, entrelazando la pasión nacional por la lucha libre con el folklore ancestral. Hoy, el legado continúa con cineastas como Guillermo del Toro, cuyas obras han ganado aclamación internacional, mezclando horror con realismo mágico y fantasía, y manteniendo al cine de terror mexicano como un medio vital para la reflexión social y cultural. Este relato no solo celebra la evolución del cine de terror en México, sino que también destaca su papel en la construcción de la identidad cultural del país. Pero, cuando se habla del género de terror, ¿qué películas o directores se nos vienen a la mente?, ¿por qué el género de terror no es recordado como un referente en la historia cinematográfica del país?

Para tratar de contestar dichas preguntas, es prudente recorrer brevemente las bases conceptuales e históricas, de las películas y directores más emblemáticos que han abordado el terror y horror en la pantalla del cine nacional para explorar cómo es que surge y se desarrolla el terror en las narrativas nacionales. Principalmente a través de una conceptualización cronológica en cuatro momentos que consideramos clave en la historia del cine de terror y horror mexicano, momentos marcados la influencia de ciertos directores y cintas que hicieron eco en la forma de generar miedo mediante la pantalla, con sus particularidades técnicas ancladas a la época en que sucedían. Siendo a partir de la década de los años 30 a la década inicio de los 2000, dichos momentos a considerar.

### **La década de los 30-40: Los inicios del cine de horror mexicano**

Durante la década de 1930, el cine de horror en México comenzó a florecer, marcando un hito con la película "La Llorona" dirigida por Ramón Peón en 1933. Esta obra no sólo fue

pionera al ser la primera adaptación fílmica de la famosa leyenda mexicana, sino que también fue crucial en la historia del cine sonoro nacional. Siguiendo dicha innovación continuaron el legado "El Fantasma del Convento" y "Dos Monjes", ambas estrenadas en 1934 por los directores Fernando de Fuentes y Juan Bustillo Oro respectivamente, consolidando las bases del género en México. Estas películas se distinguieron por integrar elementos del folclore local y por su habilidad para generar atmósferas de miedo y suspenso, comparables a las producciones contemporáneas de Estados Unidos y Europa.

La narrativa del cine de horror mexicano de aquellos años se caracterizó por explorar el terror en dos dimensiones: el miedo externo, a través de la representación de entidades sobrenaturales y escenarios malditos; y el miedo interno, surgido de las complejidades de la mente humana. Este enfoque dual permitió una rica exploración de los temores colectivos y personales, reflejando las inquietudes sociales y psicológicas de la época. (Zamora, 2021:3).

La influencia del cine expresionista alemán fue evidente en las obras de Juan Bustillo Oro, quien con "Dos Monjes" y otros títulos como "El Misterio del Rostro Pálido" (1935) y "Nostradamus" (1937), introdujo un estilo visual y narrativo que enriqueció el lenguaje cinematográfico mexicano del terror. La década de 1930 también vio el surgimiento de otros directores que contribuirían significativamente al género, como Chano Urueta y Fernando Méndez, quienes más adelante en los años 50 y 60, establecerán las bases para los subgéneros del cine de terror mexicano.

El contexto histórico de esta época fue fundamental para el desarrollo del cine de horror en México. La década de los 30 fue un periodo de transformación y experimentación artística, impulsada por la construcción política del estado mexicano. Este ambiente fomentó la búsqueda de nuevas estéticas y la exploración de géneros cinematográficos que, hasta entonces, no habían sido ampliamente desarrollados en el país, al respecto, los motores de este cine radican en las supersticiones populares, la tradición gótica del fantasma, la religión, la lucha contra el bien y el mal, la ciencia como obsesión maligna (Torres,2012:123)



Así, el cine de horror se convirtió en un reflejo de la sociedad mexicana, abordando temas culturales profundos y presentando una visión única que resonará en la producción fílmica de las décadas siguientes.

### **Las décadas de los 50 - 60: Lo fantástico y la vulnerabilidad humana**

La evolución del cine de terror en México durante la mitad del siglo XX se puede apreciar a través de la obra de Chano Urueta, quien se convirtió en un pilar del género con sus películas que mezclaban narrativas prehispánicas con elementos de terror. Fue en la década de los 50 cuando su trabajo ganó prominencia. Urueta se alejó del contexto nacional mexicano, optando por escenarios europeos y abordando el terror desde una perspectiva internacional. Creó su propia interpretación de figuras monstruosas como Frankenstein y la Femme Fatale en "El Monstruo Resucitado" (1953) y "La Bruja" (1954), respectivamente.

Este período significó un florecimiento para el cine mexicano, que experimentó una transformación en la representación del terror, pasando de una perspectiva psicológica a una combinación de elementos visuales y narrativos que rompían con las convenciones tradicionales. Las películas de este periodo, aunque no se adscriben a un terror puro, integraban este elemento como parte esencial de su identidad, captando la atención a nivel global por su incorporación de surrealismo, característico de la cultura mexicana. Entre las producciones más destacadas de este tiempo, se encuentran aquellas protagonizadas por héroes icónicos como el Enmascarado de Plata y Blue Demon, que se enfrentaban a una variedad de enemigos sobrenaturales. Estas películas, con sus secuencias de terror únicas, aunque improbables, han dejado una huella indeleble en el terror mexicano, demostrando la habilidad del cine nacional para innovar y capturar la imaginación del público. La calidad del terror en estas obras dependía en gran medida de la dirección de arte, y los bajos presupuestos a menudo resultaban en una representación visual básica. Sin embargo, cuando el enfoque se centraba en el terror interno, de uno psicológico que revelaba la vulnerabilidad de la mente y el espíritu humanos (ZoomF7, 2017:s.n.)

No obstante, a pesar de su importancia en el desarrollo del género en el país, estas películas no necesariamente reflejan un tipo de terror estructurado, su contribución al panorama del terror en México es indiscutible, proporcionando un marco de referencia para entender la evolución y las particularidades del género en este contexto cultural (Mora, 2014:39).

### **Las décadas de los 60-80: El terror psicológico**

El cine de terror mexicano experimentó un momento cumbre con la llegada de Carlos Enrique Taboada, director y guionista cuyo trabajo en las décadas de los 60, 70 y 80 marcó un precedente en el género. Taboada es reconocido por su tetralogía de películas que exploran el terror y el suspenso: "Hasta el Viento Tiene Miedo" (1968), "El Libro de Piedra" (1969), "Más Negro que la Noche" (1975) y "Veneno para las Hadas" (1986). Estas obras se distinguen por evocar el miedo a través de la narrativa y la diégesis, sin recurrir a escenas sangrientas o monstruos en pantalla. El elemento sobrenatural, aunque presente, no es la fuente principal del temor; más bien, es la atmósfera creada por el sonido, el ritmo, los eventos y, sobre todo, lo desconocido lo que sugiere miedo. Es así que la técnica pasó de confiar en la utilería y en la figura del monstruo para generar terror a un enfoque en el miedo inherente al ser humano, girando la cámara hacia las emociones y trabajando las atmósferas con todos los recursos disponibles en el cine. (ZoomF7, 2017:s.n.)

Según el Instituto Mexicano de Cinematografía (IMCINE,s.f.) Este enfoque ha permitido que las películas de Taboada se conviertan en clásicos del género, destacando por su habilidad para manipular los elementos del cine y crear una experiencia de terror única.

### **La década de los 90 y los 2000: El cuestionamiento del mal**

En la década de los 90, el cine mexicano vivió una transformación significativa al eliminar la censura que había limitado su expresión, dando paso a una era de películas con marcada inclinación política. Esta liberación permitió abordar temas antes considerados tabú, como el consumo de drogas, la violencia y la sexualidad, ofreciendo una visión más auténtica de la realidad mexicana y profundizando la comprensión de su dinámica social.

La industria cinematográfica, al verse libre de restricciones, comenzó a criticar las condiciones sociopolíticas, las disparidades entre clases sociales y la corrupción, reflejando una diversificación en géneros y estilos que enriqueció la oferta cultural. Los cineastas obtuvieron la libertad de experimentar y expresar sus visiones artísticas sin censura.

Guillermo del Toro emergió como un representante clave de esta nueva generación del cine de terror mexicano. Influenciado por el cine de horror, los cuentos de hadas y la figura del monstruo de Frankenstein, Del Toro abordó a los personajes monstruosos desde una perspectiva única y fantástica. Creó obras memorables del género de fantasía, como "La Invención de Cronos", que ofrece una nueva interpretación del vampirismo, "El Espinazo del Diablo" y "El Laberinto del Fauno", películas que combinan elementos fantásticos y sobrenaturales con contextos históricos, invitando a reflexionar sobre la verdadera naturaleza de los monstruos: si son aquellos de nuestro imaginario o los que se asemejan más a nosotros mismos. Estas cintas no solo destacaron por su originalidad, sino también por su capacidad de cuestionar y expandir los límites del género.

El cine mexicano con estos antecedentes fue forjando un género de terror distintivo, caracterizado por su arraigo en la identidad nacional como fantástico, distinguiéndose por incorporar elementos autóctonos, tales como la representación de aldeas tradicionales y la integración de narrativas psicológicas que entrelazan infantes, anomalías físicas y entidades sobrenaturales. Además, se fue aventurando en la producción de filmes de ciencia ficción con matices de horror. Este género, pese a sus raíces en el horror, ha sabido capturar y reflejar la esencia de la cultura mexicana, heredada del periodo dorado del cine nacional, a través de su fidelidad a las costumbres. Esta fusión de lo tradicional con lo contemporáneo no solo enriquece la experiencia cinematográfica, sino que también preserva y celebra la riqueza cultural de México (Mora, 2014:41).

### **3.2 El Demonio en el cine mexicano**

La representación del Demonio ha sido una constante fuente de intriga y terror en el cine mexicano, manifestándose de diversas maneras a través de los años. Desde sus primeras

apariciones en la pantalla hasta las producciones más contemporáneas, el diablo ha sido presentado como un elemento narrativo poderoso para explorar una variedad de temas, desde el horror y la superstición hasta la crítica social y la lucha entre el bien y el mal.

En nuestra investigación, haremos una revisión de cómo el cine mexicano ha retratado a "El Demonio", intentando hacer un ejercicio de revisión histórica de algunas películas que lo utilicen como parte de su narrativa, centrándonos mayoritariamente en la presentación icónica y visual de este como personaje.

Tan solo haciendo una exploración, hemos dado cuenta que el cine mexicano aborda a "El Demonio" como una representación de la maldad, la perversión, la lujuria y regularmente le asocia a una fuerza o entidad metafísica que se ve reforzada por las creencias religiosas y morales asentadas en la sociedad o población. Sin embargo, todas estas presentaciones en pantalla del demonio como personaje no son homogéneas, es decir que, todas y cada una de las formas icónicas, visuales y narrativas que se utilizan en cada película son distintas.

Distintas tanto en técnica (todo lo referente a la imagen), como en forma de personificarlo ante la cámara (todo lo referente a puesta en escena), así entonces, podemos encontrar a una personificación masculina del demonio con piel roja, cuernos blancos y barba en *Santa Claus* (Cardona, 1959); una silueta destellante, creada digitalmente mediante la animación como en *Post Tenebras Lux* (Reygadas, 2012) o una supuesta bestia humanoide con cuernos de chivo y barba blanca en *Alucarda* (Lopez Moctezuma, 1977).

También es importante dar cuenta que la personificación de este personaje no solo es adoptada por un género cinematográfico en específico, pues consideramos que la historia filmográfica mexicana es heterogénea en cuanto a géneros cinematográficos se refiere, pues hemos visto una mezcla de géneros y temáticas dentro de las narraciones y obras fílmicas del país (tema que abordaremos más adelante, en un apartado específico del cine de terror en nuestro país).

Por lo que, aun cuando podemos decir que “El Demonio” dentro de las películas mexicanas tiene elementos que se asocian a géneros cinematográficos específicos como “el terror”, no es un personaje o figura que aparezca única y esencialmente en películas de este género, pues también podemos encontrarlo en títulos como *Macario* (Gavaldon, 1960), en donde su personificación es la de un hombre vestido de charro, con bigote y sombrero que busca influir dramáticamente en las decisiones de Macario, un campesino; en *El Infierno* (Estrada, 2010) o en *Sin Señas Particulares* (Valadez, 2020) que son películas que abordan realidades de la sociedad mexicana desde los géneros de la sátira/drama y el thriller, respectivamente.

Sin embargo, tomaremos en cuenta para esta investigación y como parte del corpus de películas a analizar, obras mayoritariamente consideradas en el género del terror. Por lo que dedicaremos un apartado a este género en el cine mexicano.

### **3.3 El Demonio**

Las principales aproximaciones conceptuales respecto al Demonio están totalmente ligadas a la religión y teología, principalmente porque esta figura surgió en la religión, por ejemplo se puede explicar que: La palabra griega «daimon» —o su diminutivo «daimonion», de donde se deriva nuestro término «Demonio»— significa originariamente una potencia sobrehumana que, en principio, puede ser positiva o negativa. Para la religiosidad popular griega significa «un mal espíritu»: es decir, el alma de un hombre muerto que —por haberlo sido violentamente o no estar enterrado— puede hacer daño a los vivos: o bien, otros tipos de fantasmas que producen a los hombres ciertos daños que no pueden atribuirse a causas naturales (Del Pino, 2022:24).

Por otro lado la palabra ‘Diablo’ es comúnmente relacionada al término Demonio principalmente porque se utiliza para nombrar a estos seres en general sin profundizar en el origen y especificidades de cada uno de ellos según la religión Cristiana (Llaugé, 2013:109).

Igualmente la palabra Demonio puede ser el nombre dado a cada uno de los ángeles malos que, habiéndose rebelado contra Dios, fueron condenados al infierno y se

consideran enemigos del hombre. Etimológicamente, el nombre demonio deriva de la palabra griega daimon o daemon, que significa «el que sabe»; ello indica que en aquellos tiempos la palabra demonio se aplicaba ya a los hombres de singular ingenio (Llaugé, 2013:102).

### **3.4 Historia del Demonio**

La creencia en el demonio data del año 570 a.c en Grecia. Los seguidores del filósofo Pitágoras creían que existían varios tipos de demonios que tenían el poder de intervenir en los asuntos humanos pero que eran inferiores a los dioses. Entre las habilidades que le atribuían era ser guardián del alma humana y guía en las decisiones que tomaban los humanos. De tal manera que, los pensadores de la antigüedad en Grecia no tenían una visión estigmatizada del demonio, creyendo que eran seres poderosos que intercedían por la humanidad ante los dioses (González, 1991:83).

Con la llegada del imperio Romano a Grecia las ideas se modificaron, aún pensaban que el demonio transmitía mensajes de los humanos a los dioses y viceversa. Estos son invisibles a los ojos humanos a excepción de que los dioses así lo quieran para dar una lección o mensaje, contrario a los dioses el demonio si es capaz de tener sentimientos de todo tipo.

Las cualidades que le atribuyeron era el de ser una entidad animada, pensante, de alma susceptible, etéreo y con vida eterna, estas cualidades son una mezcla de humanidad y divinidad (Gonzalez,1991:90).

En ese momento se cree que el demonio es mitad humano y mitad divino, con la capacidad de elegir qué sentimiento causar en los seres humanos, pero no puede escapar del sufrimiento de vivir en la eternidad.

Cuando toma fuerza la religión católica se empieza a ver al demonio como el causante de todos los males de la humanidad y el imán de todos los miedos teniendo ahora ya un ser intangible a quien culpar de la maldad humana y los pensamientos catastróficos, los católicos creen que el demonio es un ángel caído creado por dios, ángel

que desobedeció y fue castigado (González, 1991:94). El mundo comenzó a pensar en el demonio como un ser con fuerza maléfica con el fin de alejar a los humanos de dios esto por medio de las debilidades, su irracionalidad y el apego con las actividades mundanas alejadas de toda divinidad.

Tomas de Hipona en su obra La ciudad de dios menciona que el demonio puede persuadir a la humanidad de hacer maldades para caer de la gracia de dios pero no tiene la facultad de intervenir en la voluntad humana, es entonces que a través del libre albedrío las personas son quienes deciden si pecar o no (López, 2008:135).

A partir del mito judaico se empieza a percibir al demonio como un ente maligno en absoluto diseñado por el mismo creador de la humanidad en principio benéfico, que al tener criterio propio decide dedicarse a actividades negativas.

En el siglo XI y XII se empieza a representar el diablo en paredes de iglesias deja de ser un constructo y se le da una imagen sólida, pero todavía no tiene un aspecto aterrador esto debido a que en el medioevo existían más seres de fantasía que representaban todo el miedo de la sociedad en aquel tiempo. Existían varias creencias folklóricas que lo representaban muy parecido a los humanos esto lo ponía a la par y se le veía como un objeto de burla y fácil de vencerle. Es en el siglo XIV cuando la creencia en el demonio toma fuerza por el mundo y adquiere rasgos maliciosos junto con una forma bestial.

Como consecuencia, las personas tenían miedo de encontrarlo en cualquier momento y lugar. A través de las artes de la época como la escultura, pintura y literatura se representaba la figura del demonio y las formas en que podía atacar a los humanos. Se representaba con una figura seductora o de una forma aterrador. Con el surgimiento de la herejía se denomina demoníaco a todo lo que no coincidía con las costumbres de la religión católica, cuando los colonizadores llegaron al continente americano consideraban a los nativos como discípulos del demonio esto justificado porque tenían creencias religiosas diferentes y toda cultura que no coincidía con la suya no era creado por dios y por tanto provenía del demonio (López, 2008:136).

La representación del infierno en la edad media era la lucha entre dios y el demonio, con el fin de quedarse con el alma de los humanos. Eran pinturas donde se mostraba la agonía de las personas en el momento de su muerte y el alma de este era disputada entre el demonio y un ángel de la religión católica.

De tal forma que, a través de este breve repaso histórico podemos decir que, la representación del demonio a través de las épocas son causa de la conjunción de múltiples creencias, tradiciones y cosmovisión. Existiendo una dualidad en la representación del demonio de forma ridiculizante o con gran fuerza, de esta última interpretación es como el demonio adquiere un mayor aspecto terrorífico y simbólico presente en la mayoría de sus adaptaciones cinematográficas (López, 1991:148).

### **3.5 Función del Demonio como personaje**

Entendiendo al demonio como una figura inserta en la cultura y el imaginario social, y que en sí mismo posee ciertas características arquetípicas, podemos observar desde el punto de vista narrativo que, el demonio, casi de manera obligada, cumple una función específica debido a su naturaleza y origen: contraponerse a lo que comúnmente se considera "correcto" según la coyuntura. Por ejemplo, una visión de su función en la narrativa es la de "preparar asechanzas contra los personajes, sean alegóricos o no, proponerles trampas, sugerirles engaños. Sin embargo, su fracaso está predeterminado y siempre acabará vencido. La razón es clara: desde su osada rebelión contra Dios, no puede hacer otra cosa que reiterar su incesante propósito, para ver cómo de manera inexorable este se derrumba con estrépito ante el triunfo de sus presuntas víctimas" (Feijoo, 2024:8).

De igual modo el diablo sirve como provocador, convenciendo a los ya pecadores de seguir haciéndolo, intentando persuadirlos de que aún no son lo suficientemente malos como para merecer el castigo eterno. También, puede no estar como tal en pantalla, pero si ser quien pone las situaciones precisas para que la felicidad no alcance a los personajes principales. Como personaje no tiene la necesidad de atacar directamente, basta con mandar a sus secuaces (Vallverdú, 1951:1).



En un sentido más general, el demonio a pesar de tener un trasfondo distinto, pertenece a un grupo de criaturas o seres dotados de habilidades sobrenaturales que se denominan en la cultura popular como monstruos. Que en sí mismos tienen una función particular en el cine, esta puede verse desde dos puntos de vista; el primero es aquel en el que monstruo encarna aquello que se reprime, es decir representa todo lo que socialmente no se permite, por otro lado, representa como tal un acto transgresor, esos actos que significan romper las reglas y el orden que generalmente va ligado a lo moral (Cuéllar, 2008:3).

Cuando se habla de que el demonio cumple la función de representar lo que no está socialmente permitido entramos a otro terreno: el del bien y el mal. Conceptos abstractos en donde generalmente el diablo se sitúa representando el mal que puede definirse como un concepto y adjetivo que en sus inicios se usaba para definir los actos y a las personas que pasaban por encima de los límites y normas. Con el tiempo adquiere una connotación religiosa, principalmente porque cada acto o persona que estuviera en contra de la religión ("el bien") se volvía en esencia la antítesis de la misma (Viater, 2011:43). Del mismo modo el concepto del mal está ligado al hombre, esencialmente porque es parte de nuestra naturaleza humana, es innato, irrevocable e inseparable debido a que tenemos un lado en nuestra psique que nunca va a abandonar nuestra animalidad, inmoralidad y agresión (Viater, 2011:44).

En un sentido más estricto para los medios audiovisuales puede definirse como: el grado de perversión de una sociedad y de sus integrantes "conforme se movilizan las percepciones de un punto rígido e inamovible hasta la flexibilidad y apertura que engendra la pérdida de acuerdo a los estándares religiosos. El goce como figura central es entonces sujeto de crítica y de satanización cuando está ligado a prácticas contra-natura o que se alejan de nuestras leyes y normas autoimpuestas, por lo cual es aún más perverso y maligno aquello que transgrede nuestro status quo y que además genera goce en el otro, porque es tomado como una afrenta directa, como un acto decididamente hostil e instrumental. Es por ello que a lo largo de la literatura y de la cultura popular se le suele denominar 'monstruos' o 'abominaciones' a dichas personas y actos, porque van más allá

de nuestra comprensión y el ‘demonizarlos’, haciendo de ellos escoria que se regodea con la pestilencia y la depravación hace más fácil la labor de excluirlos, evadirlos, segregarlos, atacarlos, asesinarlos, o inclusive borrarlos del planeta; después de todo, son parte de la enfermedad, de la maldad” (Viater, 2011:46).

La contraparte del mal o la maldad es el llamado “bien” que puede definirse como “objeto o fenómeno que satisface determinada necesidad humana, responde a los intereses o anhelos de las personas, posee, en general, un sentido positivo para la sociedad, para una clase, para el individuo” (Rosental,1965:45). Dentro de esta concepción podemos encontrar la forma del bien espiritual. En esta se distinguen bienes materiales y espirituales... pertenecen a los bienes espirituales los conocimientos, los resultados de la cultura espiritual de la humanidad, la bondad moral comprendida en los actos de las personas. El bien supremo es el hombre mismo, creador de todos los valores materiales y espirituales (Rosental, 1965: 45).

## **CAPÍTULO 4**

### ***ANÁLISIS DE LA REPRESENTACIÓN DEL DEMONIO***

“El Demonio” es un personaje que es reconocido y posee una representación universal, por ende, ha llegado a formar parte de distintos relatos y narraciones en el mundo del cine, cada vez que le hemos visto representado en pantalla ha sido de una forma diversa o específica, por lo general comparte similitudes con otras artes y disciplinas expresivas, siendo muestra de la intertextualidad y diálogo que experimenta y de la que se nutre el cine. Es conveniente mencionar que las diversas representaciones del diablo (además de la intertextualidad con otras artes y disciplinas) se nutren y hacen referencia incluso con otros exponentes del mismo ámbito cinematográfico, es decir, se toman, re apropian y replican las formas en que se presenta y significa a “El Demonio” en otras películas, haciendo así una especie de mezcla y combinación de las formas de representación en pantalla de este.

De cierta forma, cuando hablamos del Demonio como personaje de una narración cinematográfica, lo vinculamos con la idea de lo maligno, lo profano, y hacemos una especie de comparación entre el “bien y el mal”, en donde la construcción y significado que se le da es esencialmente negativa. Considerando esto, mencionamos que el género cinematográfico que más utiliza al demonio como personaje es el cine de terror, sin embargo, debemos mencionar que esta personificación también se hace presente en películas de otros géneros.

Hablando puntualmente del cine mexicano, en este no se hace excepción de la representación del demonio en películas de todos los géneros cinematográficos y narraciones. Pues vemos que el cine mexicano también tiene sus incorporaciones de este personaje en múltiples relatos y su connotación al mal en diversas formas, creemos relevante explorar e intentar reconocer los elementos que el cine mexicano le ha asignado a este personaje dentro de las narrativas nacionales y como es que la coyuntura mexicana ha incorporado elementos específicos a estas representaciones mexicanas del demonio.

Para la realización del análisis cinematográfico se han establecido diferentes etapas del proceso de análisis tomando como referente el método de análisis de personaje de Francesco Casetti y el modelo actancial de Greimas, ya que este nos permite desglosar las

películas referentes en sus elementos básicos, ayudando a entender mejor cómo se usa el lenguaje del cine para desarrollar y mostrar la personalidad y cambios de los personajes.

Este modelo consiste en desmontar un filme partiéndolo en pedazos identificables que permitirán observar cómo funciona el conjunto completo. Este análisis se lleva a cabo en varias etapas en donde la película se descompone y luego se recompone a través de la interpretación, en la primer etapa: *ETAPA PREVIA* se justifica el objetivo general del análisis, después se define el objeto y corpus de películas, finalmente se da paso a la justificación de la fragmentación del corpus y se incorpora información documental de cada filme previamente seleccionado en el corpus. La segunda etapa: *ETAPA DESCRIPTIVA* se subdivide en 2 fases la primera en la que se realiza una descripción icónica y sonora de los fragmentos seleccionados de cada película (fotogramas), posteriormente en la segunda fase se desarrolla el modelo de análisis de personaje de Cassetti donde se llevarán a cabo 4 niveles de análisis. El primer nivel es el de criterios de diferenciación, posteriormente un segundo, tercer y cuarto nivel con el personaje como persona, personaje como rol y personaje como actante respectivamente. Del mismo modo el cuarto nivel *PERSONAJE COMO ACTANTE* se llevará a cabo basándonos en el modelo actancial de Greimas. Finalmente se llega a la tercera etapa del análisis cinematográfico, esta es la etapa interpretativa, en donde con base en los resultados obtenidos en las etapas previamente desarrolladas y los datos del marco teórico se llega a una interpretación que nos brinde información suficiente para comprobar o no la hipótesis del trabajo terminal.

#### **4.1 Corpus de películas Nacionales**

El Corpus está integrado por películas nacionales: *Pastorela* (Portes, 2011), *El Habitante* (Amoedo, 2017) y *Simón del Desierto* (Buñuel, 1965). Internacionales: *El Exorcismo de Dios* (Hidalgo, 2021), *Constantine* (Lawrence, 2005) y *El Abogado del Diablo* (Hackford, 1997). Cada una de estas películas contribuye a un entendimiento más rico de cómo las culturas y los contextos influyen en la personificación del mal, permitiendo una comparación intercultural y temática sobre este arquetipo universal. La importancia de su selección radica en la diversidad de enfoques y géneros cinematográficos que enriquecen

la investigación sobre la representación del demonio en el cine. Todas estas películas tienen un género cinematográfico propio y eso hace posible que se observe desde diferentes puntos de vista al personaje en el relato.

### ***I. Pastorela***

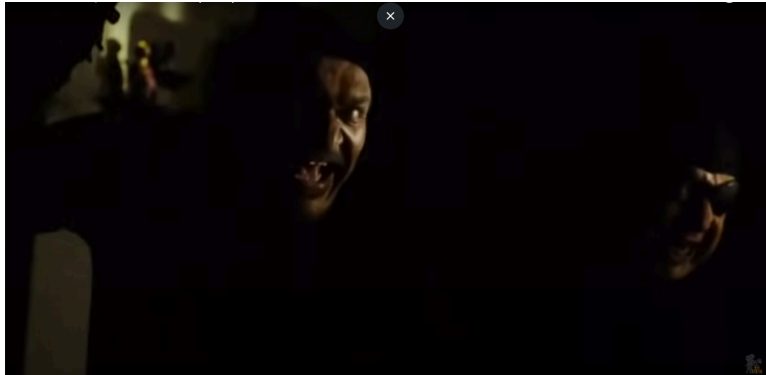
**Etapas previas:** fragmentación e información documental.

PELÍCULA	FICHA TÉCNICA	SINOPSIS	CRÍTICAS CINEMATOGRAFICAS
<b>Nacionales</b>			
<b><i>Pastorela</i></b>	Director: Emilio Portes Año: 2011 País: México Género: Pastorela, comedia Duración: 90 minutos Actores principales: Joaquín Cosío, Carlos Cobos, Ana Serradilla	El agente judicial Jesús Juárez interpreta anualmente el papel del diablo en la pastorela parroquial. Sin embargo, cuando el nuevo sacerdote decide no incluirlo en la representación, Jesús luchará por reclamar su participación como demonio en la pastorela.	Comedia que se destaca por su habilidad para manejar el humor negro y la ironía dentro de un contexto muy mexicano. La película satiriza tanto los personajes tradicionales de las pastorelas como a los participantes de la trama, logrando un equilibrio entre la crítica social y el entretenimiento.

Fotograma 1. Hombre poseído detenido por dos sacerdotes.



Fotograma 2. El sacerdote Edmundo acechado por dos hombres disfrazados de demonios.



Fotograma 3. El Diablo muere por herida con espada.



**Etapas Descriptiva (análisis):** descripción de la escena y Modelo de análisis de personaje de Casetti y modelo actancial de Greimas.

Fase 1: Descripción de la escena.

FOTOGRAMA 1	
Película	Pastorela
Título de fotograma	Hombre poseído detenido por dos curas
Minuto	7:20
Descripción de la escena	Muestra la batalla física y espiritual que tiene el sacerdote Edmundo posadas con un joven apellidado Calderón, éste se encuentra poseído se puede notar por su aspecto físico su rostro está pálido, deformado, múltiples heridas profundas y ojos en blanco, posee fuerza sobrenatural a pesar de ser muy delgado y estar sostenido por dos sacerdotes logra soltarse de su agarre y poner resistencia a los rezos que emite el sacerdote Edmundo
Diálogo	<b>SACERDOTE EDMUNDO POSADAS :</b> Salvador Cristo ayúdalo no nos obligues a pecar.
Efectos Sonoros	Gruñidos y rezos
Musicalización	Ninguna
Tipo de plano	Medio corto
Angulación de cámara	Normal
Posición de cámara	Picada
Movimiento de cámara	Zoom in
Iluminación	Cálida con filtro sepia

FOTOGRAMA 2	
Película	Pastorela
Título de fotograma	Sacerdote Edmundo acechado por dos hombres disfrazados de demonios



Minuto	25:26
Descripción de la escena	El sacerdote Edmundo se encuentra dormido en su habitación a la mitad de la noche, dos figuras demoníacas entran por su ventana al mismo tiempo su despertador suena abre los ojos y se da cuenta que es el Judicial Jesús y su compañero disfrazados de demonios con un cuchillo y un crucifijo cuando están a punto de clavarlos en su cuerpo él se despierta cae en cuenta que es un sueño y ya es de día.
Diálogo	Ninguno
Efectos Sonoros	Canto de grillos, aullidos de lobo, alarma de despertador, gruñidos y exclamación de asombro.
Musicalización	De suspenso
Tipo de plano	Medio
Angulación de cámara	Normal
Posición de cámara	3/4
Movimiento de cámara	Zoom out
Iluminación	Fría, tenue e indirecta

<b>FOTOGRAMA 3</b>	
Película	Pastorela
Título de fotograma	Diablo muere por herida con espada
Minuto	1: 15: 42
Descripción de la escena	El judicial Jesús disfrazado de soldado con alas hiera con una espada al sacerdote Edmundo disfrazado de diablo, este emite un resplandor del pecho mientras se muere lentamente, como consecuencia de esto los demás hombres disfrazados de diablos

	congregados en el techo de una iglesia van desapareciendo uno a uno emitiendo el mismo resplandor.
Diálogo	Ninguno
Efectos Sonoros	Espada chocando
Musicalización	Coros religiosos
Tipo de plano	Medio
Angulación de cámara	Normal
Posición de cámara	3/4
Movimiento de cámara	Tilt down
Iluminación	Cálida

Fase 2: Modelo de análisis de personaje de Cassetti (Modelo actancial de Greimas).

Fotograma 1. Hombre poseído detenido por dos curas.

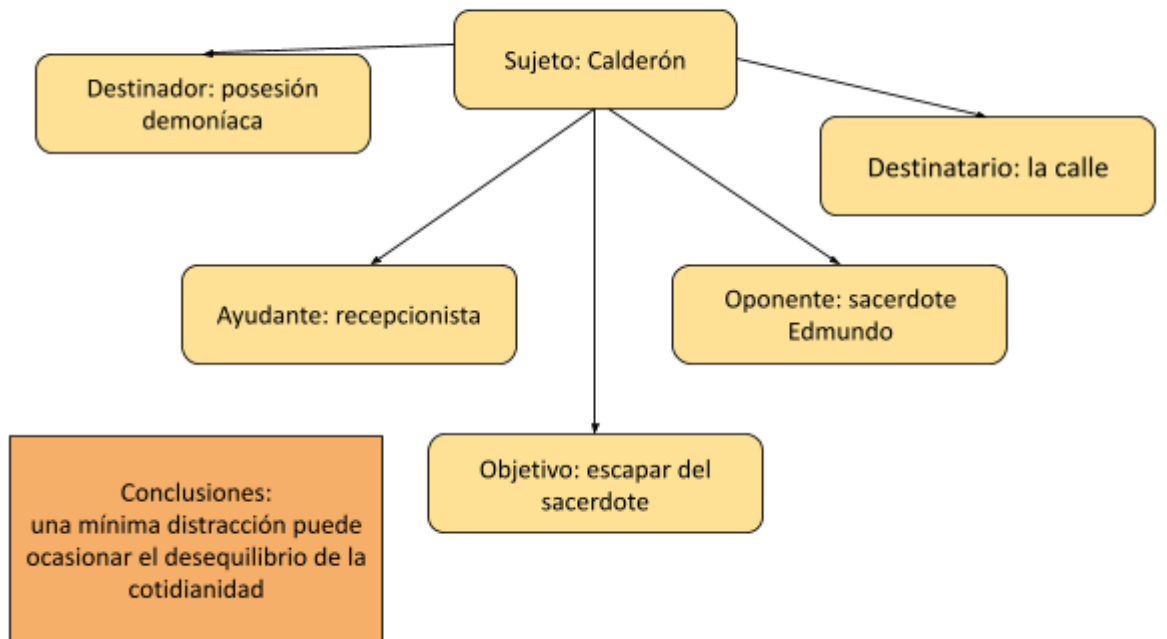
<b>ETAPA DESCRIPTIVA</b>	
<b>Análisis de personaje</b>	
<b>Nivel 1 (criterios de diferenciación)</b>	
Criterio anagrafico	Hombre apellidado Calderon
Criterio de relevancia	De apoyo
Criterio de focalización	Delgado, visiblemente poseído con los ojos saltones y en blanco, la boca sangrada y varias heridas en la cara.
<b>Nivel 2 (personaje como persona)</b>	
Perfil intelectual	Disperso y poco coherente
Perfil emotivo	Tenso, hostil, eufórico, iracundo, irritable y realiza acciones con odio.
Perfil actitudinal	Salvaje, violento, desenfrenado e irracional
Comportamientos	Errático y violento

Reacciones	Violentas y de resistencia
Gestos	Arqueamiento constante del cuerpo.
Movimiento Corporal	Desenfrenado
Expresiones faciales	Salvajes
Manos	Delgadas y fuertes
Postura	Encorvada
Saludos	No hay
Boca	Labios gruesos
Ojos	Grandes y en blanco
Mirada	Pérdida
Cabeza	Grande con movimiento inestable y cabello desordenado
Sonrisa	Boca amplia con dientes de gran tamaño con evidente daño
Tacto	Brusco
Voz	Ronca
Tono	Grave
Volumen	Alto
Timbre	
Conversación	Gruñidos y sonidos guturales
Indumentaria	Playera blanca y short
Atuendo	Casual

<b>Nivel 2 (el personaje como persona)</b>	
Plano	Redondo
x	
Lineal	Contrastado
x	
Estático	Dinámico
x	

Nivel 3 (el personaje como rol)	
Activo	Pasivo
x	
Influenciador	Autónomo
	x
Modificador	Conservador
x	
Protagonista	Antagonista
	x
Nivel 4 (el personaje como actante)	
Sujeto	x
Objeto	
Destinador	
Destinatario	x
Ayudante	x
Oponente	

Gráfico 1.  
Hombre poseído detenido por dos curas.



Fotograma 2. Padre mundo acechado por dos hombres disfrazados de demonios.

<b>ETAPA DESCRIPTIVA</b>	
<b>Análisis de personaje</b>	
<b>Nivel 1 (criterios de diferenciación)</b>	
Criterio anagrafico	Policía Judicial Jesús Juárez
Criterio de relevancia	Protagónico
Criterio de focalización	Joaquín Cosío, actor famoso por participar en varias películas mexicanas con temática de violencia. Es un hombre de mediana edad robusto, con rasgos faciales duros, mirada penetrante, barba de candado y voz gruesa.
<b>Nivel 2 (personaje como persona)</b>	
Perfil intelectual	Hábil en recursos sociales, facilidad para manipular el criterio de otras personas.
Perfil emotivo	Sensible, envidioso y con carácter explosivo
Perfil actitudinal	Violento, necio, manipulador, arrogante y competitivo
Comportamientos	Cauteloso y acechante
Reacciones	Abruptas y primitiva
Gestos	Salvaje
Movimiento Corporal	Lentos y decididos
Expresiones faciales	Ceño fruncido, abre la boca gruñendo y mostrando los dientes tipo felino
Manos	Grandes y largas con garras afiladas con cuchillo y crucifijo
Postura	Encorvada se levanta lentamente
Saludos	Intempestivo
Boca	Grande, abierta y emite un gruñido felino
Ojos	Humanos color café

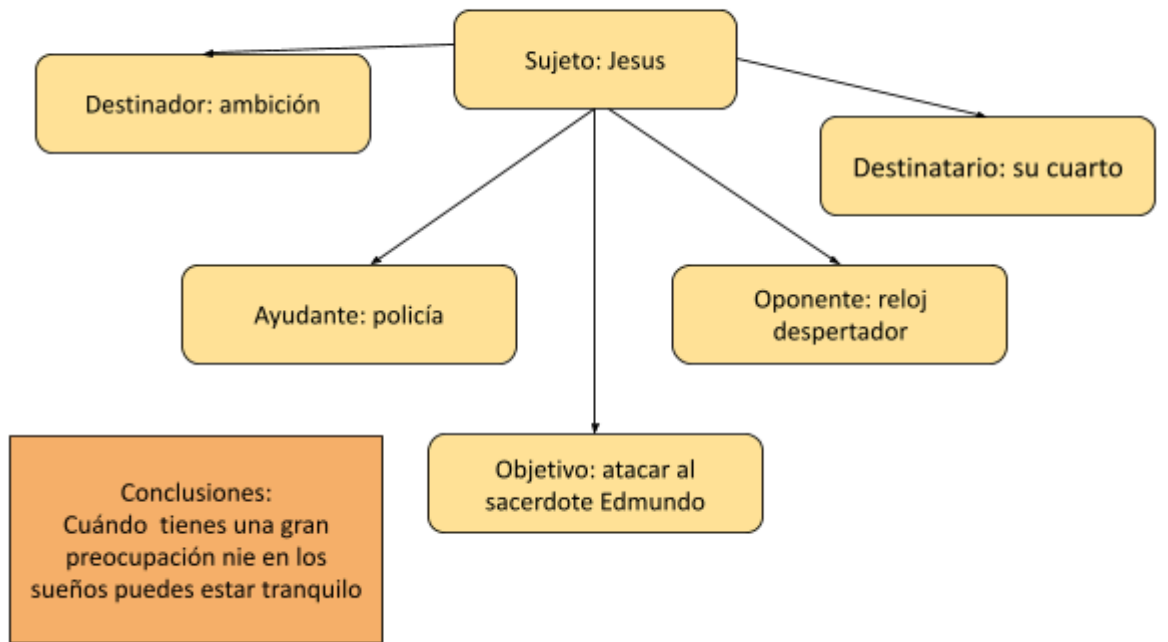
Mirada	Retadora e imponente
Cabeza	Cubierta por un gorro con cuernos
Sonrisa	Amplia, con dientes grandes que los enseña amenazantemente
Tacto	Violento
Voz	Gruesa
Tono	Grave
Volumen	Medio
Timbre	
Conversación	A través de sonidos guturales y gruñidos
Indumentaria	Vestido con un disfraz de demonio color negro con cola larga tipo flecha y cuernos de una altura mediana
Atuendo	Disfraz

Fotograma 2. Padre mundo acechado por dos hombres disfrazados de demonios.

<b>Nivel 2 (el personaje como persona)</b>	
Plano	Redondo
	x
Lineal	Contrastado
	x
Estático	Dinámico
X	
<b>Nivel 3 (el personaje como rol)</b>	
Activo	Pasivo
X	
Influenciador	Autónomo
	x
Modificador	Conservador
x	

Protagonista	Antagonista
x	
<b>Nivel 4 (el personaje como actante)</b>	
Sujeto	X
Objeto	
Destinador	x
Destinatario	
Ayudante	x
Oponente	

Gráfico 2.  
Padre Mundo acechado por dos hombres disfrazados de demonios.



Fotograma 3. El Demonio muere tras herida con espada.

<b>ETAPA DESCRIPTIVA</b>
<b>Análisis de personaje</b>

<b>Nivel 1 (criterios de diferenciación)</b>	
Criterio anagrafico	Sacerdote Edmundo Posadas
Criterio de relevancia	Antagónico
Criterio de focalización	Carlos Cobos comediante y actor famoso por participar en películas y series cómicas. Es un hombre de estatura baja, complexión robusta, con poco cabello y sin vello facial
<b>Nivel 2 (personaje como persona)</b>	
Perfil intelectual	Inteligente, astuto con pensamientos premeditados, planes bien estructurados y manipulador
Perfil emotivo	Obsesivo, ambicioso, envidioso e iracundo
Perfil actitudinal	Autoritario, impositivo, manipulador y chantajista
Comportamientos	Combativo, violento, sorprendido y derrotado
Reacciones	Desconcertado y atrevido
Gestos	De sorpresa, resignación y dolor
Movimiento Corporal	Lentos, desatinados, nerviosos y forzados
Expresiones faciales	Arrogancia, dolor, resignación y asombro
Manos	Pequeñas cubiertas por guantes
Postura	De sometimiento
Saludos	Hostil y sorprendido
Boca	Pequeña y contraída con dientes chicos
Ojos	Saltones cubiertos por lentes de sol
Mirada	De súplica dirigida hacia el cielo en forma de plegaria
Cabeza	Cubierta por un gorro que contiene dos cuernos de tela
Sonrisa	De sorpresa
Tacto	Desesperado y tropezado
Voz	Aguda
Tono	Retador

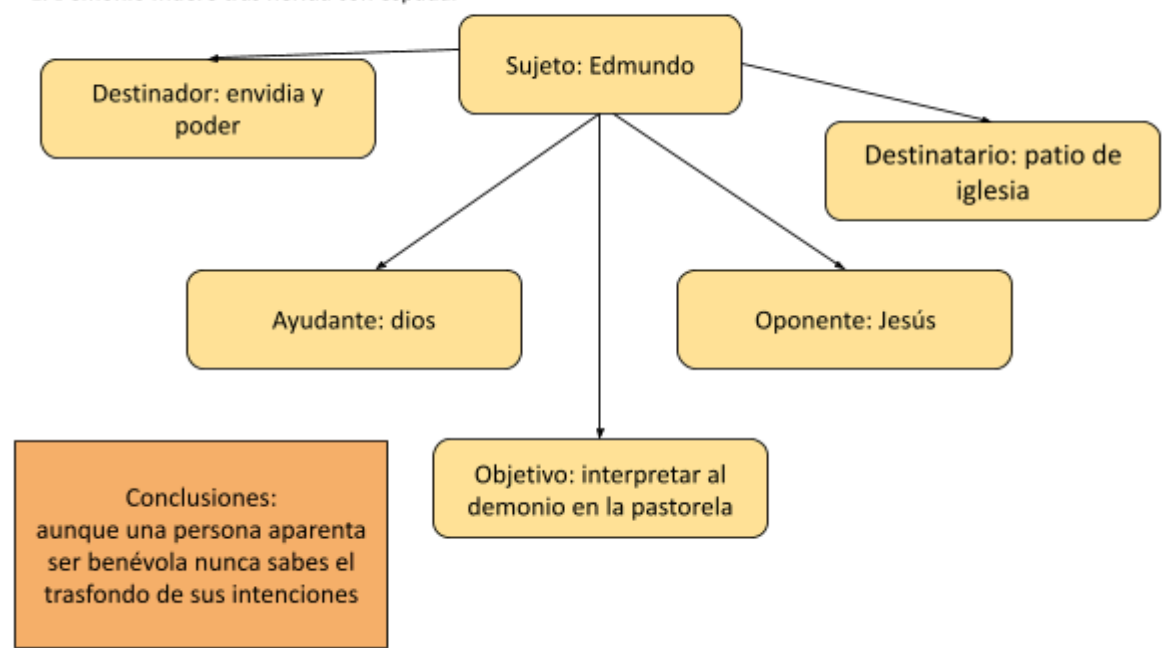


Volumen	Alto
Timbre	
Conversación	Esclavo de dios miserable sirviente regresa a los cielos con la furia de mi tridente, ¿qué haces idiota? espérate solo es una pastorela
Indumentaria	Disfraz de demonio con una capa negra, cuernos curvados, leotardo rojo, guantes botas y cinturón negros con una cola roja semejante a una flecha, armado con una espada.
Atuendo	Disfraz

<b>Nivel 2 (el personaje como persona)</b>	
Plano	Redondo
	x
Lineal	Contrastado
	x
Estático	Dinámico
	x
<b>Nivel 3 (el personaje como rol)</b>	
Activo	Pasivo
x	
Influenciador	Autónomo
	x
Modificador	Conservador
x	
Protagonista	Antagonista
	x
<b>Nivel 4 (el personaje como actante)</b>	
Sujeto	x

Objeto	
Destinador	x
Destinatario	
Ayudante	
Oponente	x

Gráfico 3.  
El Demonio muere tras herida con espada.



### Etapa Interpretativa.

*Pastorela* (Portes, 2011) es una película de comedia, ésta se desarrolla en época navideña, teniendo como personaje principal a Jesús Juárez un policía judicial que toma vacaciones para ir a su colonia a representar a el demonio en la pastorela de la parroquia, como mayor obstáculo encuentra al nuevo sacerdote exorcista Edmundo Posadas quien había participado en el exorcismo de Calderón un joven de actitud violenta y aspecto desgarbado quien a pesar de estar débil no logra ser liberado de la posesión.

Si bien la historia no se desarrolla desde el terror, el personaje si es representado desde el suspenso que puede generar en el espectador, esto a través de la imagen y

puesta en escena según el análisis de la etapa descriptiva icónica y sonora la clave de la representación es la iluminación de las escenas, el tipo de planos, el sonido y la caracterización del demonio. La iluminación es variada según lo necesite la escena en ocasiones es luz de día, cálida con filtro sepia dando una atmósfera de desconcierto e intriga; escenas de noche con luz indirecta, tenue y fría asemejando la luz blanca de la luna, esto propicia una atmósfera de suspenso y temor, el sonido y la musicalización es fundamental para dar sentido ubicar en los espacios al espectador, hacerlo consciente de los entornos alrededor de la escena, la música sirve como un aderezo y potencia las escenas.

Algunos de los planos y movimientos de cámara son medios, abiertos, a detalle picados,  $\frac{3}{4}$  y frontales esto contribuye al desarrollo del personaje y las sensaciones que emite a los espectadores.

La apariencia del demonio es tradicional basada en la representación católica, varios personajes son quienes se convierten en el demonio o tiene algunos rasgos de este, se eligieron tres momentos donde se ubicará la representación, el primero de estos es un joven apellidado Calderon éste se encuentra poseído esto significa que un demonio lo domina física y espiritualmente, dentro del análisis del personaje como persona es evidente por su aspecto demacrado, rasgos físicos débiles contraponiéndose a su fuerza sobrehumana, sus reacciones salvaje y su actitud errática que rechaza símbolos religiosos con los que el sacerdote Edmundo lo está reprimiendo, y emitiendo sonidos guturales. Según los datos plasmados en la etapa descriptiva del análisis del personaje el criterio de relevancia de Calderon es de apoyo porque no forma parte fundamental de la trama, pero su función es para mostrar la presencia de un demonio y la función del sacerdote Edmundo como exorcista. No presenta una evolución en el desarrollo del personaje de Calderón porque se encuentra estable en su aspecto psíquico y físico dando como resultado un personaje plano, lineal y activo por que las acciones que realiza son autónomas siendo fuente directa de sus acciones al lograr escapar del exorcismo tras un descuido de los sacerdotes y vagar erráticamente por la ciudad. Modificando con sus escasas apariciones la película al ser capturado por la policía y recluido junto con todos los

hombres caracterizados como demonios sacarlos y volverlos salvajes provocando su rebelión y escape de la fiscalía dirigiendolos a atacar a en la iglesia donde se desarrolla el concurso de pastorelas donde están reunidos los personajes principales teniendo por esto un papel antagonista.

Dentro de las características del nivel cuatro en el análisis el joven poseído Calderon se encuentra en un aspecto de actante como sujeto por que a través de sus acciones permite que se desarrollen sucesos, tal es el caso de la batalla de hombres caracterizados como demonios y policías disfrazados como ángeles ocurrida tras el ataque de calderón en contra de los demás demonios reclusos y su liderazgo en el traslado a el lugar de la pela. Dando un resultado de actante como destinatario y ayudante prestando su apoyo para que se consiga el objetivo.

El segundo momento donde se ve representado al demonio es cuando el Personaje principal o protagonista Jesús Juárez de profesión policía judicial está disfrazado de manera tradicional como los arquetipos, estereotipos religiosos y el imaginario social lo plasman, una figura masculina corpulenta con ojos rojos, dos cuernos, capa, una cola en forma de flecha, con manos largas y garras. En el análisis del personaje como persona las características con las que cuenta son facilidad de manipular el criterio de los demás, con carácter explosivo, acciones salvajes, violentas y primitivas y actitud cazadora, los rasgos fenotípicos que contribuyen a la percepción de Jesús Juárez como demonio son expresiones faciales duras, vestiales en el momento en que está acechando a el sacerdote Edmundo, un cuerpo grande y robusto.

El criterio de relevancia en que se encuentra Jesús Juarez es protagónico porque es la pieza clave para la trama de la película su función es luchar en contra de el antagonista y salvar de la dirección monopólica del sacerdote Edmundo a la pastorela de la comunidad y salvar la movilidad propia dentro de esa puesta en escena aunque esto conlleve a tener actitudes de villano, siendo un personaje redondo al tener un desarrollo complejo y variado por las actitudes que lleva a cabo en los diferentes sucesos en los que se encuentra tal es el caso del abuso de su poder al tener internado a su compadre bulmaro para que no llegue al ensayo de la pastorela y el quedarse con el papel del demonio y

contrastando con el la batalla que tiene con el sacerdote para poder liberar la pastorela del mandato autoritario de este. A raíz de esto es una fuente directa de acción descrito como un personaje activo, con sus acciones modifica el curso de la película tal es el caso del momento en que menciona Bulmaro que estaba disfrazado de demonio es quien mató al procurador esto ocasionó que toda la policía está tras de él y al no encontrarlo arrestan a todo hombre que esté disfrazado de demonio o tenga algo simbólico de este.

Dentro de las características del nivel cuatro Jesús tiene un aspecto de actante como sujeto porque su principal objetivo es quedarse con el papel de demonio en la representación de la pastorela de su comunidad y hace todo lo que su poder le permite para obtenerlo, su objetivo evoluciona al notar la actitud dictatorial del nuevo sacerdote de la comunidad para con la pastorela y decide atacar lo para quitarle su poder y conseguir el papel del personaje que desea, siendo así un destinador por que hace todo para conseguir el objetivo.

En la tercera representación del demonio se encarna en la imagen del sacerdote Edmundo Posadas disfrazado de demonio durante la representación de la pastorela que él dirija, su aspecto físico y postura contrasta con el disfraz que lleva puesto este es como las comunes representaciones de un demonio con cuernos, de color rojo y cola pero el sacerdote al ser un hombre con voz aguda y de una estatura baja. este es un personaje antagónico por lo que representa el poder y autoritarismo al tomar decisiones sobre la pastorela desde una perspectiva unidimensional ignorando lo que querían los actores de la pastorela y la disputa que existe entre el Jesús y Edmundo por la decisión de quién interpretará al demonio en la pastorela, también siendo un personaje redondo por ser complejo y variado al momento de conseguir su objetivo que es ganar el concurso de la mejor pastorela, siendo contrastado por la forma en la que evoluciona a lo largo de la película.

Sus características son dinámico, activo y autónomo por ser una fuente directa de acción, modificador y antagonista esto representado en la confrontación simbólica que se desarrolla por la lucha del poder al desarrollarse la pastorela, es modificador en el momento en que es asesinado con una espada por Jesús disfrazado de soldado romano a

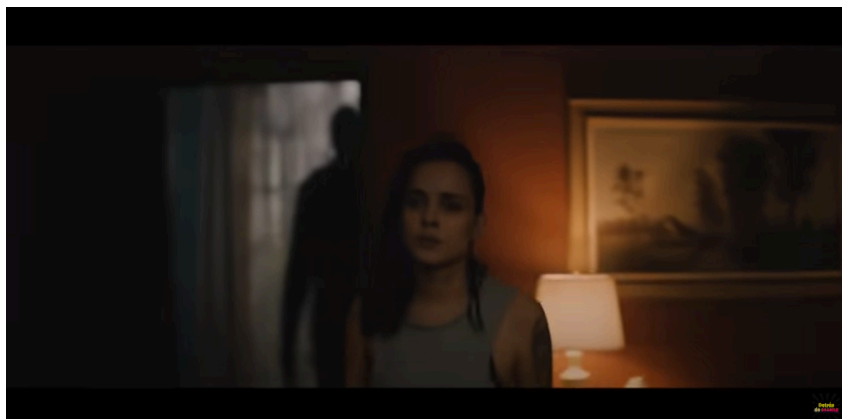
semejando a un santo de la religion catolica (San Miguel Arcángel). Al momento de ser atravesado por la espada Edmundo disfrazado de demonio emite un resplandor desde el interior de su cuerpo generando que todos los hombres disfrazados de demonios que estaban luchando contra los policías disfrazados de ángeles desaparezcan en el aire.

## II. El Habitante

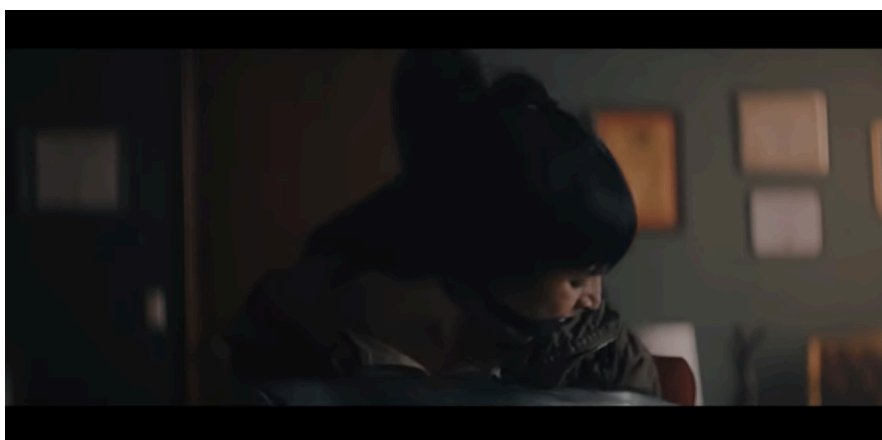
**Etapas previas:** fragmentación e información documental.

PELÍCULA	FICHA TÉCNICA	SINOPSIS	CRÍTICAS CINEMATOGRAFICAS
<b>Nacionales</b>			
<b><i>El Habitante</i></b>	Director: Guillermo Amoedo Año: 2017 País: México Género: Terror, posesiones / exorcismos Actores principales: Gabriela de la Garza, María Evoli, Pablo Guisa Koestinger, Fernando Becerril	Tres hermanas entran a la casa de un senador con la intención de robar dinero obtenido a base de sobornos. Sin embargo, descubren que la hija parapléjica del senador está poseída por un demonio.	La película mantiene una atmósfera inquietante, pero flaquea al intentar profundizar en sus personajes y en la analogía entre los demonios bíblicos y los internos, perdiendo fuerza en su clímax y dejando una sensación de oportunidad perdida.

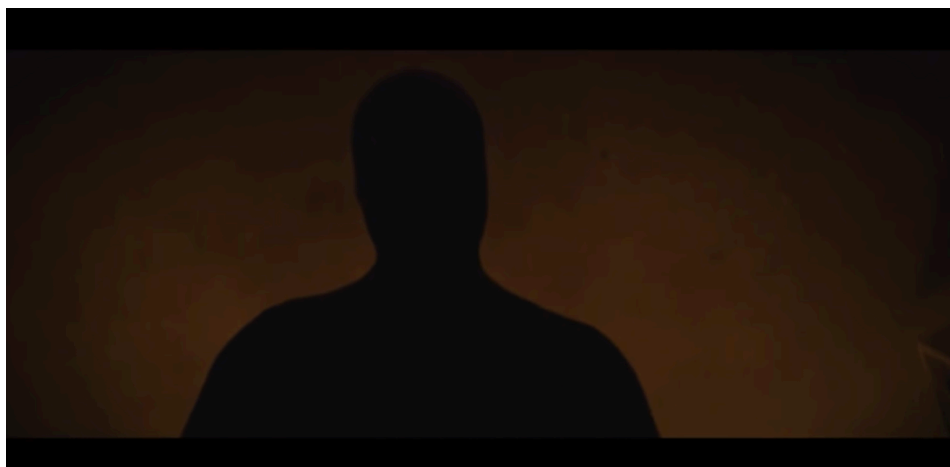
Fotograma 1. La silueta aparece en el ventanal.



Fotograma 2. La silueta del demonio camina hacia María mientras está amarrada en una silla.



Fotograma 3. La silueta del demonio acecha a María.



**Etapas Descriptiva (análisis):** descripción de la escena y Modelo de análisis de personaje de Casetti y modelo actancial de Greimas.

Fase 1: Descripción de la escena.

FOTOGRAMA 1	
Película	El habitante
Título de fotograma	Silueta aparece en ventanal
Minuto	31: 55
Descripción de la escena	Camila entra a una habitación en busca de su hija Ana, prende los interruptores de luz, camina dentro de la habitación y detrás de ella se encuentra un ventanal, en el que aparece una silueta pascualina negra y de gran altura, Camila no se percata de la presencia de la silueta, da la vuelta y la silueta ha desaparecido.
Diálogo	<b>CAMILA :</b> ¿Ana?... ¿Anita?
Efectos Sonoros	Pasos, sonidos de interruptor de luz
Musicalización	Música de tensión
Tipo de plano	Medio
Angulación de cámara	Normal
Posición de cámara	Frontal
Movimiento de cámara	Paneo de lado a lado
Iluminación	Luz interior tenue y cálida, luz exterior fría

FOTOGRAMA 2	
Película	El habitante
Título de fotograma	Silueta de demonio camina hacia María mientras está amarrada en una silla
Minuto	57: 03



Descripción de la escena	María se encuentra en una habitación atada y amordazada a una silla, letras de ella la silueta del demonio se acerca amenazante
Diálogo	Ninguno
Efectos Sonoros	Rechinidos de silla de madera, golpes con eco
Musicalización	Música de tensión
Tipo de plano	Medio corto
Angulación de cámara	Normal
Posición de cámara	Frontal
Movimiento de cámara	Dolly in
Iluminación	Luz fría entra por el lateral derecho

<b>FOTOGRAMA 3</b>	
Película	El habitante
Título de fotograma	La silueta del demonio acecha a María
Minuto	1: 15: 39
Descripción de la escena	María se encuentra acostada bajo las cobijas mientras el demonio la acecha de frente, lentamente la silueta se acerca
Diálogo	Ninguno
Efectos Sonoros	Sonido de estruendo, grito de padre, cánticos.
Musicalización	Ninguna
Tipo de plano	Medio
Angulación de cámara	Ligera contrapicada
Posición de cámara	Frontal
Movimiento de cámara	Ninguno
Iluminación	Luz tenue y cálida, iluminación frontal

Fase 2: Modelo de análisis personaje de Casetti (Modelo actancial de Greimas).

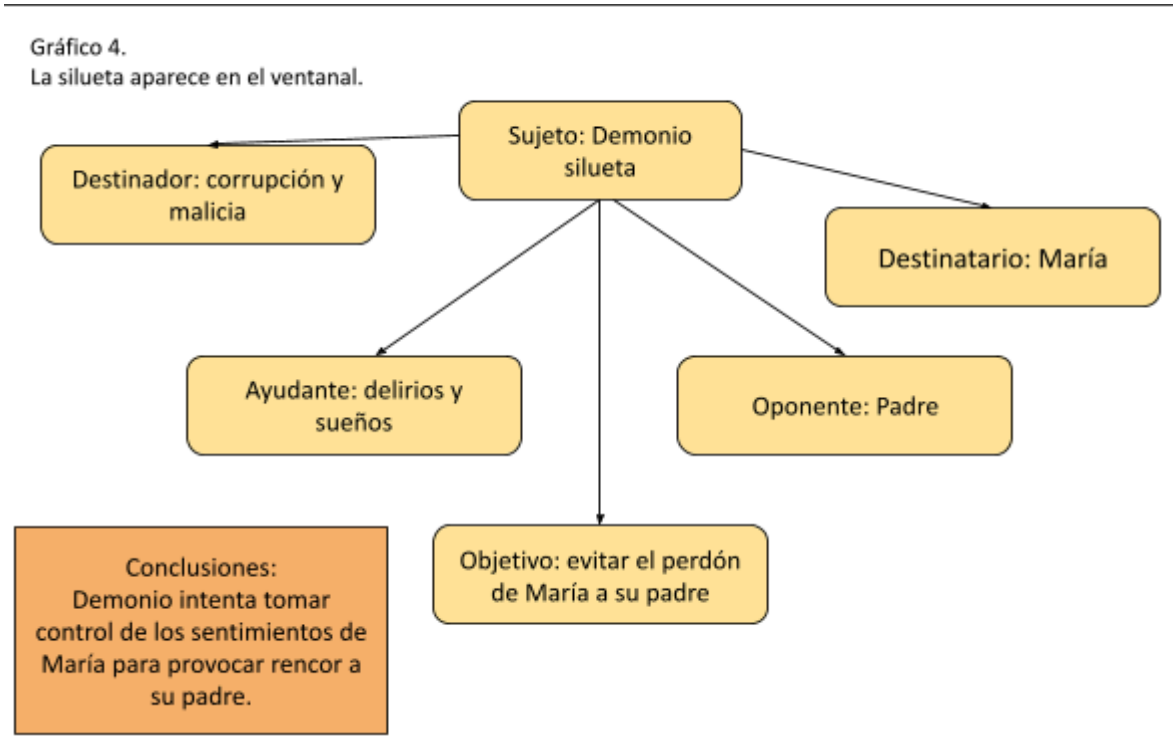
Fotograma 1. La silueta aparece en el ventanal.

<b>ETAPA DESCRIPTIVA</b>	
<b>Análisis de personaje</b>	
<b>Nivel 1 (criterios de diferenciación)</b>	
Criterio anagrafico	Silueta sin nombre, representa al demonio.
Criterio de relevancia	Antagónico
Criterio de focalización	Silueta masculina, sin rasgos físicos y corporales específicos
<b>Nivel 2 (personaje como persona)</b>	
Perfil intelectual	Sin perfil
Perfil emotivo	Sin perfil
Perfil actitudinal	Sin perfil
Comportamientos	No definidos
Reacciones	No definidas
Gestos	No definidos
Movimiento Corporal	Estático
Expresiones faciales	Sin expresiones
Manos	Sin definir
Postura	Recta
Saludos	Sin definir
Boca	No visibles
Ojos	No visibles
Mirada	No visible
Cabeza	Sin movimiento
Sonrisa	No visible
Tacto	No visible

Voz	Sin voz
Tono	Sin tono
Volumen	Sin volumen
Timbre	Sin timbre
Conversación	Sin conversación
Indumentaria	Sin indumentaria
Atuendo	Sombra negra

<b>Nivel 2 (el personaje como persona)</b>	
Plano	Redondo
x	
Lineal	Contrastado
x	
Estático	Dinámico
x	
<b>Nivel 3 (el personaje como rol)</b>	
Activo	Pasivo
x	
Influenciador	Autónomo
x	
Modificador	Conservador
x	
Protagonista	Antagonista
	x
<b>Nivel 4 (el personaje como actante)</b>	
Sujeto	x
Objeto	

Destinador	x
Destinatario	x
Ayudante	
Oponente	x



Fotograma 2. La silueta del demonio camina hacia María mientras está amarrada en una silla.

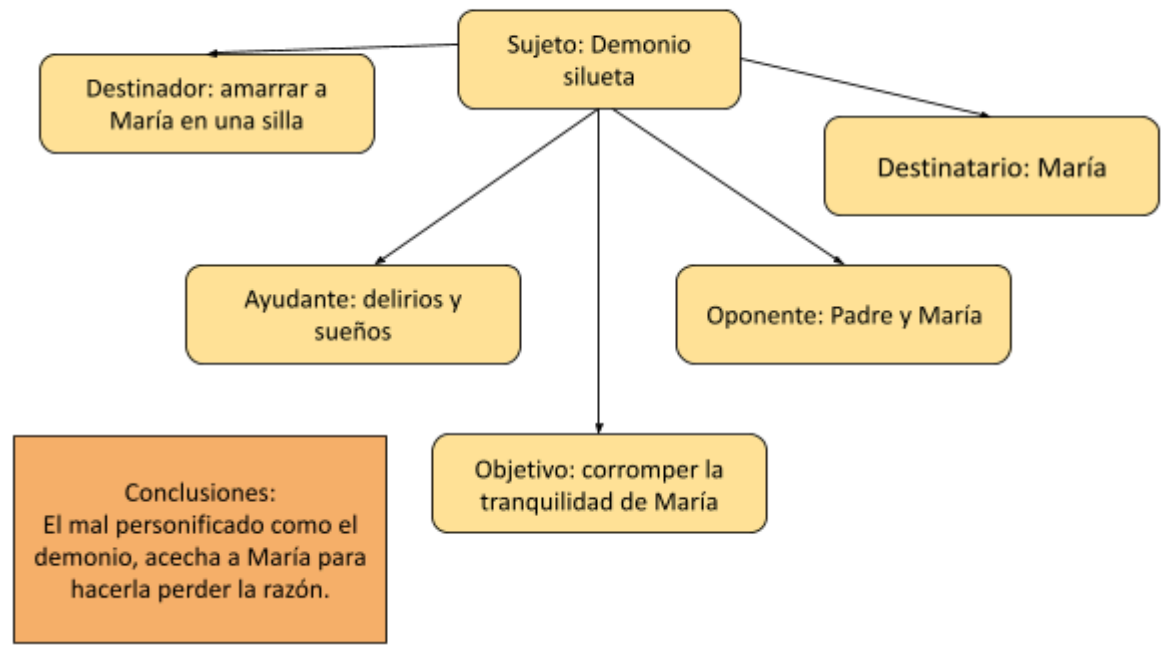
<b>ETAPA DESCRIPTIVA</b>	
<b>Análisis de personaje</b>	
<b>Nivel 1 Nivel 1 (criterios de diferenciación)</b>	
Criterio anagrafico	Silueta sin nombre, representa al demonio
Criterio de relevancia	Antagónico
Criterio de focalización	Silueta masculina, sin rasgos físicos y corporales específicos

<b>Segundo Nivel (personaje como persona)</b>	
Perfil intelectual	Sin perfil
Perfil emotivo	Sin perfil
Perfil actitudinal	Amenazante
Comportamientos	Estático
Reacciones	Sin reacciones
Gestos	Sin gestos
Movimiento Corporal	Estático
Expresiones faciales	Sin expresión
Manos	No visible
Postura	Estática
Saludos	Sin saludo
Boca	No visible
Ojos	No visible
Mirada	No visible
Cabeza	Estática
Sonrisa	No visible
Tacto	No visible
Voz	Sin voz
Tono	Sin tono
Volumen	Sin volumen
Timbre	Sin timbre
Conversación	Sin conversación
Indumentaria	Sin indumentaria
Atuendo	Silueta negra

<b>Nivel 2 (el personaje como persona)</b>	
Plano	Redondo

x	
Lineal	Contrastado
x	
Estático	Dinámico
X	
<b>Nivel 3 (el personaje como rol)</b>	
Activo	Pasivo
X	
Influenciador	Autónomo
X	
Modificador	Conservador
X	
Protagonista	Antagonista
	X
<b>Nivel 4 (el personaje como actante)</b>	
Sujeto	X
Objeto	
Destinador	X
Destinatario	X
Ayudante	
Oponente	x

Gráfico 5. La silueta del demonio camina hacia María mientras está amarrada en una silla



Fotograma 3. La silueta del demonio acecha a María.

<b>ETAPA DESCRIPTIVA</b>	
<b>Análisis de personaje</b>	
<b>Nivel 1 Nivel 1 (criterios de diferenciación)</b>	
Criterio anagrafico	Silueta sin nombre, representa al demonio
Criterio de relevancia	Antagónico
Criterio de focalización	Silueta masculina, sin rasgos físicos y corporales específicos
<b>Nivel 2 (personaje como persona)</b>	
Perfil intelectual	Sin Perfil
Perfil emotivo	Sin perfil
Perfil actitudinal	Amenazante
Comportamientos	Estático
Reacciones	Sin reacciones
Gestos	No visibles

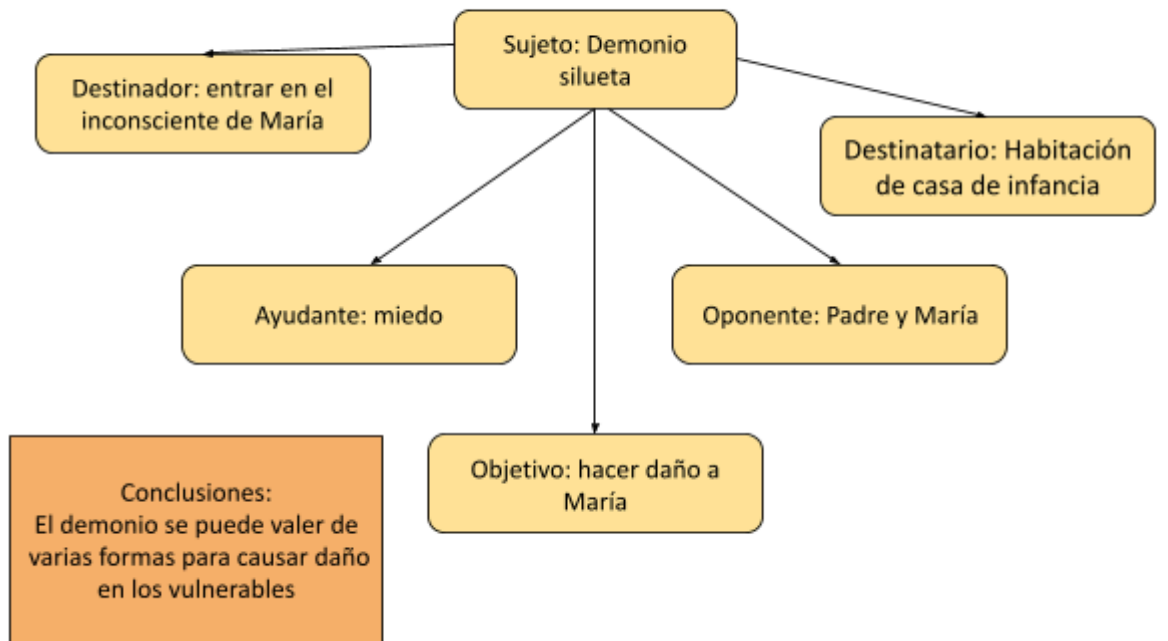
Movimiento Corporal	Estático, se desplaza
Expresiones faciales	Sin expresión
Manos	No visible
Postura	Estática
Saludos	No visible
Boca	No visible
Ojos	No visible
Mirada	No visible
Cabeza	Estática
Sonrisa	No visible
Tacto	No visible
Voz	Sin voz
Tono	Sin tono
Volumen	Sin volumen
Timbre	Sin timbre
Conversación	No existe
Indumentaria	Sin indumentaria
Atuendo	Silueta negra

<b>Nivel 2 (el personaje como persona)</b>	
Plano	Redondo
X	
Lineal	Contrastado
X	
Estático	Dinámico
X	
<b>Nivel 3 (el personaje como rol)</b>	
Activo	Pasivo



X	
Influenciador	Autónomo
X	
Modificador	Conservador
X	
Protagonista	Antagonista
	X
<b>Nivel 4 (el personaje como actante)</b>	
Sujeto	X
Objeto	
Destinador	X
Destinatario	X
Ayudante	
Oponente	x

Gráfico 6.  
La silueta del demonio acecha a María.



## **Etapa Interpretativa**

La representación de “El Demonio” en la película *El Habitante* (Amoedo, 2017) mediante la imagen, es compleja, puesto que mayoritariamente los elementos utilizados para presentar visualmente al personaje son mediante iluminación y montaje digital. Los fotogramas seleccionados para realizar el análisis son aquellos en que nuestro objeto de estudio se muestra como una silueta masculina, monocromática y carente de rasgos físicos específicos como rostro, vestimenta, habla y rasgos corporales. Si bien, podemos afirmar que la silueta se asemeja a una persona del género masculino, no podemos dar más detalle sobre su apariencia física y corporal.

A lo que respecta de la imagen, tenemos encuadres medios y cerrados, en su mayoría con angulaciones frontales y una en contrapicada, en los que la posición de nuestro personaje (silueta) es a espaldas o fuera de la vista del personaje acechado en la escena, esto mencionando que el rol de nuestro personaje es el de antagonista, y estar situado fuera de la vista o a espaldas del personaje principal de la escena, refuerza la idea ser acechada o vigilada por la silueta que representa al demonio.

En cuanto a iluminación y movimientos de cámara, podemos observar iluminación tenue, de tonos rojizos y pálidos, ambientando estar en una habitación cerrada y en horario nocturno; con un movimiento de cámara lento (dolly in) y dos escenas estáticas que permiten contemplar el desplazamiento del personaje principal por el lugar de la escena (habitación).

En lo que respecta a la construcción de la personalidad y rol del personaje, solo podemos comentar que el rol de ese es el de antagonista, ya que representa según la narración de la historia a un ente del mal que simboliza los temores de las tres protagonistas, podemos interpretar a esta silueta carente de rasgos físicos y corporales como la representación de los pensamientos y miedos que ellas guardan, sin embargo no podemos adjudicar o hablar de este ente (silueta) como un personaje tradicional con un nombre, una historia y una personalidad que marca su rol dentro de la narración. Sin embargo, esto no quiere decir que este no tenga ningún efecto en los demás personajes.

Si bien, podríamos decir que esta silueta masculina hecha mediante un montaje gráfico en la película no muestra rasgos de una personalidad propia, esta presentación si viene cargada de una supuesta negatividad, ya que dentro de la narración, esta simboliza la maldad, la perversión, los secretos más profanos e inmorales del pasado de las protagonistas, es decir, vemos una disputa entre el bien (los personajes principales) y el mal (la silueta), que se cimienta en la retórica de la religión y una moral incorruptible.

Siendo entonces, un personaje lineal y plano, pero que su rol en la narración es modificadora y antagonista, ya que busca manipular las acciones de las protagonistas para hacer cambios en la narrativa de la película.

### **III. Simón del Desierto**

**Etapas previas: fragmentación e información documental.**

PELÍCULA	FICHA TÉCNICA	SINOPSIS	CRÍTICAS CINEMATOGRAFICAS
<b>Nacionales</b>			
<b><i>Simón del Desierto</i></b>	Director: Luis Buñuel Año: 1965 País: México Género: Drama, Comedia, Fantasía. Duración: 45 minutos Actores principales: Silvia Pinal, Claudio Brook, Hortensia Santoveña...	Luis Buñuel realiza una sátira religiosa basada en la historia de San Simeón el elitista, a quien Satán se le apareció para poner a prueba su fe a Dios.	-

Fotograma 1. Mujer demonio enseña senos a Simón.



Fotograma 2. El Demonio revela su verdadero aspecto y amenaza a Simón.



Fotograma 3. El Demonio se presenta ante Simón vestido con túnica blanca y barba.



**Etapas Descriptiva (análisis):** descripción de la escena y Modelo de análisis de personaje de Casetti y modelo actancial de Greimas.

Fase 1: Descripción de la escena.

### SIMÓN DEL DESIERTO

FOTOGRAMA 1	
Película	Simón del desierto
Título de fotograma	Mujer demonio enseña senos a Simón
Minuto	16: 44
Descripción de la escena	La Mujer intenta llamar la atención de Simón, descubriendo sus pechos ante él y recitando una canción en tono infantil.
Diálogo	<p style="text-align: center;"><b>MUJER (DEMONIO) :</b> (Recita canción)</p> <p style="text-align: center;">En mi reino, Simeon, ni son todos los que están, ni están todos los que son, con un cachis barba.</p>
Efectos Sonoros	Ninguno
Musicalización	Ninguna
Tipo de plano	General corto
Angulación de cámara	Picada
Posición de cámara	Frontal
Movimiento de cámara	Estático
Iluminación	Iluminación exterior, luz de día

FOTOGRAMA 2	
Película	Simón del desierto

Título de fotograma	Demonio revela su verdadero aspecto y amenaza a Simón de volver a verle
Minuto	17: 30
Descripción de la escena	Simón reza para alejar la tentación del demonio en forma de mujer. El demonio revela su verdadero aspecto, amenaza con volver al lugar donde se encuentra y huye desnudo hacia el desierto
Diálogo	<p style="text-align: center;"><b>SIMÓN:</b> No te temo, Satán. ¡Cristo, cristo!</p> <p style="text-align: center;"><b>MUJER (DEMONIO):</b> Volveré greñado, volveré.</p>
Efectos Sonoros	Explosion
Musicalización	Ninguna
Tipo de plano	Medio
Angulación de cámara	Picada
Posición de cámara	Frontal
Movimiento de cámara	Travelling Out
Iluminación	Iluminación exterior, luz de día

<b>FOTOGRAMA 3</b>	
Película	Simón del desierto
Título de fotograma	Demonio se presenta ante Simon vestido con túnica blanca y barba
Minuto	28: 18
Descripción de la escena	El demonio aparece bajo la columna de Simón, vestido con una túnica blanca, barba y cargando un cordero blanco. Intenta engañarlo aparentando ser una aparición de Dios y le pide a

	Simón que baje de la columna y se entregue a los goces de la tierra, a lo que él se rehúsa y descubre que en realidad es el demonio quien le habla.
Diálogo	<p style="text-align: center;"><b>SIMÓN:</b></p> <p style="text-align: center;">He aquí, señor, el más humilde de tus siervos.</p> <p style="text-align: center;"><b>MUJER DEMONIO:</b></p> <p style="text-align: center;">Tú eres mi hijo predilecto, Simón. Tu ascesis es sublime, te amo y vivo en ti y tu hablas por mi boca. Ocho años, ocho meses y ocho días hace que arda tu espíritu en lo alto de esa columna, como arde la llama sobre el cirio. Bienaventurados los que sufren.</p>
Efectos Sonoros	Ninguno
Musicalización	Ninguna
Tipo de plano	Medio
Angulación de cámara	Normal
Posición de cámara	Frontal
Movimiento de cámara	Zoom in
Iluminación	Iluminación exterior, luz de día

Fase 2: Modelo de análisis de personaje de Cassetti (Modelo actancial de Greimas).

Fotograma 1. Mujer (demonio) enseña senos a simón.

<b>ETAPA DESCRIPTIVA</b>
<b>Análisis de personaje</b>
<b>Nivel 1 (criterios de diferenciación)</b>

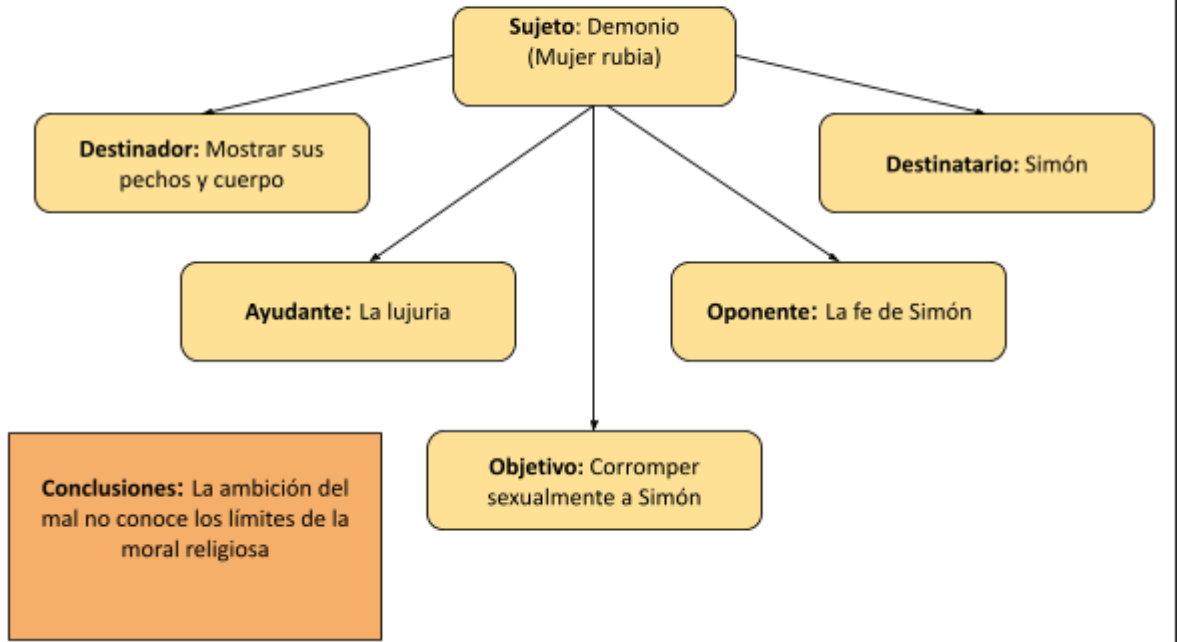
Criterio anagrafico	Mujer sin nombre
Criterio de relevancia	Antagónica
Criterio de focalización	Mujer delgada, cabello rubio, ojos grandes, tez blanca, vestida con un atuendo infantil, pechos firmes.
<b>Nivel 2 (personaje como persona)</b>	
Perfil intelectual	Inteligente.
Perfil emotivo	Alegre, vivaz.
Perfil actitudinal	Seductora, provocativa
Comportamientos	Sensual, erótica.
Reacciones	Enojo, provocativas, corruptibles
Gestos	Agradables y sensuales.
Movimiento Corporal	Ligero, lento.
Expresiones faciales	Sonrisa, mirada directa.
Manos	Delgadas y tersas
Postura	Sentada sobre una roca, pecho erguido
Saludos	Grita el nombre de Simón, llamativo, ruidoso.
Boca	Labios delgados
Ojos	Grandes
Mirada	Directa, provocativa
Cabeza	Dirección a Simón.
Sonrisa	Modulada
Tacto	Suave, ligero
Voz	Llamativa, clara
Tono	Aguda
Volumen	Alto
Timbre	
Conversación	Se dirige a Simón, de gritando de forma llamativa
Indumentaria	Vestido corto negro, boina, calcetas y zapatos negros



Atuendo	Infantil, provocador.
---------	-----------------------

<b>Nivel 2 (personaje como persona)</b>	
Plano	Redondo
	x
Lineal	Contrastado
	X
Estático	Dinámico
	X
<b>Nivel 3 (personaje como rol)</b>	
Activo	Pasivo
X	
Influenciador	Autónomo
X	
Modificador	Conservador
x	
Protagonista	Antagonista
	x
<b>Nivel 4 (personaje como actante)</b>	
Sujeto	X
Objeto	
Destinador	X
Destinatario	
Ayudante	
Oponente	x

Gráfico 7.  
Fotograma: Mujer (demonio) enseña senos a simón.



Fotograma 2. El Demonio revela su verdadero aspecto y amenaza a Simón con volver a verle.

<b>ETAPA DESCRIPTIVA</b>	
<b>Análisis de personaje</b>	
<b>Nivel 1 (criterios de diferenciación)</b>	
Criterio anagrafico	Mujer sin nombre
Criterio de relevancia	Antagónica
Criterio de focalización	Mujer de edad avanzada, desaliñada, mal aspecto, desnuda.
<b>Nivel 2 (personaje como persona)</b>	
Perfil intelectual	Inteligente, carácter fuerte
Perfil emotivo	Gruñona,
Perfil actitudinal	Amenazante

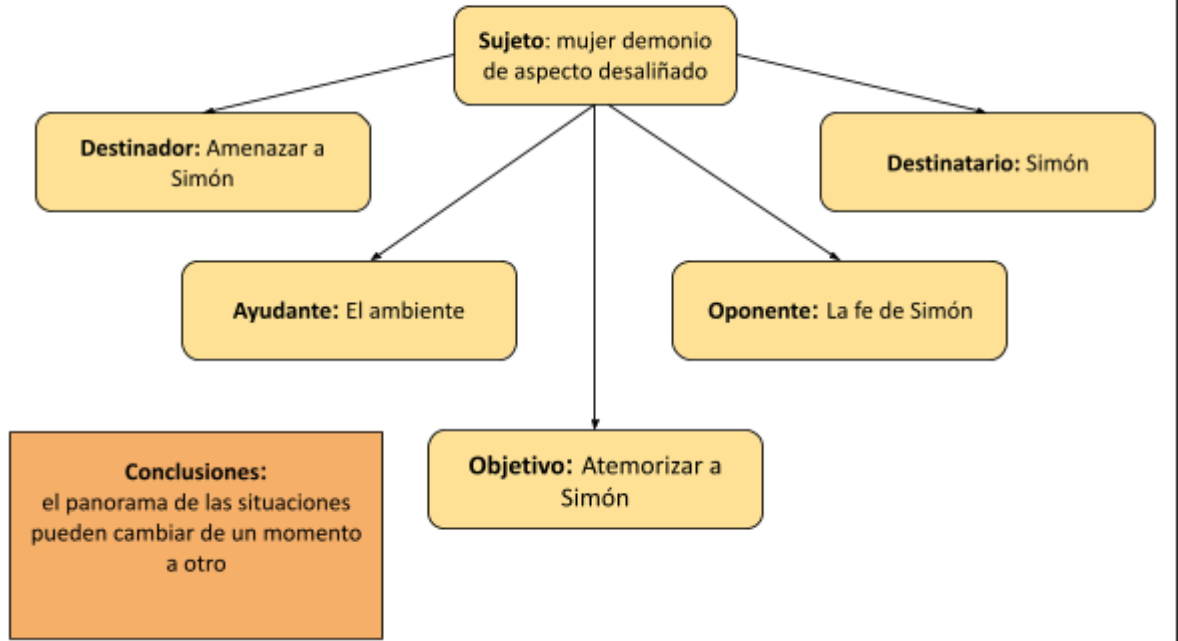
Comportamientos	Hostiles, amenazantes
Reacciones	Amenazantes, de enojo
Gestos	De disgusto
Movimiento Corporal	Encorvada, movimientos lentos.
Expresiones faciales	Ceño fruncido, amenazante
Manos	Manos descuidadas, con signos de vejez
Postura	Encorvada
Saludos	
Boca	Descuidada, sin dentadura
Ojos	Pequeños
Mirada	Directa, amenazante, de ira
Cabeza	Cabellera despeinada
Sonrisa	Sin sonrisa
Tacto	Brusco
Voz	Enfadada, ronca
Tono	Aguda
Volumen	Alto
Timbre	
Conversación	Amenaza a Simón con volver al lugar donde se encuentra. Amenazante
Indumentaria	Boina negra, escoba de madera
Atuendo	Desnuda, mujer de edad avanzada

<b>Nivel 2 (el personaje como persona)</b>	
Plano	Redondo
	X
Lineal	Contrastado
	X

Estático	Dinámico
	X
<b>Nivel 3 (el personaje como rol)</b>	
Activo	Pasivo
X	
Influenciador	Autónomo
X	
Modificador	Conservador
X	
Protagonista	Antagonista
	x
<b>Nivel 4 (el personaje como actante)</b>	
Sujeto	X
Objeto	
Destinador	X
Destinatario	
Ayudante	
Oponente	x

Gráfico 8.

Fotograma: El Demonio revela su verdadero aspecto y amenaza a Simón con volver.



Fotograma 3. El Demonio se presenta ante Simón, vestido con túnica blanca y barba.

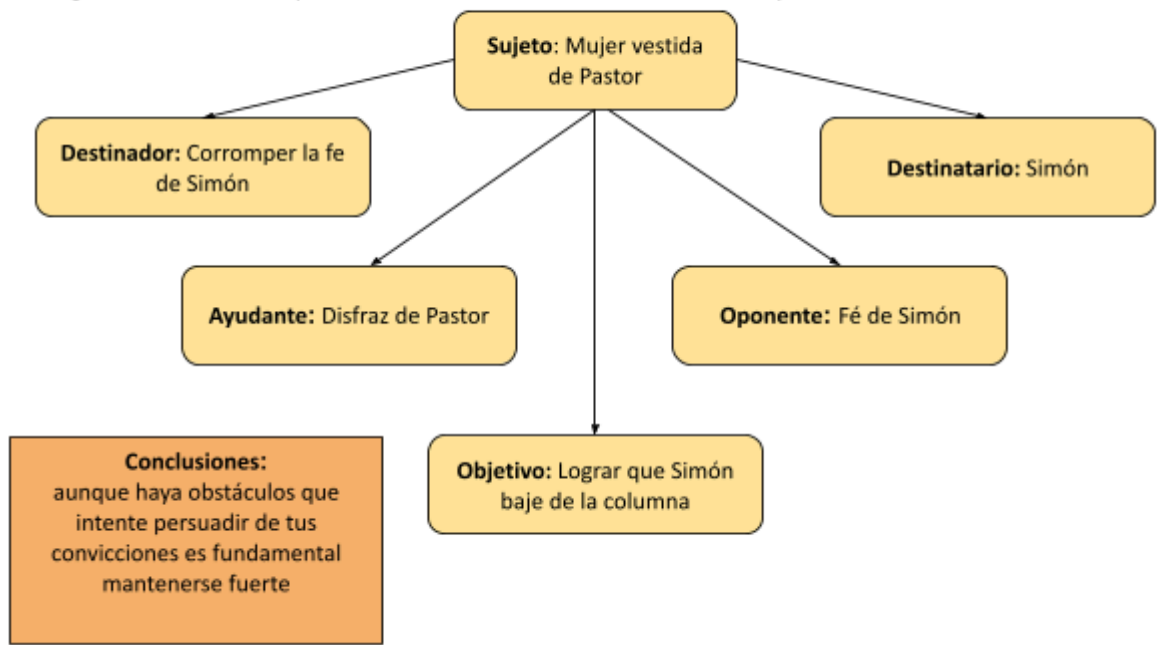
<b>ETAPA DESCRIPTIVA</b>	
<b>Análisis de personaje</b>	
<b>Nivel 1 (criterios de diferenciación)</b>	
Criterio anagrafico	Mujer joven sin nombre.
Criterio de relevancia	Antagónica
Criterio de focalización	Mujer joven, bella, rubia, pulcra.
<b>Nivel 2 (personaje como persona)</b>	
Perfil intelectual	Inteligente, bondadosa
Perfil emotivo	Generosa, noble
Perfil actitudinal	Amable
Comportamientos	Tranquilos, amables, ligeros
Reacciones	Tranquilos
Gestos	Nobles, ligeros y agradables.

Movimiento Corporal	Lento, ligero
Expresiones faciales	De tranquilidad, apacibles
Manos	Delgadas, preservadas, limpias
Postura	Recta, ligera
Saludos	Amable
Boca	Pequeña, labios preservados
Ojos	Grandes, mirada tranquila y pacífica
Mirada	Pacífica
Cabeza	Peinado alineado, sedoso y brillante.
Sonrisa	Ligera, agradable
Tacto	Sutil
Voz	Pacífica, lenta
Tono	Aguda,
Volumen	Bajo
Timbre	
Conversación	Se dirige amablemente a Simón, con tranquilidad
Indumentaria	Vestido blanco, barba
Atuendo	Disfraz

<b>Nivel 2 (el personaje como persona)</b>	
Plano	Redondo
	X
Lineal	Contrastado
	X
Estático	Dinámico
	x
<b>Nivel 3 (el personaje como rol)</b>	
Activo	Pasivo

X	
Influenciador	Autónomo
X	
Modificador	Conservador
X	
Protagonista	Antagonista
	x
<b>Nivel 4 (el personaje como actante)</b>	
Sujeto	X
Objeto	
Destinador	X
Destinatario	
Ayudante	
Oponente	x

Gráfico 9.  
Fotograma: El Demonio se presenta ante Simón, vestido con túnica blanca y barba.



## **Etapa Interpretativa**

En la película *Simón del Desierto* (Buñuel, 1965) podemos encontrar una peculiar representación visual de “El Demonio”, esto puede deberse a que esta no pertenece al género cinematográfico del terror y por ende, la forma en que nos lo presentan en pantalla es mediante otros elementos del cine, sin embargo, no centraremos especial atención en este aspecto.

Elegimos tres fotogramas para hacer un análisis de la presentación icónica y en este caso encontramos que se hace presente la figura femenina en tres ocasiones. En la primera de las tres apariciones que seleccionamos, vemos a una mujer joven, de aparente belleza e interpretando el papel de una persona con actitudes infantiles, esto reforzado por su vestimenta y su voz aguda, sin embargo vemos una disonancia con su actitud infantil, al mostrar sus pechos desnudos a Simón (protagonista); en la segunda aparición, se muestra una mujer de edad avanzada y desaliñada, con una actitud totalmente contraria a la de la primera ocasión, pues esta vez amenaza a el protagonista; en la tercera y última aparición que elegimos, aparece caracterizada como un pastor, con una barba aparentemente falsa, una túnica blanca y varios corderos a su alrededor, que busca ganar la confianza y confundir al protagonista para hacerle accionar contra sus valores religiosos.

En este caso, vemos que los elementos de la puesta en escena influyen de manera importante en la construcción del personaje de “El Demonio” y el rol que este tiene dentro de la narración, ya que la vestimenta, las acciones y la intención del personaje, en este caso femenino, son los que dictan que estamos viendo una peculiar representación de este.

En lo que respecta a la imagen y sus elementos, en los tres fotogramas elegidos, vemos encuadres generales y medios, en contrapicado y uno frontal, en los que nuestro personaje antagonista centra la atención, la iluminación es exterior (luz natural), por lo que no abona mucho a la construcción de una atmósfera intencionada para lo que buscamos, simplemente se adecua a la locación de la escena.



En lo que respecta al personaje como persona y actante, podemos encontrar una personalidad vivaz, decidida a lograr que el protagonista actúe en contra de lo que se propuso, una construcción compleja y dinámica, debido a que se muestra en diferentes estados de ánimo, pero siempre con el propósito de influir en el otro personaje. Como ya mencionamos, su rol es el de antagonista y modificador. Que emplea sus atributos corporales y psicológicos para adquirir lo que quiere: que en este caso es la corrupción de la fé de Simón.

De nueva cuenta, vemos una personificación de un personaje basado en una narrativa religiosa, donde lo que este representa y simboliza visualmente es la maldad y la corrupción del hombre contra lo divino, lo carnal o terrenal contra lo espiritual.

## 4.2 Corpus de películas Internacionales

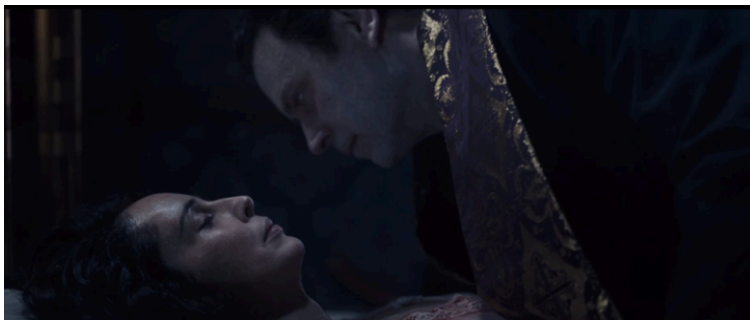
### I. El Exorcismo de Dios

**Etapas previas:** fragmentación e información documental.

PELÍCULA	FICHA TÉCNICA	SINOPSIS	CRÍTICAS CINEMATOGRAFICAS
<b>Internacionales</b>			
<b><i>El Exorcismo de Dios</i></b>	Director: Alejandro Hidalgo Año: 2021 Países: Venezuela, Estados Unidos, México Género: Terror, suspenso, sobrenatural Duración: 98 minutos Actores principales:	Un exorcista estadounidense, tras ser poseído por un demonio durante un ritual, comete un acto atroz. Años después, enfrenta las consecuencias de su pecado mientras intenta salvar a un pueblo mexicano de una posesión	A pesar de sus intentos por innovar dentro del género, la película cae en la trampa de una narrativa débil que gira en torno a clichés ya explorados, aunque la premisa de un exorcista enfrentando su propia posesión es intrigante, la ejecución carece de originalidad a falta de

	<p>Will Beinbrink, Joseph Marcell, María Gabriela de Faría, Hector Kotsifakis, Irán Castillo.</p>	<p>demoníaca y una enfermedad mortal que afecta a los niños.</p>	<p>una historia con giros de guión significativos.</p>
--	---	--	--

Fotograma 1. Padre Peter y Magaly poseída en la cama.



Fotograma 2. Padre Peter y Balan están en la cama.



Fotograma 3. Balan con forma de Jesucristo.



**Etapas Descriptiva (análisis):** descripción de la escena y Modelo de análisis de personaje de Casetti y modelo actancial de Greimas.

Fase 1: Descripción de la escena.

### EL EXORCISMO DE DIOS

FOTOGRAMA 1	
Película	El exorcismo de dios
Título de fotograma	Padre Peter y Magaly poseída en la cama
Minuto	40: 38
Descripción de la escena	En esta escena se ve el recuerdo de la batalla que el Padre "Peter" tuvo para despojar a Magaly de un demonio llamado "Balban", en este flashback mientras el Padre estando dominado por el demonio "Balban", se despoja de la bandana, se sube en la mujer poseída mientras ella está inconsciente y abusa de ella, después toma conciencia y se arrepiente, en ese momento empiezan a forzar la puerta los familiares de Magaly, cuando logran abrir él ya la había acomodado y cubierto, en ese momento la familia entra a la habitación, toman a la Magaly y se dan cuenta de que ella retomó la conciencia. Se acercan al

	padre quien está confundido y lleno de arrepentimiento y le dan las gracias
Diálogo	Ninguno
Efectos Sonoros	Rechinar de la cama, sonido de fricción de la ropa, sonido de la banda del padre frotando con su cuello y ropa, ruidos de boca y gemidos del padre, sonido de la bragueta del padre, sonido del collar del padre
Musicalización	Lúgubre y tranquila
Tipo de plano	Medio corto
Angulación de cámara	Normal
Posición de cámara	Lateral
Movimiento de cámara	Ninguno
Iluminación	Luz fria e indirecta la luz de la luna entra por la ventana

<b>FOTOGRAMA 2</b>	
Película	El exorcismo de dios
Título de fotograma	Padre Peter Balan están en la cama
Minuto	33: 20
Descripción de la escena	Esta escena muestra uno de los momentos en donde el padre "Peter" es atemorizado por el demonio "Balban", él está recostado en la cama que le fue asignada en el orfanato donde está sirviendo, él está siendo dominado por el demonio y sin poder moverse empieza a escuchar cosas y ver la puerta de su habitación abrirse. En un momento la sábana de su cama empieza a moverse para revelar que hay alguien debajo de ella, a un lado del padre, de un momento a otro de la sabana emerge el demonio "Balban" con forma de Jesucristo y se posiciona

	sobre el padre mientras él reza. Los rezos sirven y el mal desaparece de un momento a otro
Diálogo	<p style="text-align: center;"><b>PADRE PETER</b> (Susurrando)</p> <p style="text-align: center;">San Miguel arcángel ilustre líder del ejército de los ángeles comandados por Dios.</p>
Efectos Sonoros	Ruidos y gemidos de una voz demoníaca en primer plano. Sonido del crujir de huesos y el movimiento de la sabana.
Musicalización	Música de fondo aterradora anclando los sonidos del ente bajo la sabana.
Tipo de plano	Entero
Angulación de cámara	Normal
Posición de cámara	Lateral
Movimiento de cámara	Ninguno
Iluminación	Luz fría e indirecta la luz de la luna entra por la ventana

<b>FOTOGRAMA 3</b>	
Película	El exorcismo de dios
Título de fotograma	Balan con forma de Jesucristo
Minuto	1: 15: 39
Descripción de la escena	En este fotograma se presencia parte de la batalla final entre el Padre Peter y el demonio "Balban". Aquí, el demonio además de poseer a las reclusas de la cárcel, toma la forma de Jesucristo, y cuando parecía que el Padre Peter dominaba la batalla aparece al fondo del pasillo arrastrando una cruz de madera muy grande dejando sorprendido al Padre Peter
Diálogo	Ninguno

Efectos Sonoro	Sonido de la respiración del padre y sonido de la cruz arrastrándose en el piso en el primer plano del diseño sonoro. Además risas y lamentos de voces de mujeres con efecto de voz demoniaca en segundo plano
Musicalización	Música de fondo épica combinada con alabanzas cristianas
Tipo de plano	General
Angulación de cámara	Normal
Posición de cámara	Lateral a frontal
Movimiento de cámara	Ninguno
Iluminación	Luz fría e indirecta (entra la luz por las ventanas de la cárcel)

Fase 2: Modelo de análisis de personaje de Cassetti (Modelo actancial de Greimas).

Fotograma 1. Padre Peter y Magaly poseída en la cama.

<b>ETAPA DESCRIPTIVA</b>	
<b>Análisis de personaje</b>	
<b>Nivel 1 (criterios de diferenciación)</b>	
Criterio anagrafico	Demonio, Balan y Padre Peter (por medio de posesión).
Criterio de relevancia	Protagonista/antagonista.
Criterio de focalización	El actor que representa al padre Peter es un hombre blanco, de compleción promedio y rasgos europeos (hegemónicos).
<b>Nivel 2 (personaje como persona)</b>	
Perfil intelectual	Resaltan las habilidades del engaño y la estrategia para desestabilizar a sus oponentes (el padre Peter). Domina la manipulación, además del saber atemorizar y aprovechar las debilidades humanas (en este caso el instinto sexual del padre

	Peter). Del mismo modo conoce la religión y la moral, siempre intentando llevar al padre Peter a los límites de esta.
Perfil emotivo	Emocionalmente Balan se caracteriza por ser sádico, cruel y manipulador. Desafiando la fe y esperanza de quienes atemoriza.
Perfil actitudinal	En general el demonio Balan, quien está poseyendo al padre Peter en este fotograma actúa desde el desprecio por la moralidad y la fe, de forma sádica, cínica y desafiante busca corromper a un hombre de Dios orillando a sus instintos profanos (en este caso por ser sacerdote y tener que cumplir votos de castidad). Además de desafiar la moralidad y la ley con la violación de Magaly en este caso.
Comportamientos	Dominantes, amenazantes, sádicos, inmorales, perturbadores, aberrantes, profanos e incluso ilegales.
Reacciones	Raramente reacciona a los estímulos humanos, sus únicas reacciones son ante rezos, crucifijos o demás artefactos que representen a Dios.
Gestos	Gestos de sexualidad que no resultan humanos, parecen de una bestia sin límites.
Movimiento Corporal	Comportamiento inhumano, en algunos casos pareciera una serpiente, es asqueroso y repugnante.
Expresiones faciales	Expresiones de placer.
Manos	Manos de apariencia humana.
Postura	Retador y rector en su mayoría, de apariencia rígida.
Saludos	Carentes.
Boca	Boca de apariencia humana, pero con movimientos de lengua evocando a actos sexuales repugnantes.
Ojos	Mirada con coloración amarillenta y verdosa.

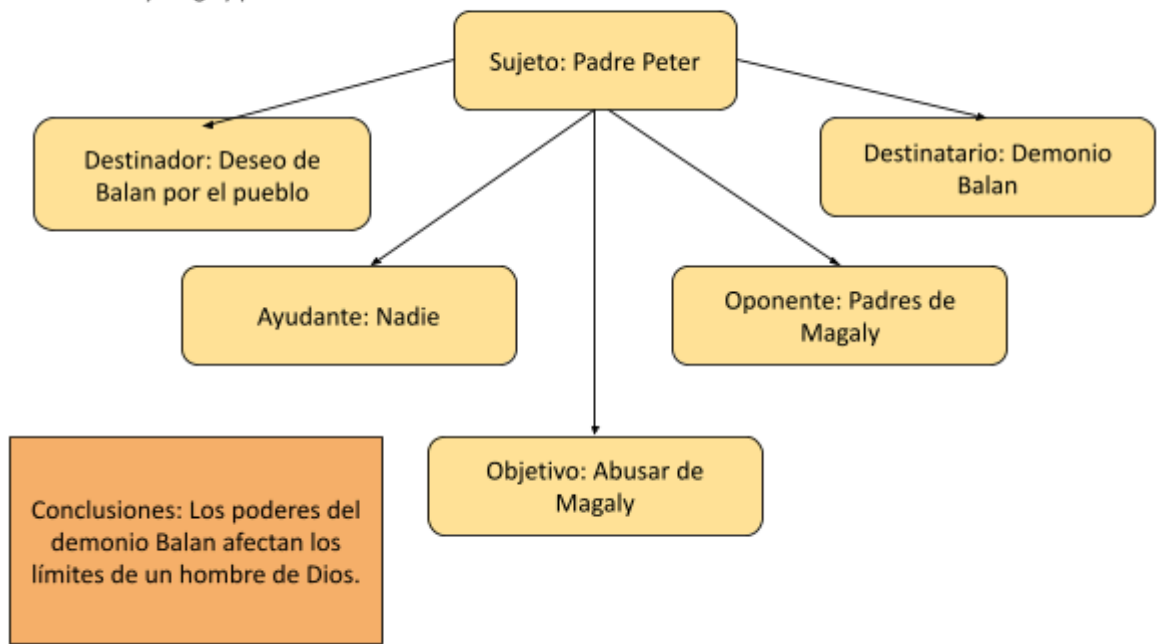
Mirada	Una mirada que parece no tener límites corporales, parece abusar de su víctima con la mirada.
Cabeza	Un tanto intimidante, siempre viendo a su víctima.
Sonrisa	Retadora.
Tacto	Brusco y repugnante.
Voz	Gruesa, con gemidos inhumanos. Es grave y distorsionado, en algunos momentos parece una animal.
Tono	Amenazante y siniestro.
Volumen	Variable e irregular, puede ser fuerte cuando está en actos sexuales y bajo cuando se trata de convencer que no está poseyendo al padre Peter.
Timbre	Es profundo y resonante, además distorsionado e inhumano.
Conversación	No suele hablar en esos momentos de posesión tan intensa.
Indumentaria	En este caso está portando la estola y rosarios al estar en el cuerpo del padre Peter.
Atuendo	Sotana color negro y estola morada con detalles dorados.

<b>Nivel 2 (personaje como persona)</b>	
Plano	Redondo
	x
Lineal	Contrastado
x	
Estático	Dinámico
x	
<b>Nivel 3 (personaje como rol)</b>	
Activo	Pasivo
x	
Influenciador	Autónomo



x	x
Modificador	Conservador
x	
Protagonista	Antagonista
	x
<b>Nivel 4 (personaje como actante)</b>	
Sujeto	x
Objeto	
Destinador	
Destinatario	
Ayudante	
Oponente	x

Gráfico 10.  
Padre Peter y Magaly poseída en la cama



Fotograma 2. Padre Peter y Balan están en la cama.

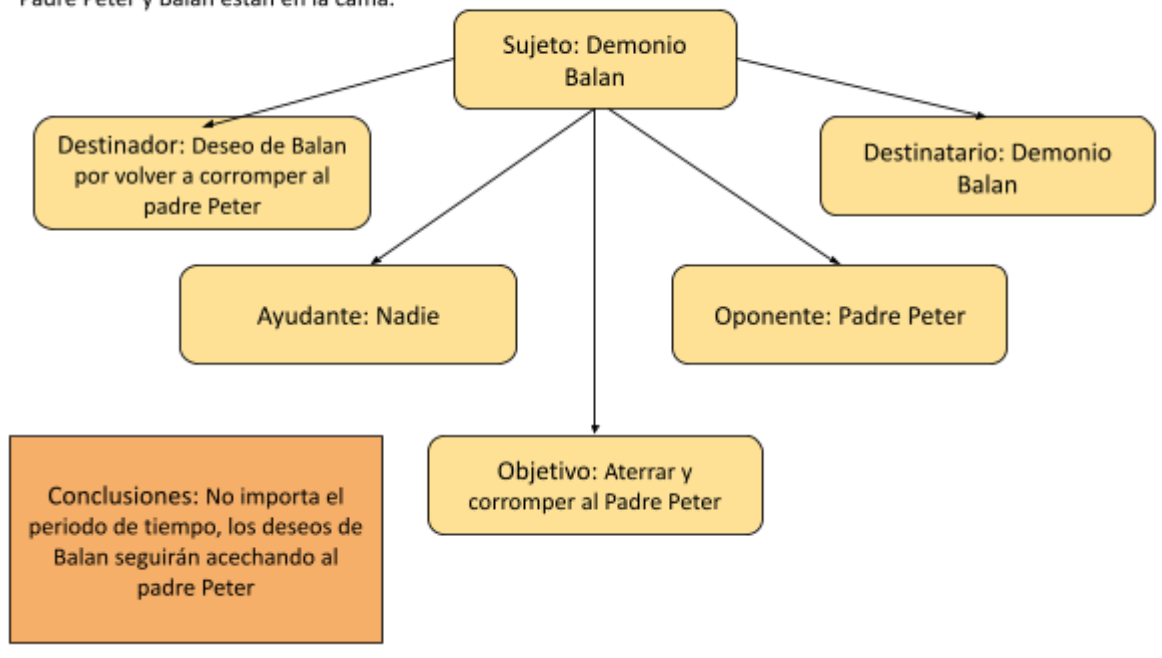
<b>ETAPA DESCRIPTIVA</b>	
<b>Análisis de personaje</b>	
<b>Nivel 1 (criterios de diferenciación)</b>	
Criterio anagrafico	Demonio, maligno, Balan.
Criterio de relevancia	Antagonista.
Criterio de focalización	Carente (el demonio Balan en este fotograma carece de forma humana)
<b>Nivel 2 (personaje como persona)</b>	
Perfil intelectual	Resaltan las habilidades del engaño y la estrategia para desestabilizar a sus oponentes (el padre Peter). Domina la manipulación, además del saber atemorizar y aprovechar las debilidades humanas (temor a lo desconocido en este caso).
Perfil emotivo	Emocionalmente Balan se caracteriza por ser sádico, cruel y manipulador. Desafiando la fe y esperanza de quienes atemorizan.
Perfil actitudinal	En este fotograma el demonio Balan intenta desestabilizar al padre Peter atacando su lado humano y sus temores a lo desconocido, utiliza sus conocimientos respecto al temor innato en los humanos y lo usa para aterrar y someter al padre Peter.
Comportamientos	Dominantes, amenazantes, sádicos, inmorales, perturbadores, aberrantes y profanos.
Reacciones	Raramente reacciona a los estímulos humanos, sus únicas reacciones son ante rezos, crucifijos o demás artefactos que representen a Dios.
Gestos	Carentes.
Movimiento Corporal	Lento y bajo las sábanas.
Expresiones faciales	Carentes.
Manos	Carentes.

Postura	Encorvado bajo las sábanas.
Saludos	Carentes.
Boca	Carente.
Ojos	Carentes.
Mirada	Carente.
Cabeza	De apariencia humana bajo la sabana.
Sonrisa	Carente.
Tacto	Carente.
Voz	Carente.
Tono	Carente.
Volumen	Carente.
Timbre	Carente.
Conversación	Carente.
Indumentaria	Cubierto de una sábana.
Atuendo	Carente.

<b>Nivel 2 (personaje como persona)</b>	
Plano	Redondo
	x
Lineal	Contrastado
x	
Estático	Dinámico
x	
<b>Nivel 3(personaje como rol)</b>	
Activo	Pasivo
x	
Influenciador	Autónomo
x	x

Modificador	Conservador
x	
Protagonista	Antagonista
	x
<b>Nivel 4 (personaje como actante)</b>	
Sujeto	x
Objeto	
Destinador	
Destinatario	
Ayudante	
Oponente	x

Gráfico 11.  
Padre Peter y Balan están en la cama.



Fotograma 3. Balan con forma de Jesucristo.

**ETAPA DESCRIPTIVA**

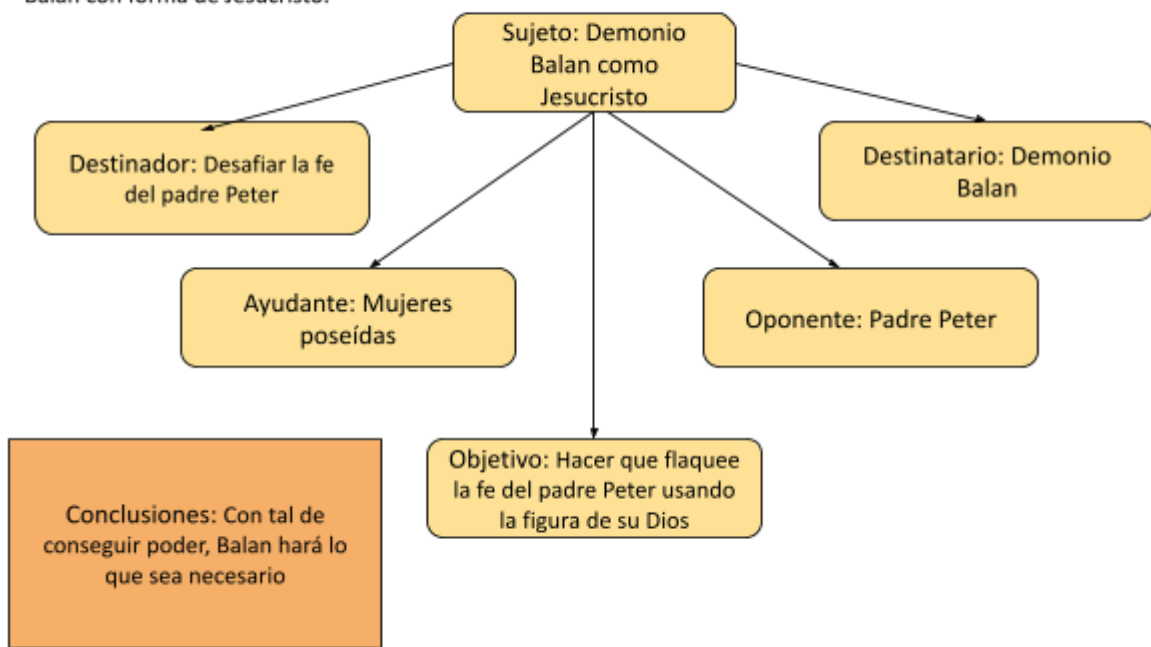
<b>Análisis de personaje</b>	
<b>Nivel 1 (criterios de diferenciación)</b>	
Criterio anagrafico	Demonio, Balan.
Criterio de relevancia	Antagónico.
Criterio de focalización	Carente, solo utiliza la figura de Jesucristo como referente coyuntural.
<b>Nivel 2 (personaje como persona)</b>	
Perfil intelectual	Resaltan las habilidades del engaño y la estrategia para desestabilizar a sus oponentes (el padre Peter). Domina la manipulación, además del saber atemorizar y aprovechar las debilidades humanas (temor a lo desconocido en este caso).
Perfil emotivo	Emocionalmente Balan se caracteriza por ser sádico, cruel y manipulador. Desafiando la fe y esperanza de quienes atemorizan.
Perfil actitudinal	En este fotograma el demonio Balan intenta desestabilizar al padre Peter atacando su lado humano y sus temores a lo desconocido, utiliza sus conocimientos respecto al temor innato en los humanos y lo usa para aterrar y someter al padre Peter.
Comportamientos	Dominantes, amenazantes, sádicos, inmorales, perturbadores, aberrantes y profanos.
Reacciones	En este fotograma las reacciones de Balan son bruscas y violentas, a pesar de tomar la forma de una figura religiosa, sigue reaccionando con dolor y desagrado a los estímulos religiosos (rezos, agua bendita, etc).
Gestos	Inhumanos, de apariencia animal y al mismo tiempo de figura de yeso.
Movimiento Corporal	De apariencia humana, lento y encorvado.

Expresiones faciales	Profanas, de animal, como si lanzara mordidas e hiciera rugidos.
Manos	De apariencia humana.
Postura	Encorvado y en cuatro patas.
Saludos	Carentes.
Boca	Sangrienta, aterradora e inhumana.
Ojos	Color negro, sin vida.
Mirada	Pérdida y agresiva.
Cabeza	Humana con movimientos animales.
Sonrisa	Aterradora e inhumana.
Tacto	Brusco y violento.
Voz	Gruesa, con gemidos inhumanos. Es grave y distorsionado, en algunos momentos parece una animal.
Tono	Amenazante y siniestro.
Volumen	Variable e irregular.
Timbre	Es profundo y resonante, además distorsionado e inhumano.
Conversación	Ninguna.
Indumentaria	Cruz gigante de madera.
Atuendo	Semidesnudo, únicamente viste una especie de taparrabos.

<b>Nivel 2 (personaje como persona)</b>	
Plano	Redondo
	x
Lineal	Contrastado
x	
Estático	Dinámico
x	
<b>Nivel 3 (personaje como rol)</b>	

Activo	Pasivo
x	
Influenciador	Autónomo
x	x
Modificador	Conservador
x	
Protagonista	Antagonista
	x
<b>Nivel 4 (personaje como actante)</b>	
Sujeto	x
Objeto	
Destinador	
Destinatario	
Ayudante	
Oponente	x

Gráfico 12.  
Balan con forma de Jesucristo.



### **Etapa Interpretativa.**

En la película *El Exorcismo de Dios* (Hidalgo,2021) la representación del demonio mediante la imagen y la puesta en escena resulta compleja, principalmente porque el análisis en su etapa de descripción icónica y sonora arrojó que la imagen y sonido son clave para el funcionamiento de esta figura, primero porque se vale de elementos de color e iluminación que favorecen en la creación de una atmosfera específica para que este personaje no desentone con el entorno. Del mismo modo la estética y movimientos de cámara, generalmente zoom in y planos abierto-estáticos permiten que estas figuras aparecen con los dotes sobrenaturales que les caracterizan, en este caso la apariencia del demonio no es como tal una figura de origen bíblico de ángel caído, más bien es un ser omnipotente de grandes conocimientos que se vale de ellos y del entorno para presentarse de diversas formas ante los protagonistas.

Por ejemplo, al tratarse de un padre en el caso de Peter, el protagonista. Balan el demonio se hace presente con la posesión y la utilización de figuras religiosas. En la posesión se apodera del padre Peter y lo hace cometer actos inmorales y prohibidos para la naturaleza religiosa del padre (los actos sexuales y de violación que comete contra Magaly). Cuando se presenta como figuras religiosas, toma su forma a modo de mofa, y en específico la forma de Jesucristo para retar la fe de un hombre de Dios. Además de estas dos manifestaciones Balan aprovecha el lado humano del padre Peter, se adentra en sus temores -la moralidad y lo desconocido- y se vale de este segundo para aterrorizar tomando el entorno para hacerse presente sin tener que atacar directamente o verse grotesco a pantalla, simplemente se mueve lentamente y se vale de la luz y la atmósfera lúgubre del lugar. Cuando llegamos a la etapa descriptiva Balan toma mucho más sentido porque a pesar de ser un antagonista tiene bien definido un objetivo, que es destruir la fe del Padre y al mismo tiempo dominar la mayor cantidad de personas que pueda aprovechando que una figura que representa a Dios -como lo es el padre Peter- esté debilitada.



Balan resulta ser un personaje redondo, porque es complejo, no es predecible, utiliza el entorno (cualquiera que sea) para adaptarse y atacar. Al mismo tiempo es un personaje lineal porque respeta su propósito y no varían sus objetivos, es decir también es estático, adopta diversos modos de llegar a su objetivo pero el objetivo no cambia.

Por otro lado Balan como rol resulta ser un personaje activo, que al mismo tiempo es influenciador cuando se vale de otros y sus efectos en otros para atacar pero que no tiene temor de presentarse él mismo para ser el ejecutor de su maldad. Balan es un personaje modificador porque sus intereses están en desbalancear la fe de los humanos, él busca corromperlos para arrastrarlos a la maldad y llevarlos a la perdición, al final de cuentas resulta estar ligado a la religión católica aunque no se presente como el cliché de una demonio.

Finalmente Balan como actante es complejo, si bien es cierto es antagonista, puede considerarse un sujeto porque tiene su propio objetivo independiente o no al padre Peter, pero se vuelve más complejo cuando su naturaleza demoníaca está ligada a la religión, eso significa que además de su propio placer y satisfacción por el mal también es hasta cierto punto el ayudante de un poder maligno más grande jerárquicamente que él en la escala demoníaca, quizá sirve para Satanás o Lucifer, quizá no, eso no es un aspecto de él que esté definido pero no puede pasarse por alto cuando parte de ser demonio es servir al mal con sentido de pertenencia a ese bando.

## ***II. Constantine***

**Etapa previa:** fragmentación e información documental.

PELÍCULA	FICHA TÉCNICA	SINOPSIS	CRÍTICAS CINEMATOGRAFICAS
<b>Internacionales</b>			

<b>Constantine</b>	<p>Director: Francis Lawrence</p> <p>Año: 2005</p> <p>País: Estados Unidos</p> <p>Duración: 121 minutos</p> <p>Género: Acción, suspenso, horror</p> <p>Actores principales: Keanu Reeves, Rachel Weisz, Tilda Swinton</p>	<p>John Constantine, un exorcista con la habilidad de ver ángeles y demonios lucha contra una invasión demoníaca en Los Ángeles. Su objetivo es salvar a la humanidad de la extinción.</p>	<p>La profundidad temática que explora la eterna lucha entre el bien y el mal, así como la complejidad del personaje principal, interpretado con una intensidad convincente. Sin embargo, algunos críticos señalan que la película podría haberse beneficiado de un guión más ajustado y un ritmo más equilibrado, argumentando que ciertas secuencias se sienten prolongadas innecesariamente.</p>
--------------------	---	--	---

Fotograma 1. Balthazar y John Constantine visitan a Midnight.



Fotograma 2 Lucifer sosteniendo a Angela



Fotograma 3 Lucifer a través del reflejo en el piso sosteniendo a Mamoon.



**Etapas Descriptiva (análisis):** descripción de la escena y Modelo de análisis de personaje de Casetti y modelo actancial de Greimas.

Fase 1: Descripción de la escena.

### CONSTANTINE

FOTOGRAMA 1	
Película	Constantine
Título de fotograma	Balthazar y John Constantine visitando a Midnigh
Minuto	34: 00

Descripción de la escena	En este momento John Constantine acude a Midnight para solicitar ayuda debido a que diversos demonios han estado cruzando al mundo de los vivos y lo han atacado sin razón aparente. En esta charla con Midnight se topa a Balthazar (demonio de alto nivel, que puede habitar la tierra con la apariencia de un hombre muy atractivo. Viste, se peina, camina, habla y se comporta como un hombre adinerado y con poder) quién es el culpable de estos ataques a John y que también tiene relación con Midnight
Diálogo	<p style="text-align: center;"><b>MIDNIGHT</b></p> <p style="text-align: center;">Tenemos una reunión ahora John.</p> <p style="text-align: center;"><b>JOHN</b></p> <p style="text-align: center;">(Tose)</p> <p style="text-align: center;"><b>BALTHAZAR</b></p> <p style="text-align: center;">¿Qué? No escuché eso.</p>
Efectos Sonoros	Eco, pasos, golpes en la mesa, objetos moviéndose en la mesa, ruidos de la boca de Balthazar, toser de John
Musicalización	Música de tensión en lapsos cortos y en muy bajo volumen
Tipo de plano	Medio y medio corto
Angulación de cámara	Ligera Contrapicada
Posición de cámara	Frontal y over shoulder
Movimiento de cámara	Fuera de foco
Iluminación	Iluminación cálida a toda la habitación y los cuerpos, en ciertos momentos se vuelve rojiza (tipo bar/antro/burdel)

<b>FOTOGRAMA 2 y 3</b>	
Película	Constantine

Título de fotograma	Lucifer sosteniendo a Angela y Lucifer a través del reflejo en el piso sosteniendo a Mamoon
Minuto	1: 43: 57 1: 44 :00
Descripción de la escena	Lucifer, después de ser advertido por John Constantine, decide interrumpir el plan de Gabriel de forzar el nacimiento de Mamoon. Él nacería sacándolo del cuerpo de Angela
Diálogo	<p style="text-align: center;"><b>GABRIEL</b> (sorprendida) Lucifer</p> <p style="text-align: center;"><b>LUCIFER</b> Este mundo será mío a su tiempo. Tu mejor que nosotros Gabriel, debes conocer... la ambición.</p> <p style="text-align: center;"><b>GABRIEL</b> Hijo de la perdición; pequeño cuerno. Tan perverso.</p> <p style="text-align: center;"><b>LUCIFER</b> (Ríe) Echo de menos los antiguos nombre, hora de irte a casa hijo</p> <p style="text-align: center;"><b>GABRIEL</b> Te enfrentaré en su honor</p>
Efectos Sonoros	Truenos, cristales rompiéndose, gemidos y sonidos de bestia provenientes de Mamoon y una ráfaga para un golpe
Musicalización	Ninguna
Tipo de plano	Medio y entero
Angulación de cámara	Picada y contrapicada
Posición de cámara	Frontal

Movimiento de cámara	Tilt Down para revelar el segundo plano
Iluminación	Luz fría directa (algunas lámparas en la sala de hospital) e indirecta (luz de la luna a través de un tragaluz en el techo)

b) Análisis del personaje

Fotograma 1. Balthazar y John Constantine visitaron a Midnight.

<b>ETAPA DESCRIPTIVA</b>	
<b>Análisis de personaje</b>	
<b>Nivel 1 (criterios de diferenciación)</b>	
Criterio anagrafico	Demonio Balthazar, hombre de unos 30 años aproximadamente, demonio que toma la forma de un ser humano.
Criterio de relevancia	Personaje antagonico.
Criterio de focalización	Es un hombre joven, piel blanca, cuerpo atlético, dentadura alineada, cabello rubio, alto, bien parecido, en general rasgos hegemónicos que permiten su funcionamiento como un hombre que transmite poder.
<b>Nivel 2 (personaje como persona)</b>	
Perfil intelectual	Un hombre sabio por el tiempo que tiene vivo, demasiado seguro de sí mismo al punto de llegar al egocentrismo. Su astucia y capacidad para manipular son clave, es un gran estratega gracias a su gran habilidad de persuasión y sus grandes conocimientos sobrenaturales. También es lógico y despiadado con tal de cumplir sus objetivos.
Perfil emotivo	Un demonio insensible a casi cualquier estímulo, incluso los estímulos físicos, lo único que lo hace sentir son las frases o artefactos relacionados a Dios o a su superior (Lucifer). Tiene

	una gran carga de satisfacción maliciosa, disfruta causar dolor, caos y duda. Es iracundo, especialmente con quienes frustran sus planes (Constantine).
Perfil actitudinal	Manipulador y calculador, hábil para lograr sus propósitos. Desafiante y despectivo, tiene una actitud mala y desafiante hacia el protagonista y los valores que representa. Es táctico y astuto, es bueno ejecutando sus planes porque no demuestra empatía al protagonista ni a los otros seres humanos. Además es frío y despiadado, no muestra remordimiento, todo lo hace en su beneficio y en el de los suyos.
Comportamientos	Hombre sarcástico y retador, en todo momento se muestra seguro aparentando ser un ser humano adinerado y con mucho poder.
Reacciones	Insensible cuando se trata de otros, temeroso y desprotegido cuando algo relacionado a Dios está cerca de él.
Gestos	Expresiones secas, de seguridad y poder.
Movimiento Corporal	Siempre erguido, caminata lenta y segura, en algunos momentos pareciera que flotara.
Expresiones faciales	Únicamente se muestra expresivo cuando hace el mal o intenta intimidar. En específico se transmite a través de los ojos, boca y lengua.
Manos	Siempre limpias y portando una moneda que caracteriza a su personaje.
Postura	Siempre erguido.
Saludos	Sarcásticos y por sorpresa.
Boca	Aparentemente de un humano, con dentadura perfecta.
Ojos	Forma normal pero con pupilas color rojo.
Mirada	Seca e inexpresiva.
Cabeza	Siempre viendo a sus enemigos.

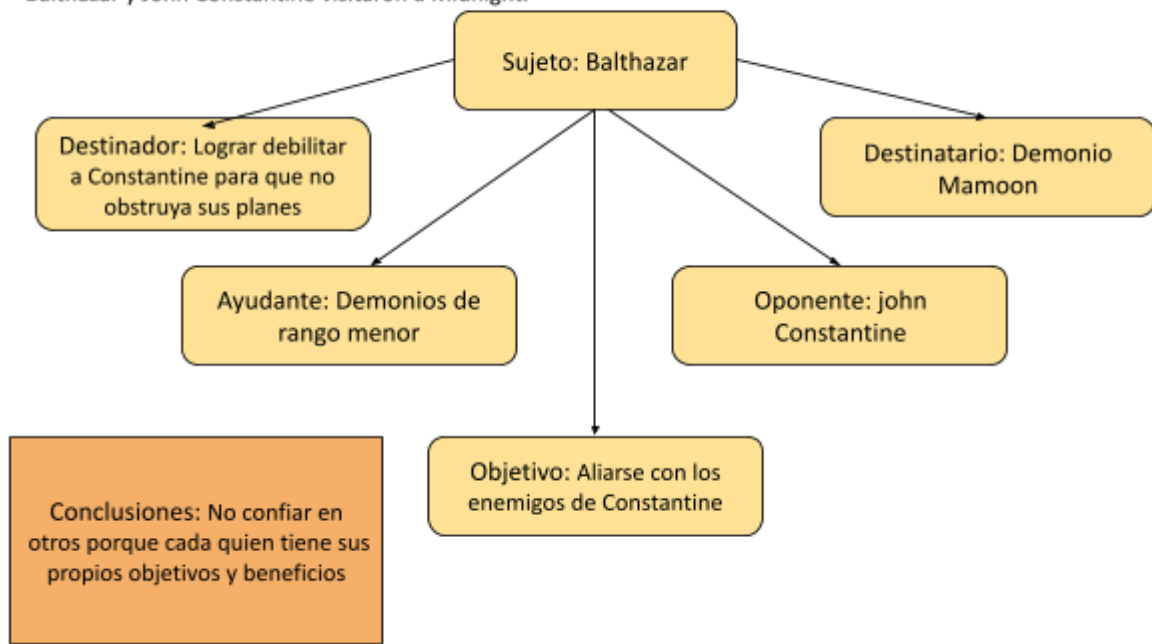
Sonrisa	Retadora y de satisfacción cuando hace el mal.
Tacto	Tiene la habilidad de no necesitar tocar las cosas, sus poderes sobrenaturales le permiten en algunos casos la telequinesis.
Voz	Masculina, suave y seductora, perfecta para manipular y persuadir.
Tono	Frío y cálido, transmite elegancia y desaprobación, refleja su naturaleza demoníaca y de superioridad.
Volumen	Normal, generalmente alto cuando está exaltado con Constantine. Bajo en caso de hablar con Lucifer.
Timbre	
Conversación	Siempre es seductor, frío, cargado de desdén. Calculador, irónico y lleno de sarcasmo, además de ser manipulador y arrogante.
Indumentaria	Utilizada para reflejar su elegancia, sofisticación, poder y frialdad.
Atuendo	Traje a la medida, camisa y corbata, colores atemporales y elegantes (gris, blanco, rojo, negro) estampados de líneas y lunares.

<b>Nivel 2 (personaje como persona)</b>	
Plano	Redondo
	x
Lineal	Contrastado
x	
Estático	Dinámico
x	
<b>Nivel 3 (personaje como rol)</b>	
Activo	Pasivo



x	
Influenciador	Autónomo
	x
Modificador	Conservador
x	
Protagonista	Antagonista
	x
<b>Nivel 4 (personaje como actante)</b>	
Sujeto	
Objeto	
Destinador	
Destinatario	
Ayudante	x
Oponente	

Gráfico 13.  
Balthazar y John Constantine visitaron a Midnight.



Fotograma 2. Lucifer sosteniendo a Angela.

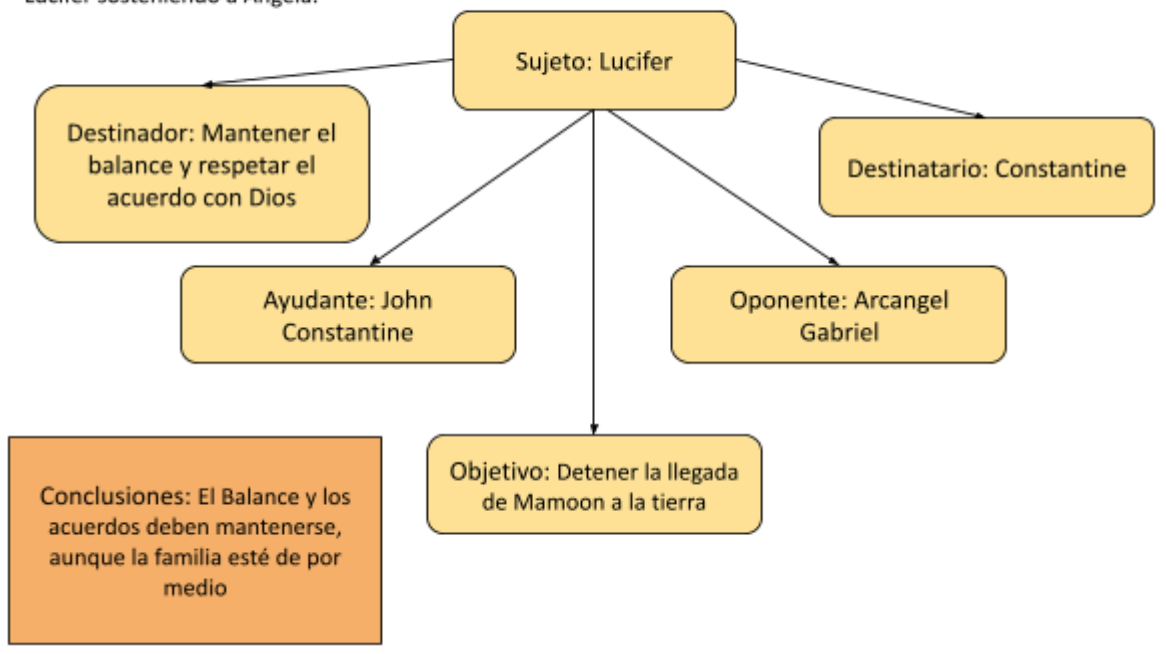
<b>ETAPA DESCRIPTIVA</b>	
<b>Análisis de personaje</b>	
<b>Nivel 1 (criterios de diferenciación)</b>	
Criterio anagrafico	Lucifer (“Hijo de la perdición”, “pequeño cuerno”, “tan perverso” y “el de abajo”).
Criterio de relevancia	Antagónico.
Criterio de focalización	En el caso de Lucifer, la apariencia normal (no hegemónica del actor) favorece a que el personaje tenga una apariencia física única, además de una vestimenta elegante y al mismo tiempo grotesca.
<b>Nivel 2 (personaje como persona)</b>	
Perfil intelectual	El personaje de Lucifer intelectualmente es muy superior a otros demonios, principalmente porque además de dominar la manipulación, los poderes sobrenaturales, ser frío y estar lleno de maldad, sabe respetar el bien, el mal y los límites entre estos, además de conocer las motivaciones humanas, ser plenamente elocuente y saber llevar cargos de poder.
Perfil emotivo	Además de la ironía, sarcasmo, la evidente sofisticación y elegancia, en este caso lucifer es más complejo porque denota distanciamiento emocional al estar desconectado de las emociones humanas. Aunque la pérdida del poder es lo único que lo puede llevar a sentir frustración.
Perfil actitudinal	En general se caracteriza por ser controlador y autoritario, además de sarcástico, indiferente y calculador.
Comportamientos	En su mayoría elegantes, grotescos e irónicos.

Reacciones	Indiferente en su mayoría, efectos sobrenaturales sobre otros, afectando el tiempo y espacio cuando lo necesita.
Gestos	Grotescos, un poco blasfemos e irónicos.
Movimiento Corporal	Suave, elegante y al mismo tiempo grotesco.
Expresiones faciales	Expresiones de risa, satisfacción, diversión, enojo y frustración.
Manos	Tiene manos humanas aunque venas remarcadas color negro. Los pies llenos de alguna sustancia hirviente que escurre de ellos.
Postura	Postura relajada y erguida.
Saludos	Amigables aunque irónicos.
Boca	Sobre expresiva, en algunos momentos usa la lengua para amenazar, como si fuese una serpiente.
Ojos	Pequeños, rojos, siempre miran fijamente.
Mirada	Despiadada, sin vida y carente de parpadeos.
Cabeza	Siempre viendo al frente, nunca deja de ver a sus enemigos.
Sonrisa	Retadora, juguetona, de oreja a oreja.
Tacto	No necesita tocar directamente, aunque lo hace en algunos momentos.
Voz	Sutil, calmada, retadora, amenazante, irónica, elegante.
Tono	Frío y distante, no hay nada de calidez ni simpatía.
Volumen	Normal, no gritos y pocos susurros.
Timbre	Suave y refinado, reafirmando su nivel como una figura de alto rango.
Conversación	Constantemente afirmando su poder sobrenatural, además de reafirmar las reglas del bien y mal. También es irónico y amenazante.
Indumentaria	Ninguna indumentaria.

Atuendo	El atuendo de Lucifer es un traje blanco de dos piezas, estilo boda en la playa, con una camisa blanca desabotonada debajo. Descalzo.
---------	---

<b>Nivel 2 (personaje como persona)</b>	
Plano	Redondo
x	
Lineal	Contrastado
x	
Estático	Dinámico
x	
<b>Nivel 3 (personaje como rol)</b>	
Activo	Pasivo
x	
Influenciador	Autónomo
x	
Modificador	Conservador
	x
Protagonista	Antagonista
	x
<b>Nivel 4 (personaje como actante)</b>	
Sujeto	
Objeto	
Destinador	
Destinatario	
Ayudante	
Oponente	x

Gráfico 14.  
Lucifer sosteniendo a Angela.



Fotograma 3. Lucifer a través del reflejo en el piso sosteniendo a Mamoon.

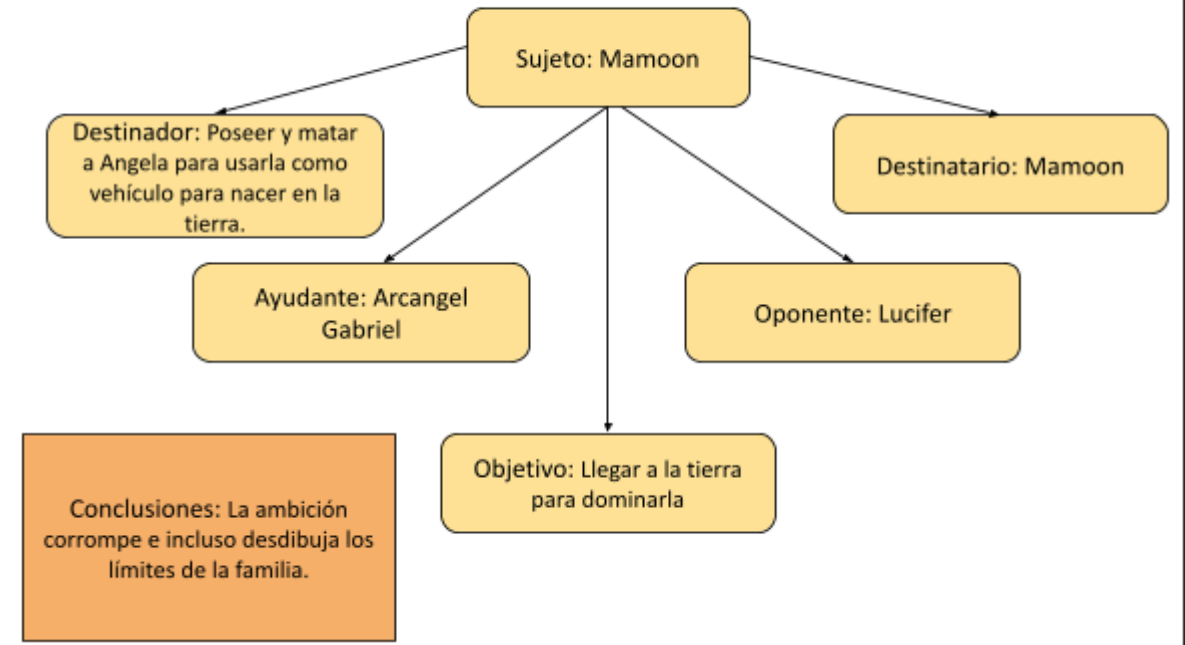
<b>ETAPA DESCRIPTIVA</b>	
<b>Análisis de personaje</b>	
<b>Nivel 1 (criterios de diferenciación)</b>	
Criterio anagrafico	Mamoon, hijo de Lucifer.
Criterio de relevancia	Antagónico.
Criterio de focalización	Es una figura demoníaca completamente hecha de efectos visuales y con pocas apariciones.
<b>Nivel 2 (personaje como persona)</b>	

Perfil intelectual	Carece de perfil intelectual, solo busca la destrucción del mundo.
Perfil emotivo	No presenta emociones además del desprecio por la humanidad y su necesidad por estar en la tierra. Tiene muy marcado un sentimiento de derecho o merecimiento (destino/profecía).
Perfil actitudinal	Dominado por la frialdad y desprecio, solo busca desafiar y rebelarse.
Comportamientos	Violentos y agresivos, está directo en el conflicto, atacando o poseyendo humanos para cumplir sus fines.
Reacciones	Violentas, siempre impulsos.
Gestos	Grotescos e inhumanos.
Movimiento Corporal	Camina encorvado y como un humano poco desarrollado.
Expresiones faciales	Extrañas, todo el rostro es inhumano, vacío y aterrador.
Manos	Largas y picudas.
Postura	Encorvado.
Saludos	El único saludo fue intimidante y aterrador.
Boca	Vacía, sin dientes.
Ojos	Sin vida, las cuencas vacías.
Mirada	No tiene, dirige la mirada pero no hay ojos ni expresiones precisas.
Cabeza	Deforme, pero de apariencia humanoide.
Sonrisa	No tiene.
Tacto	No tiene.
Voz	Vacía, hueca.
Tono	Frío y atemorizante.
Volumen	Normal.
Timbre	Suave.

Conversación	Muy pocas interacciones, todas amenazas.
Indumentaria	No porta nada.
Atuendo	No viste nada, camina desnudo.

<b>Nivel 2 (personaje como persona)</b>	
Plano	Redondo
x	
Lineal	Contrastado
	x
Estático	Dinámico
	x
<b>Nivel 3 (personaje como rol)</b>	
Activo	Pasivo
x	
Influenciador	Autónomo
x	
Modificador	Conservador
x	
Protagonista	Antagonista
	x
<b>Nivel 4 (personaje como actante)</b>	
Sujeto	
Objeto	
Destinador	
Destinatario	x
Ayudante	
Oponente	x

Gráfico 15.  
Lucifer a través del reflejo en el piso sosteniendo a Mamoon.



### Etapa Interpretativa.

La representación del personaje del demonio en la película Constantine (Lawrence, 2005) es quizá una de las más complejas, principalmente porque al ser una película internacional abandona las raíces del personaje (religión católica) y toma un sentido distinto la aparición de este personaje. Aquí el demonio es una representación del mal, en el universo diegético que construye la película hay una dualidad que debe ser mantenida para que el juego entre Dios y Lucifer esté equilibrado. Es decir la dinámica de las jerarquías en cuanto a demonios se mantiene pero la narrativa y apariencia visual en que estos personajes se presentan evoluciona, quizá a un sentido más comercial de lo que representa un demonio.

Por ejemplo en el caso de Lucifer el que es el demonio más interesante que presenta la película visualmente contrasta mucho, su atuendo, postura y movimientos están completamente enfocados a la elegancia, sofisticación, sobriedad y poder sin abandonar un poco lo inhumano y grotesco dejando los pies descalzos y llenos de alguna sustancia viscosa, contrastando esta pulcritud con la suciedad que el infierno conlleva. A



diferencia de Balthazar su ayudante, quien en todo momento está trajeado, pulcro de pies a cabeza, incluso personificado por un actor completamente hegemónico. Estos dos casos son los más interesantes, quizá porque el demonio Mammon a pesar de ser hijo de Lucifer es totalmente grotesco y arcaico, se siente fuera del estilo que poseen los dos antes mencionados, en esencia representan propósitos distintos.

Mamoon es un personaje que como persona resulta ser plano, contrastado y dinámico, su naturaleza es cambiante por el temperamento que el personaje emérito, tiene una sed de poder y destrucción que no sacia y no respeta límites es muy atrabancado y desequilibrado con tal de ver todo destruido, eso da la sensación de que a pesar de tener un objetivo en momentos lo cambiará con tal de saciar su necesidad de hacer lo que quiera cuando quiera. Como rol resulta ser activo, influenciador y modificador, es capaz de lograr el caos pero aun así no deja de necesitar a otros para lograr sus planes.

Aunque Mamoon representa rebeldía y soberbia sigue siendo dependiente de la balanza que su padre Lucifer debe respetar, Mamoon a pesar de ser un antagonista sigue una jerarquía demoníaca, familiar y de poder. Cuando hablamos de Mamoon como persona es extraño por su naturaleza cambiante pero aun así limitada por su padre, lo que lo hace buscar por sus propios medios la emancipación. Convirtiéndolo en un ser violento, despiadado y que se considera merecedor de un puesto que quizá nunca tendrá por su jerarquía.

Por otro lado Lucifer y Balthazar a pesar de ser antagónicos ambos y cumplir roles y funciones de persona distintos tienen claro que el balance del bien y el mal existe, aunque la ambición de Balthazar por crecer lo hace errar. Cosa que Lucifer no comete, él es más calculador y estratega que Balthazar. Comparten rasgos de persona cuando ambos son personajes planos, lineales y estáticos. Conocen su función y tienen un objetivo claro. Quizá en el momento donde se diferencia mayormente es en aspecto relacionado al personaje como actante donde Balthazar es un ayudante y Lucifer un oponente, a pesar de estar del mismo lado de la balanza dentro de la diégesis su jerarquía les impone diversas

funciones y diversa estética. Pareciera en algunos casos que la película es un mundo fantasioso donde hay habilidades sobrenaturales pero que las jerarquías de la jungla de asfalto siguen ahí, situando a algunos a siempre estar debajo del manda más, en general es un juego de poderes con algunos que intentan buscar justicia como John Constantine.

### III. El Abogado del Diablo

**Etapas previas:** fragmentación e información documental.

PELÍCULA	FICHA TÉCNICA	SINOPSIS	CRÍTICAS CINEMATOGRAFICAS
<b>Internacionales</b>			
<b>El Abogado del Diablo</b>	Director: Taylor Hackford Año: 1997 País: Estados Unidos Duración: 144 minutos Género: Intriga, terror, drama judicial / abogados/as, sobrenatural Actores principales: Al Pacino, Keanu Reeves, Charlize Theron	Kevin Lomax, un brillante abogado, es contratado por un poderoso bufete de Nueva York dirigido por John Milton (Al Pacino). Sin embargo, descubre que Milton es el mismísimo Diablo y se ve atrapado en una lucha entre el bien y el mal.	La película se sumerge en los dilemas morales y éticos del mundo legal, con una narrativa que explora la ambición, el poder y la tentación. Logra un impacto duradero, invitando a la reflexión sobre la naturaleza del mal y la libertad de elección. Su mensaje sobre la tentación y el poder del diablo resuena con fuerza, haciendo de esta obra un interesante estudio sobre la condición humana y las

			consecuencias de nuestras elecciones.
--	--	--	--

Fotograma 1. Jackie y su forma oculta.



Fotograma 2. Despertar violento.



Fotograma 3. Frustración del plan divino



**Etapas Descriptiva (análisis):** descripción de la escena y Modelo de análisis de personaje de Casetti y modelo actancial de Greimas.

Fase 1: Descripción de la escena.

### EL ABOGADO DEL DIABLO

FOTOGRAMA 1	
Película	El abogado del diablo
Título de fotograma	Jackie y su forma oculta
Minuto	1: 32: 00
Descripción de la escena	Mary acompaña a sus vecinas, esposas de los directivos de la firma y compañeros de Kevin. Un par de mujeres que expresan abiertamente utilizar a sus parejas para mantener un estilo de vida superficial, basado en compras, operaciones estéticas, posesiones materiales y lujuria con terceros. En la escena, Jackie, su vecina de piso, se desnuda para presumir sus senos recién operados, momento en el que por un momento su rostro y cuerpo se deforman, permitiendo observar la presencia del diablo en ella
Diálogo	<p style="text-align: center;"><b>JACKIE</b></p> <p style="text-align: center;">¿Sabes lo que deberías hacer? Comprarlo, usarlo una vez y después botarlo. Eso te relajara mucho.</p> <p style="text-align: center;"><b>VECINA</b></p> <p style="text-align: center;">Gástalo todo, si nunca vas a ver a tu esposo, mantén una relación con su dinero...</p>
Efectos Sonoros	Ninguno
Musicalización	Ninguna
Tipo de plano	Primer plano
Angulación de cámara	Contrapicada

Posición de cámara	Lateral
Movimiento de cámara	Tilt up
Iluminación	Luz fría

FOTOGRAMA 2	
Película	El abogado del diablo
Título de fotograma	Despertar violento
Minuto	1: 57: 00
Descripción de la escena	Eddie, un directivo principal del bufete de abogados es perseguido por corredores invisibles, por lo que aterrizado se esconde detrás de un árbol, momento en el que dos vagabundos lo asaltan, en su negativa de Eddy, estos lo matan a golpes, momento en el que sus rostros se deforman para hacer referencia a la presencia del diablo en ellos durante su acto violento
Diálogo	<p style="text-align: center;"><b>VAGABUNDO</b> (enojado) Dame tu reloj</p> <p style="text-align: center;"><b>EDDIE</b> (eufórico) ¿Qué? Me gusta este reloj, ¿Crees que puedes quitármelo? pues inténtalo...</p>
Efectos Sonoros	Los golpes realizados por los vagabundos a Eddy son acompañados por efectos de impacto
Musicalización	De tensión
Tipo de plano	Medio
Angulación de cámara	Contrapicada
Posición de cámara	Frontal

Movimiento de cámara	Tilt up
Iluminación	Luz cálida natural

FOTOGRAMA 3	
Película	El abogado del diablo
Título de fotograma	Frustración del plan divino
Minuto	2: 12: 00
Descripción de la escena	El diablo revela su plan con Kevin, el cual es que junto con su media hermana procreen al anticristo, Kevin a punto de realizar su designio decide no continuar, disparando y muriendo en el acto. A lo que el diablo incendia por rabia todo el lugar con sus poderes
Diálogo	<p style="text-align: center;"><b>JOHN/DIABLO</b></p> <p style="text-align: center;">Es hora de que salgas y tomes lo que es tuyo</p> <p style="text-align: center;"><b>KEVIN</b></p> <p style="text-align: center;">(A punto de tener relaciones con su media hermana)</p> <p style="text-align: center;">Es cierto. Es hora, libre albedrío...</p> <p style="text-align: center;">(Se dispara y muere)</p> <p style="text-align: center;"><b>JOHN/DIABLO</b></p> <p style="text-align: center;">(gritando muy enojado)</p> <p style="text-align: center;">¡No!, ¡maldito!, basta. ¿Qué no fue suficiente?</p>
Efectos Sonoros	Fuego, explosiones y crujidos de madera
Musicalización	Música de ópera tensa en elevación
Tipo de plano	Medio y americano
Angulación de cámara	Normal

Posición de cámara	Frontal
Movimiento de cámara	Ninguno
Iluminación	Luz cálida natural

Fase 2: Modelo de análisis de personaje de Casetti (Modelo actancial de Greimas).

Fotograma 1. Jackie y su forma oculta.

<b>ETAPA DESCRIPTIVA</b>	
<b>Análisis de personaje</b>	
<b>Nivel 1 (criterios de diferenciación)</b>	
Criterio anagrafico	Mujer de nombre Jackie, mediana edad, esposa del compañero de trabajo del protagonista
Criterio de relevancia	De apoyo
Criterio de focalización	Figura delgada, sensual, visiblemente poseída, con el rostro, labios y ojos deformados y con pupilas rojas, con una dentadura afilada y no asimétrica
<b>Nivel 2 (personaje como persona)</b>	
Perfil intelectual	Banal, egoísta
Perfil emotivo	Organizado
Perfil actitudinal	Manipuladora, seductora
Comportamientos	Narcisista
Reacciones	Provocativas, falsas
Gestos	Incitadores sexuales y de cortesía
Movimiento Corporal	Erótico, confiado
Expresiones faciales	Deformes, abominables
Manos	Delgadas, tersas
Postura	Erguida

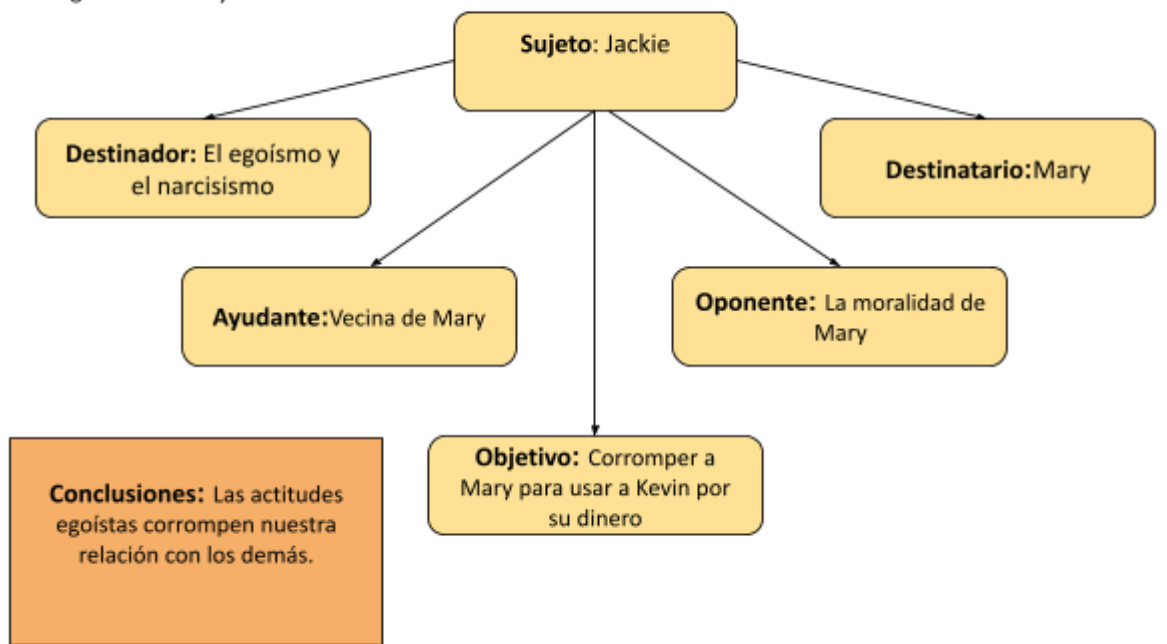
Saludos	Cortés
Boca	Labios deformados y de gran tamaño
Ojos	Saltones, rojos, con pupila roja
Mirada	Atemorizante
Cabeza	Ovalada, ligeramente inclinada
Sonrisa	Boca amplia con dientes afilados de estilo animal salvaje
Tacto	Suave
Voz	Tenebrosa
Tono	Grueso
Volumen	Alto
Timbre	
Conversación	“¿Sabes lo que deberías hacer? Comprarlos, usarlos una vez y después botarlos. Eso te relajara mucho...” gruñidos.
Indumentaria	Descubierta de la parte superior del torso y el inferior con ropa interior
Atuendo	Semidesnudo

<b>Nivel 2 (el personaje como persona)</b>	
Plano	Redondo
x	
Lineal	Contrastado
	x
Estático	Dinámico
x	
<b>Nivel 3 (el personaje como rol)</b>	
Activo	Pasivo
	x
Influenciador	Autónomo



x	
Modificador	Conservador
	x
Protagonista	Antagonista
	x
<b>Nivel 4 (el personaje como actante)</b>	
Sujeto	
Objeto	
Destinador	
Destinatario	x
Ayudante	
Oponente	

Gráfico 16.  
Fotograma: Jackie y su forma oculta.



Fotograma 2. Despertar violento.

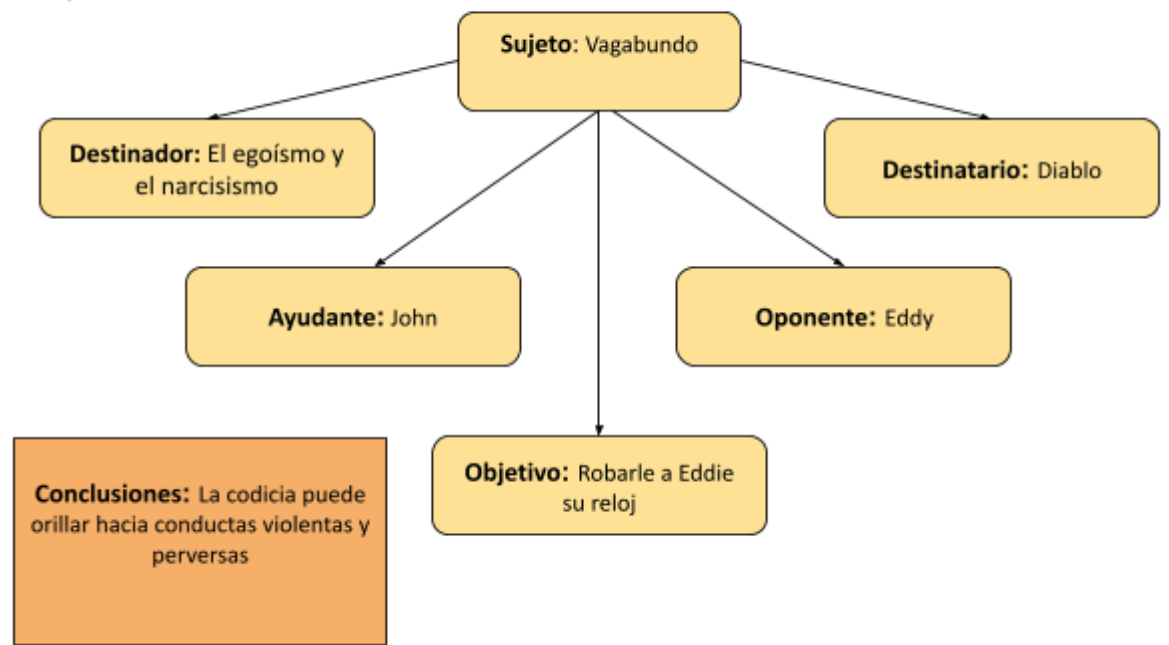
<b>ETAPA DESCRIPTIVA</b>	
<b>Análisis de personaje</b>	
<b>Nivel 1 (criterios de diferenciación)</b>	
Criterio anagrafico	Hombre, vagabundo, de edad avanzada
Criterio de relevancia	De apoyo
Criterio de focalización	Hombre robusto, sin cabellera, visiblemente poseído, rostro con múltiples heridas abiertas, con dientes en cada una de ellas. Boca y ojos deformados y con pupilas rojas, voz grave
<b>Nivel 2 (personaje como persona)</b>	
Perfil intelectual	Disperso
Perfil emotivo	Inestable
Perfil actitudinal	Agresivo
Comportamientos	Violentos
Reacciones	Erráticas
Gestos	Intimidantes
Movimiento Corporal	Abusivos, de ataque
Expresiones faciales	Rostro y expresión deformada por signos de heridas antinaturales rojizas
Manos	Arrugadas, grandes
Postura	Encorvada
Saludos	No hay
Boca	Dientes podridos, afilados, labios oscuros
Ojos	Pupilas rojas, con expresión de estilo animal salvaje
Mirada	Penetrante, violenta
Cabeza	Carente de cabellera, con rasguños visibles
Sonrisa	No hay
Tacto	De ataque
Voz	Gruesa

Tono	Ronco
Volumen	Fuerte
Timbre	
Conversación	“Dame tu reloj o te lo arrancaré de las manos”
Indumentaria	Ropa vieja, gastada, con agujeros, zapatos mugrosos y chamarra oscura
Atuendo	Viejo

<b>Nivel 2 (el personaje como persona)</b>	
Plano	Redondo
x	
Lineal	Contrastado
	x
Estático	Dinámico
x	
<b>Nivel 3 (el personaje como rol)</b>	
Activo	Pasivo
	x
Influenciador	Autónomo
	x
Modificador	Conservador
	x
Protagonista	Antagonista
	x
<b>Nivel 4 (el personaje como actante)</b>	
Sujeto	
Objeto	

Destinador	
Destinatario	
Ayudante	
Oponente	x

Gráfico 17.  
Despertar violento



Fotograma 3. Frustración del plan divino.

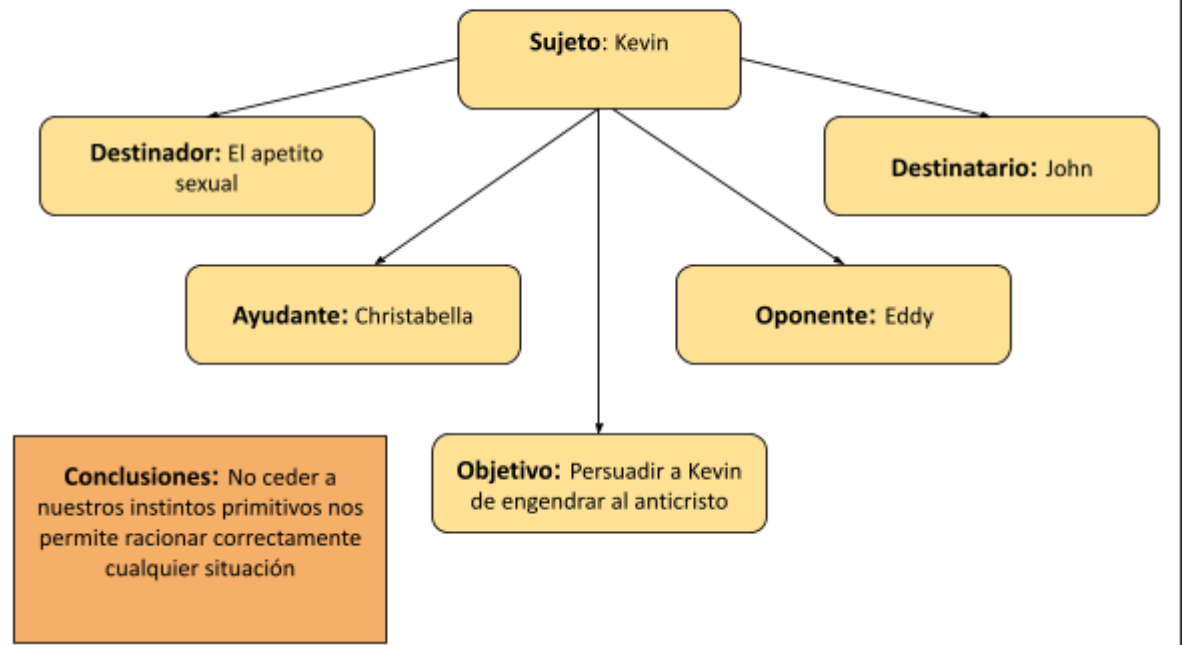
<b>ETAPA DESCRIPTIVA</b>	
<b>Análisis de personaje</b>	
<b>Nivel 1 (criterios de diferenciación)</b>	
Criterio anagrafico	John, ángel caído, apodo: muchos, entre ellos: El diablo, edad indeterminable, aunque en su forma humana, aparente edad de 50 años
Criterio de relevancia	Antagónico

Criterio de focalización	Semblante irritado, frustrado, con poderes sobrenaturales para provocar incendios y derrumbes, de aparente tonalidad de piel rojiza al enfurecerse
<b>Nivel 2 (personaje como persona)</b>	
Perfil intelectual	Intelectual, negociador
Perfil emotivo	Seguro, carismático
Perfil actitudinal	Incitador, provocador, seductor, planificador
Comportamientos	Calmado, centrado, con buena inteligencia emocional
Reacciones	Premeditadas
Gestos	Coléricos, incitadores
Movimiento Corporal	De seguridad, control, despreocupado
Expresiones faciales	Arrogantes, confiadas
Manos	Delgadas
Postura	Erguida
Saludos	Cordiales
Boca	Fina
Ojos	
Mirada	Seductora
Cabeza	De cabellera estilizada, longitud intermedia, peinado, con canas
Sonrisa	Tranquila, gentil
Tacto	Suave
Voz	Gruesa
Tono	Grave
Volumen	Intermedio
Timbre	
Conversación	“Es hora de que salgas y tomes lo que es tuyo...”, ¡“No!, ¡maldito!, basta. ¿Qué no fue suficiente?”

Indumentaria	Traje oscuro, con camisa de botones abierta, con el pecho descubierto, sin corbata, ropa fina
Atuendo	De gala, formal

<b>Nivel 2 (el personaje como persona)</b>	
Plano	Redondo
	x
Lineal	Contrastado
x	
Estático	Dinámico
x	
<b>Nivel 3 (el personaje como rol)</b>	
Activo	Pasivo
x	
Influenciador	Autónomo
x	
Modificador	Conservador
x	
Protagonista	Antagonista
<b>Nivel 4 (el personaje como actante)</b>	
Sujeto	
Objeto	
Destinador	x
Destinatario	x
Ayudante	x
Oponente	

Gráfico 18.  
Frustración del Plan Divino



### Etapa Interpretativa.

En la primera escena de *El abogado del diablo* (Hackford, 1997) titulada “Jackie y su forma oculta”. Jackie, la esposa de un compañero de trabajo del protagonista, se desnuda para mostrar sus senos recién operados, revelando momentáneamente su verdadera naturaleza demoníaca. Esta transformación ocurre en un contexto de superficialidad y lujuria, donde las mujeres utilizan a sus parejas para mantener un estilo de vida basado en la apariencia y el placer material.

El uso del primer plano permite al espectador observar de cerca los detalles de la transformación de Jackie, intensificando la sensación de horror. El movimiento de cámara tilt up sugiere una revelación progresiva, aumentando la tensión. La posición lateral y el ángulo contrapicado de la cámara crean una sensación de dominancia del personaje demoníaco. La iluminación fría añade un tono siniestro, mientras que los colores utilizados en los efectos de maquillaje simbolizan la maldad del personaje. La ausencia de musicalización y efectos sonoros aumenta la sensación de realismo y crudeza.

El desnudo de Jackie simboliza vulnerabilidad y exposición, revelando no solo su cuerpo, sino también su verdadera naturaleza demoníaca. La deformidad que sigue al desnudo simboliza la corrupción interna que se manifiesta externamente, mostrando que la belleza superficial esconde una profunda maldad. Jackie encarna la dualidad del diablo, utilizando su apariencia para seducir y manipular, mientras que su deformidad revela su verdadera esencia.

La transformación de Jackie, acentuada por el uso de primeros planos, movimientos de cámara, iluminación fría y efectos de maquillaje, revela la corrupción y maldad inherentes al personaje. El desnudo y la deformidad no solo sirven para impactar al espectador, sino también para subrayar los temas de superficialidad y decadencia moral presentes en la narrativa de la película.

En la segunda escena titulada “El despertar violento”, Eddie, un directivo principal del bufete de abogados, es perseguido y asaltado por dos vagabundos. Al negarse a entregar su reloj, Eddie es brutalmente asesinado. Durante el ataque, los rostros de los vagabundos se deforman, revelando la presencia del diablo.

El uso de planos medios permite capturar tanto la acción física como las expresiones faciales, destacando la violencia del ataque y la transformación demoníaca. El movimiento de cámara tilt up sugiere una revelación progresiva, aumentando la tensión. La posición frontal y el ángulo contrapicado de la cámara crean una sensación de dominancia y poder del personaje demoníaco. La iluminación cálida natural contrasta con la frialdad de la violencia, subrayando la dualidad entre la apariencia humana y la naturaleza demoníaca. Los efectos sonoros de golpes y la música de tensión intensifican la brutalidad del ataque y la sensación de peligro.

El “despertar violento” simboliza la irrupción del mal en un contexto cotidiano. Los vagabundos, influenciados por el diablo, representan la codicia y la violencia latente en la sociedad. La deformidad de sus rostros durante el ataque revela la verdadera naturaleza demoníaca que se esconde detrás de la apariencia humana. Este simbolismo subraya la



idea de que el mal puede manifestarse en cualquier persona, especialmente cuando se cede a la codicia y la violencia.

La influencia del diablo se manifiesta a través de la codicia de los vagabundos. La posesión demoníaca se evidencia en su comportamiento errático y violento, así como en la deformación de sus rostros. La codicia actúa como un catalizador que permite al diablo manifestarse en ellos, transformándolos en instrumentos de su maldad. Esta posesión no solo altera su apariencia física, sino también su comportamiento, haciéndolos actuar de manera irracional y brutal.

La transformación de los vagabundos, acentuada por el uso de planos medios, movimientos de cámara, iluminación cálida y efectos de maquillaje, revela la corrupción y maldad inherentes al personaje. El “despertar violento” no solo sirve para impactar al espectador, sino también para subrayar los temas de codicia y violencia presentes en la narrativa de la película. La posesión demoníaca, manifestada a través de la codicia, transforma a los vagabundos en instrumentos del mal, alterando tanto su apariencia física como su comportamiento.

En la tercera escena titulada “Frustración del plan divino”, John, el ángel caído, se enfrenta a una intensa frustración al no poder convencer a Kevin de tener relaciones con su media hermana para encarnar al anticristo. Esta escena es crucial ya que revela la verdadera naturaleza y los objetivos del diablo. La cinematografía utiliza planos medios y americanos para capturar tanto la acción física como las expresiones faciales, destacando la intensidad emocional y la desesperación de John. La cámara se mantiene estática y en una posición frontal con angulación normal, creando una sensación de confrontación directa. La iluminación cálida natural contrasta con la frialdad de la frustración y la ira de John, subrayando la dualidad entre su apariencia humana y su naturaleza demoníaca. Los efectos sonoros de fuego, explosiones y crujidos de madera, junto con una música de ópera tensa en elevación, intensifican la brutalidad del momento y la sensación de peligro.

La frustración de John simboliza la lucha entre el bien y el mal, y la resistencia de Kevin a ceder a la tentación. La ira de John, manifestada a través de su capacidad para

provocar incendios y derrumbes, representa la desesperación del mal cuando no puede corromper lo que es puro. La influencia del diablo se manifiesta a través de su intento de manipular a Kevin, evidenciando la posesión demoníaca en el comportamiento errático y violento de John. La codicia y el deseo de poder actúan como catalizadores que permiten al diablo manifestarse, transformándolo en un ser desesperado y peligroso.

John es un personaje complejo, con un perfil intelectual y emotivo que lo presenta como un negociador seguro y carismático. Su perfil actitudinal lo muestra como un incitador, provocador, seductor y planificador, con comportamientos calmados y centrados. Sus reacciones son premeditadas y sus gestos coléricos e incitadores. Su movimiento corporal denota seguridad y control, con expresiones faciales arrogantes y confiadas. Su indumentaria es formal y de gala, con una voz gruesa y grave, y un timbre seductor.

La posesión demoníaca, manifestada a través de la codicia, transforma a John en un instrumento del mal, alterando tanto su apariencia física como su comportamiento. Esta escena es un ejemplo magistral de cómo el cine puede utilizar el simbolismo y la técnica para explorar y representar conceptos complejos como la naturaleza del mal.

De manera general en la película la representación del diablo se despliega a través de tres personajes distintos en escenas clave, cada uno aportando una dimensión única a la narrativa. En la primera escena, Jackie encarna una manifestación sutil y seductora del diablo. Su presencia, marcada por una apariencia atractiva en un personaje que se nos había presentado hasta la escena con aparente inocencia, contrasta en la secuencia vistiendo una vestimenta tentadora que discrepa de su naturaleza benevolente a una maligna al ser poseída. Los planos medios y cerrados capturan sus expresiones faciales, destacando su capacidad para manipular y seducir. La iluminación suave y cálida crea un ambiente engañosamente acogedor, mientras que los diálogos y la música de fondo subrayan su influencia persuasiva. Jackie utiliza su carisma y atractivo físico para influir en los personajes, simbolizando la tentación y el engaño, característicos de la representación del diablo en un sentido interpretativo católico.

En la segunda escena, el diablo se manifiesta a través de un vagabundo, representando una faceta más violenta y directa. La cinematografía de la escena utiliza planos cerrados y movimientos de cámara bruscos para capturar la brutalidad del ataque. La iluminación es más oscura y fría, creando un ambiente de peligro y desesperación. Los efectos sonoros de golpes y gritos, junto con una música tensa, intensifican la violencia de la escena. El vagabundo, con su apariencia desaliñada y comportamiento errático, simboliza la corrupción y la violencia latente en la sociedad, actuando como un instrumento del mal. Esta representación del diablo destaca la capacidad del mal para infiltrarse en los aspectos más oscuros y desesperados de la humanidad, utilizando la violencia como medio para sembrar el caos y la destrucción. Un rasgo necesario a considerar en las primeras dos apariciones es la corruptibilidad manifestada en los personajes con sus malformaciones en el rostro y sobre todo, en sus ojos, los cuales pasan a ser humanos, con color, a unos negros con pupilas rojas, haciendo alusión a bestias carentes de alma, salvajes.

La tercera escena presenta a John, el ángel caído, quien revela su verdadera naturaleza y objetivos. En una representación camuflada de su asimilación con la humanidad. Descartando una imagen bestial, abominable o intimidante como lo es al manipular y manifestarse en otros personajes. Siendo esto el clímax de una aceptación balanceada por su parte malevolente sin remordimientos o culpabilidad. La imagen utiliza planos medios y americanos para capturar tanto la acción física como las expresiones faciales, destacando la intensidad emocional y la desesperación de John. La cámara se mantiene estática y en una posición frontal con angulación normal, creando una sensación de confrontación directa. La iluminación cálida natural contrasta con la frialdad de la frustración y la ira de John, subrayando la dualidad entre su apariencia humana y su naturaleza demoníaca. Los efectos sonoros de fuego, explosiones y crujidos de madera, junto con una música de ópera tensa en elevación, intensifican la brutalidad del momento y la sensación de peligro. John, con su perfil intelectual y emotivo, se presenta como un negociador seguro y carismático, pero también como un incitador y provocador, capaz de planificar y manipular con calma y centrado en sus objetivos.

La frustración de John simboliza la lucha entre el bien y el mal, y la resistencia de Kevin a ceder a la tentación. La ira de John, manifestada a través de su capacidad para provocar incendios y derrumbes, representa la desesperación del mal cuando no puede corromper lo que es puro. La influencia del diablo se manifiesta a través de su intento de manipular a Kevin, evidenciando la posesión demoníaca en el comportamiento errático y violento de John. La codicia y el deseo de poder actúan como catalizadores que permiten al diablo manifestarse, transformándolo en un ser desesperado y peligroso.

En conjunto, estas representaciones del diablo en “El abogado del diablo” utilizan una combinación de elementos cinematográficos y simbolismo para construir una imagen poderosa y multifacética del mal. A través de las manifestaciones de Jackie, el vagabundo y John, se exploran diferentes facetas del diablo: la seducción y el engaño, la violencia y la corrupción, y la desesperación y la manipulación. Cada manifestación aporta una dimensión única al personaje, utilizando técnicas cinematográficas como la iluminación, los planos, los movimientos de cámara y los efectos sonoros para intensificar su impacto en la narrativa. Estas representaciones subrayan los temas de codicia, poder y corrupción, ofreciendo una exploración profunda y compleja de la naturaleza del mal. La película, a través de estas manifestaciones, no solo impacta al espectador, sino que también invita a reflexionar sobre la presencia del mal en la sociedad y en el individuo, y cómo este puede manifestarse de maneras diversas y a menudo inesperadas.

## **CAPÍTULO 5**

### **CONCLUSIONES**

## CONCLUSIONES GENERALES

- El concepto de “Demonio” a evolucionado desde su origen, transitando desde el demonio que resultaba ser un ente sobrenatural que podía ser positivo o negativo hacia los humanos sin involucrar un concepto religioso de bien y mal, posteriormente cambió a representar y promover todo lo que esté en contra del bien, para finalmente transitar a un espacio más de rezago donde lo demoníaco no necesariamente implica hacer el mal, también es mostrar a este personaje como sinónimo de pereza y pasividad que para la cultura global resultan ser comportamientos reprobables.
- Los estereotipos y arquetipos, al ser ideas comunes y repetidas constantemente de forma inconsciente se vuelven replicadas y replicables. El cine jamás está exento de ellas para construir sus propios personajes, en el caso de “El Demonio” su construcción está basada en el estereotipo del demonio que tiene una forma inhumana con rasgos de ángel y bestia, mientras que sigue un arquetipo de comportamientos “malos” y “corruptores” hacia los humanos.
- Si bien los conceptos de imagen y representación están ligados, la imagen hace referencia a todo aquello que compone a la captura visual que vemos en pantalla, es decir, la fotografía, el encuadre, los colores, la iluminación y composición de cada toma (esta tiene un estilo particular según el enfoque visual y estético de cada película). A diferencia de la representación que resulta ser un concepto más abstracto pues depende del proceso de recepción e interpretación de ideas, emociones y significados que se obtienen a través de la construcción de personaje, la narrativa y los elementos técnicos. Es decir, la representación depende de una buena construcción de imagen pero también de una narración adecuada y demás elementos técnicos del lenguaje audiovisual pero a su vez de la inserción de estos en un contexto específico a fin con el de los receptores para que se consiga la creación de un significado más profundo.
- La figura de “El Demonio” en la cultura global tiene una representación estereotípica y arquetípica en donde esta figura a través de una imagen bíblica

representa todo aquello que esté en contra del concepto del bien que la religión -católica en su mayoría- impone, esto es lo profano, lo oscuro, lo mundano, lo esotérico, mágico y místico que no esté asociado a Dios.

- El cine mexicano ha presentado una imagen que no es específica para el personaje de “El demonio”, cada que aparece el demonio en el cine mexicano es diferente, evidentemente tiene sus similitudes pero nunca sigue la misma forma en cuanto a la composición, puede ir desde una imagen cómica y burlona como en *Pastorela* (Portes, 2011), más provocadora, sexual y desafiante moralmente como en *Simón del Desierto* (Buñuel, 1965) o atemorizante, violenta y desesperada como en *El Habitante* (Amoedo, 2017).
- En el caso de la representación el cine mexicano presenta un abanico enorme de posibilidades para percibir esta representación. Mediante la imagen específica de cada película llega a transmitir un trasfondo más cultural, de crítica social e identidad como en el caso de *Pastorela* (Portes, 2011), o una visión más filosófica, existencial y desafiante para la época como en *Simón del Desierto* (Buñuel, 1965). O caer en la representación más fiel al arquetipo del mal y lo tenebroso que presenta *El Habitante* (Amoedo, 2017) que resulta ser una representación más violenta, simple y con menos trasfondo.
- En el caso de las películas mexicanas la representación visual del demonio no es como tal la de un ente color rojo, cuernos, cola y unas monumentales alas de ángel caído, más bien es un ente casi omnipotente y omnisciente que se vale de temores, deseos, aspiraciones y emociones que el personaje a quien antepone posee para adaptarlas a su versión más grotesca y así aterrorizarlo con sus propias ideas. Su representación más fiel al ángel caído es la que lo hace desde una sátira, pero recalcando su maldad, ambición y deseo de poder que tiene el hombre para despojarlo de la bondad innata humana. En la sátira, el atuendo clásico de demonio es llevado a su máxima expresión, un traje rojo que no es ni a la medida, unos dones sobrehumanos casi inexistentes, pero una ambición desmedida que nubla el juicio del personaje que lo interpreta.

- Visualmente el cine mexicano hace un énfasis en facetas distintas del demonio que coinciden con las representaciones de “El Demonio” en otras artes. Estas facetas son más bien los niveles de materialización en el mundo físico que plantea la diégesis, la primera faceta es la de las sombras (cuando apenas asecha y tiene forma humanoide o simplemente un bulto en la oscuridad), los actos violentos desde la invisibilidad (movimientos de objetos), los ruidos y voces (sin presencia física), las posesiones (usando personas como su vehículo para materializarse en el mundo) y finalmente la aparición de la criatura amorfa para verse como tal (esta utiliza elementos físicos de animales como patas de chivo o aves, dientes similares a los de un león, tigre u otro felino, cuernos, pezuñas y sonidos de chivo, uñas de apariencia humana pero de un largo irreal, mucho cabello y pelo o la ausencia de ambos).
- La imagen es un elemento crucial para la construcción de la representación de “El Demonio”, esencialmente porque a partir de la composición denota diferentes mensajes; la sensación de superioridad cuando las apariciones de un demonio son en contrapicado generando un efecto de mayor tamaño y escala respecto a quien antepone. Lo mismo sucede con la posición en picada que se hace a los sujetos víctimas de un personaje u acción demoníaca quienes en el juego de cámara son presentados en picada. Los movimientos de cámara también son un elemento clave para generar suspenso, tensión e incluso revelar aspectos físicos y acciones de los demonios.
- Los colores como elemento de la imagen son un hallazgo sumamente relevante, pues la clase de efectos que producen en los espectadores resultan en diversas reacciones que favorecen en la creación de la imponente, elegancia, sofisticación, temor y asco que sentimos con respecto a un demonio (por mencionar algunos de estos efectos).
- A diferencia de lo esperado, la puesta en escena y la imagen no son los elementos del lenguaje cinematográfico más importantes. El análisis arrojó que el sonido está a la par de la imagen como un elemento fundamental para generar el efecto de



temor (que es el más común por la naturaleza del género de terror donde en su mayoría se presenta el personaje de “El Demonio”) gracias a que la utilización adecuada (en volumen y tiempo) de efectos sonoros, ráfagas, musicalización y ambientación se logra un anclaje correcto con la composición del plano, la iluminación y los movimientos de cámara. Así pues, una representación funcional de “El demonio” requiere de un buen sonido y buena imagen al mismo nivel, no funcionan en solitario, por lo menos en el caso del género de terror.

- Como particularidades se encontró que el cine mexicano asigna leyendas, mitos, supersticiones y vivencias cotidianas locales para la creación de narrativas que resulten afines al espectador con el objetivo de generar miedo en el caso de los filmes de este género. A diferencia de las producciones internacionales que adaptan al personaje de “El Demonio” a sus propios entornos, en donde la historia no coloca al demonio como una leyenda que aterroriza, es más bien como una persona que hasta puede resultar familiar, en donde la trama es en torno a la ambición, el dinero y el poder.
- En cuanto a particularidades visuales, la exploración de filmes nacionales arrojó que la representación icónica del demonio no ha sido un objeto de variaciones significativas, los filmes están desarrollándose en un contexto nacional y local pero no se despojan del estereotipo clásico de demonio.

## BIBLIOGRAFÍA

- **Barahona**, 1988. *Historia del terror a través del cine*. España, Film Ideal.
- **Bordwell**, 1993. *El Arte Cinematográfico*. México , Paidós.
- **Del Pino**, 2022. *Demonio, religión y sociedad entre España y América*. Madrid, Ediciones CSIC.
- **Fernández**, 2016, *Los estereotipos: definición y funciones*. España, Universidad Complutense.
- **Ganslandt**, s.f. *Manual - Cómo planificar con luz*. España, ERCO Edición.
- **Gavaldón**, 1999, *Los estereotipos como factor de socialización en el género*, España, Grupo comunicar.
- **González**, 1991, *En Torno a Una Historia De Los Demonios*. México, Acta poética.
- **Heller**, 2007. *Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona, Editorial Gustavo Gili.
- **Llaugé**, 2013. *Diccionario universal de ángeles, demonios, monstruos y seres sobrenaturales*. Barcelona, Ediciones Obelisco.
- **López**, 2008. *Demonología en la Nueva España: Fray Jerónimo de Mendieta y el Demonio*. México, Universidad Autónoma de México.
- **Marimón**, 2014. *El montaje cinematográfico. Del guión a la pantalla*. España. Edicions Universitat
- **Martin**, 2008. *El Lenguaje del Cine*. Gedisa.
- **Millán**, 1995. *Cine con rostro indígena : "La hija del puma"*. Guatemala, Universidad San Carlos.
- **Moles**, 1991. *La imagen*. México, Editorial Trillas.
- **Oria**, 2010. *Para crear un cortometraje: Saber pensar, poder rodar*. Barcelona, Editorial UOC.
- **Präkel**, 2007. *Iluminación. Luz con propiedades concretas o el equipo que la produce*. Barcelona, BLUME.
- **Romaguera**, 1999. *El lenguaje cinematográfico: Gramática, géneros, estilos y materiales*. Madrid, Ediciones de la Torre.

- **Rosental**, 1965. *Diccionario Filosófico*. Ediciones Pueblos Unidos.
- **Tenllado**, 2015. *Elementos de fotografía. Composición y sintaxis en fotografía*. Argentina, Editorial Umbrella.

## WEBGRAFÍA

- **Álvarez**, 2016. *Individualismo e identidad humana*. [Consultado el 23 de marzo de 2024] Recuperado de: <https://www.revistavalenciana.ugto.mx/index.php/valenciana/article/view/252/320>
- **Anon**, 2022. *Construcción Social de la Identidad Cultural*. [Consultado el 24 de marzo, 2024] Recuperado de: <https://espanol.libretexts.org/@go/page/138348>
- **Aprendercine**, 2020. *15 movimientos de cámara cinematográficos* [Guía Completa] [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=iN0rf5vUfxc>
- **Aprendercine**, 2020. *Movimientos de cámara: ejemplos y definición*. [Consultado el 12 de agosto de 2024] Recuperado de: <https://aprendercine.com/movimientos-de-camara-ejemplos-definicion/>
- **Cabañas**, 2021. *El cine y la puesta en escena*. *Ciencia*, 72(3), 12–5. [Consultado el 25 de mayo de 2024]. Disponible en: [https://amc.edu.mx/revistaciencia/images/revista/72\\_3/PDF/05\\_72\\_3\\_1266.pdf](https://amc.edu.mx/revistaciencia/images/revista/72_3/PDF/05_72_3_1266.pdf)
- **Cabrera**, 2004. *Imaginario social, comunicación e identidad colectiva*, [Consultado el 9 de abril de 2024]. Disponible en: [https://espanol.libretexts.org/Ciencias\\_Sociales/Ciencias\\_Sociales/Estudios\\_de\\_Comunicacion/Comunicaci%C3%B3n\\_Intercultural/Communications\\_256%3A\\_Co\\_municaci%C3%B3n\\_Intercultural/01%3A\\_Cap%C3%ADtulos/1.03%3A\\_Construcci%C3%B3n\\_Social\\_de\\_la\\_Identidad\\_Cultural](https://espanol.libretexts.org/Ciencias_Sociales/Ciencias_Sociales/Estudios_de_Comunicacion/Comunicaci%C3%B3n_Intercultural/Communications_256%3A_Co_municaci%C3%B3n_Intercultural/01%3A_Cap%C3%ADtulos/1.03%3A_Construcci%C3%B3n_Social_de_la_Identidad_Cultural)
- **Cuéllar**, 2008. *La figura del monstruo en el cine de horror*. [Consultado el 10 de Agosto de 2024] Recuperado de: <http://www.scielo.org.co/pdf/recs/n2/n2a10.pdf>
- **Cinedidacta**, 2024. *Todos los movimientos de cámara para dar vida a tu proyecto y cuándo utilizarlos (con ejemplos)*. [Consultado el 12 de agosto de 2024]. Disponible en: <https://cinedidacta.com/movimientos-de-camara/>
- **Durán**, 2018. *Construcción de la escena en el cine de suspenso* [Consultado el 24 de mayo de 2024]. Recuperado de:

<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/39754/TG%20-%20Durrán,%20Valentina%20PDF.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- **Feijoo**, 2014. *La figura del demonio y su función dramática en los autos sacramentales de Calderón*. [Consultado el 10 de Agosto de 2024] Recuperado de: [https://www.revistahipogrifo.com/index.php/hipogrifo/article/view/69/pdf\\_38](https://www.revistahipogrifo.com/index.php/hipogrifo/article/view/69/pdf_38)
- **IMCINE**, s.f. *'Jirón' de Christian Cueva y la película perdida de Carlos Enrique Taboada*. [Consultado el 4 de abril de 2024]. Recuperado de: <https://www.imcine.gob.mx/Pagina/Noticia?op=78e27973-0ae1-47aa-9a00-a7418d95f36c#:~:text=Aunque%20cuenta%20con%20más%20de,falta%20agregar%20una%20quinta%20película>
- **Jiménez**, 2022. *Creación de espacios cinematográficos: La arquitectura de Wes Anderson* [Consultado el 25 de mayo de 2024]. Disponible en: [https://oa.upm.es/69790/1/TFG\\_Enero22\\_Eulalia\\_Jimenez\\_Alvaro.pdf](https://oa.upm.es/69790/1/TFG_Enero22_Eulalia_Jimenez_Alvaro.pdf)
- **López**, 2014. *El debate sobre identidad individual e identidad colectiva: Aportes de la Psicología Social*. Revista Digital de Ciencias Sociales. [Consultado el 21 de marzo de 2014]. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5665427>
- **Mantecón**, 2024. *La influencia del trabajo en la identidad personal*. Una investigación cualitativa. Revista Española de Sociología. [Consultado el 21 de marzo de 2024] Recuperado de [https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/139635/1/Mantecon\\_etal\\_2024\\_RES.pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/139635/1/Mantecon_etal_2024_RES.pdf)
- **Marí**, 1988. *El poder y el imaginario social*. Revista La ciudad futura. [Consultado el 9 de abril de 2024]. Disponible en: [Enrique Mari - El poder y el imaginario social](#)  
[Enrique E. Marí 1 ¿Qué es el poder y sobre qué - Studocu](#)
- **Martinez**, 2020. *Evolución en el cine de terror y los miedos en la sociedad posmoderna*. [Consultado el 19 septiembre de 2024] Disponible en: [Evolucion en el cine de terror y miedos en la sociedad Martinez Vazquez L uis.pdf \(ua.es\)](#)

- **Molano**, 2007. *Identidad Cultural, un concepto que evoluciona*. Revista Opera (en línea). [Consultado el 28 de marzo de 2024] Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=67500705>
- **Mora**, 2014. *Cine de terror mexicano: estudios de recepción en jóvenes cinéfilos*. [Consultado el 28 de agosto de 2024] Disponible en: [Cine de terror mexicano: estudios de recepción en jóvenes cinéfilos \(uvaq.edu.mx\)](http://Cine%20de%20terror%20mexicano%3A%20estudios%20de%20recepci3n%20en%20j3venes%20cin3filos%20(uvaq.edu.mx))
- **Muñoz**, 2018. *El cine negro: sus arquetipos de personajes a través de una nueva clasificación*. [Consultado el 4 de abril de 2024]. Disponible en: <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/40332/TG-MUÑOZ%20GALINDO,%20LAURA%20ALEJANDRA.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- **Narbona**, 2023. *Los 8 tipos de personalidad que existen (según Carl Jung)* [Consultado el 4 de abril de 2024]. Disponible en: [https://www.cuerpamente.com/psicologia/8-tipos-personalidad-que-existen-segun-carl-jung\\_3526](https://www.cuerpamente.com/psicologia/8-tipos-personalidad-que-existen-segun-carl-jung_3526)
- **Parra**, 2018. *La explotación del silencio en el cine de terror*. [Consultado el 12 de febrero de 2024]. Disponible en: <https://www.ecartelera.com/noticias/explotacion-silencio-cine-de-terror-46276/>
- **Pérez**, 2020. *Tipos de planos en cine según el tamaño*. [Consultado el 24 de mayo de 2024]. Disponible en: <https://aprendercine.com/tipos-de-plano/>
- **Pintos**, 1995. *Los imaginarios sociales: la nueva construcción de la realidad social*. [Consultado el 9 de abril de 2024]. Disponible en: [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=XUxQ3v4Cn7QC&oi=fnd&pg=PA1&dq=imaginario+social&ots=Alm3lp063F&sig=Qxle\\_FlgI4-Tqk0gP4kK--myyWI#v=onepage&q=imaginario%20social&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=XUxQ3v4Cn7QC&oi=fnd&pg=PA1&dq=imaginario+social&ots=Alm3lp063F&sig=Qxle_FlgI4-Tqk0gP4kK--myyWI#v=onepage&q=imaginario%20social&f=false)
- **Rengifo**, 2014. *El cine de terror como alternativa para el desarrollo del cine en Colombia*. [Consultado: 20 de septiembre de 2024]. Disponible en: [El cine de terror como alternativa para el desarrollo del cine en Colombia \(javeriana.edu.co\)](http://El%20cine%20de%20terror%20como%20alternativa%20para%20el%20desarrollo%20del%20cine%20en%20Colombia%20(javeriana.edu.co))

- **Rojas**, 2017. "Los arquetipos como herramientas para la construcción de historias: análisis del mundo diegético de "intensamente" [Consultado: 4 de abril de 2024]. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16851142003>
- **Rueda**, 2004. *La representación cinematográfica: una aproximación al análisis sociohistórico* [Consultado: 4 de abril de 2024]. Disponible en: [revista-comunicacion-ambitos-11-12\\_407-430.pdf](revista-comunicacion-ambitos-11-12_407-430.pdf) (us.es)
- **Santesmases**, 2019. *El regreso de la puesta en escena cinematográfica como concepto teórico en los inicios del siglo XXI* [Consultado el 25 de mayo de 2024]. Disponible en: <https://docta.ucm.es/rest/api/core/bitstreams/54a0ef71-79c8-47aa-9637-31c067b3574c/content>
- **Senra**, 2019. *Plano, escala, posición de cámara* [Consultado 22 de agosto de 2024]. Disponible en: <https://art-toolkit.recursos.uoc.edu/es/plano-escala-posicion-de-camara/>
- **Torres**, 2012. *Inicios del cine de horror en México. 1933-1940* [Consultado el 26 de agosto de 2024] Recuperado de: <https://archive.org/details/TesisVictor>
- **UNIR**. 2024. *¿Qué es la puesta en escena? Concepto y elementos clave*. UNIR Revista, 3. [Consultado el 25 de mayo de 2024]. Disponible en: <https://www.unir.net/humanidades/revista/puesta-en-escena/>
- **Vallverdú**, 1951. *Diablos en el cine*. [Consultado el 10 de Agosto de 2024] Recuperado de: [https://fonsespecials.udl.cat/bitstream/handle/10459.2/42474/Anc\\_1951\\_05\\_03.pdf?sequence=1](https://fonsespecials.udl.cat/bitstream/handle/10459.2/42474/Anc_1951_05_03.pdf?sequence=1)
- **Velázquez-Zvierkova**, 2018. *Frankencine o la estética de la abyección: Chano Urueta y el cine mexicano de terror de los años 50*. El Ojo que Piensa, 16, 27-45. [Consultado el 24 de mayo de 2024]. Disponible en: <http://www.elojoquepiensa.cucsh.udg.mx/index.php/elajoquepiensa/article/view/279/283>

- **Viater**, 2011. *Cosmos Vs Caos, Sujeto o Circunstancias: ¿Cuál es el origen del mal?* [Consultado el 19 de agosto de 2024] Disponible en: <https://www.scielo.org.mx/pdf/enclav/v5n9/v5n9a3.pdf>
- **Zamora**, 2021. *El cine de horror en México. Gaceta UAEH*. [Consultado el 26 de agosto de 2024] Recuperado de: <https://www.uaeh.edu.mx/gaceta/3/numero31/septiembre/cine.html>
- **Zavala**, 2003. *Elementos del Discurso Cinematográfico*. Universidad Autónoma Metropolitana - Unidad Xochimilco. 4, 43-44. [Consultado el 25 de mayo de 2024]. Disponible en: [https://www.researchgate.net/publication/31739130\\_Elementos\\_del\\_discurso\\_cinematografico\\_L\\_Zavala](https://www.researchgate.net/publication/31739130_Elementos_del_discurso_cinematografico_L_Zavala)
- **Zavala**, 2010. *El análisis cinematográfico y su diversidad metodológica*. Casa del Tiempo [en línea]. [Consultado el 13 de mayo de 2024]. Disponible en: [https://www.uam.mx/difusion/casadeltiempo/30\\_iv\\_abr\\_2010/casa\\_del\\_tiempo\\_eIV\\_num30\\_65\\_69.pdf](https://www.uam.mx/difusion/casadeltiempo/30_iv_abr_2010/casa_del_tiempo_eIV_num30_65_69.pdf)
- **ZoomF7**, 2017. *El horror del cine mexicano*. Youtube. [Consultado el 26 de agosto de 2024] Recuperado de: [https://www.youtube.com/watch?v=R4Y4\\_Wfzgl&t=2s](https://www.youtube.com/watch?v=R4Y4_Wfzgl&t=2s)



## FILMOGRAFÍA

- *Alucarda*, **Juan López Moctezuma**, 1977.
- *Constantine*, **Francis Lawrence**, 2005.
- *Dos Monjes*, **Juan Bustillo**, 1934.
- *El Abogado del Diablo*, **Taylor Hackford**, 1997.
- *El Espinazo del Diablo*, **Guillermo del Toro**, 2001.
- *El Exorcismo de Dios*, **Alejandro Hidalgo**, 2021.
- *El Fantasma del Convento*, **Fernando de Fuentes**, 1934.
- *El Gabinete del Doctor Caligari*, **Robert Wiene**, 1921.
- *El Habitante*, **Gillermo Amoedo**, 2017.
- *El Infierno*, **Luis Estrada**, 2010.
- *El Laberinto del Fauno*, **Guillermo del Toro**, 2006.
- *El Libro de Piedra*, **Carlos Taboada**, 1969.
- *El Monstruo Resucitado*, **Chano Urueta**, 1953.
- *El Signo de la Muerte*, **Chano Urueta**, 1939.
- *El Vampiro*, **Fernando Méndez**, 1957.
- *Hasta el Viento Tiene Miedo*, **Carlos Taboada**, 1968.
- *La Bruja*, **Chano Urueta**, 1954.
- *La Invención de Cronos*, **Guillermo del Toro**, 1993.
- *La Llorona*, **Ramón Peón**, 1933.
- *Macario*, **Roberto Gavaldón**, 1960.
- *Más Negro que la Noche*, **Carlos Taboada**, 1975.
- *Nosferatu*, **Friedrich Wilhelm**, 1922.
- *Pastorela*, **Emilio Portes**, 2011.
- *Post Tenebras Lux*, **Carlos Reygadas**, 2012.
- *Profanación*, **Chano Urueta**, 1933.
- *Psicosis*, **Alfred Hitchcock**, 1960.
- *Santa Claus*, **Rene Cardoná**, 1959.
- *Simón del Desierto*, **Luis Buñuel**, 1965.

- *Sin Señas Particulares*, **Fernanda Valadez**, 2020.
- *Veneno para las Hadas*, **Carlos Taboada**, 1986.

## INDICE DE IMAGENES

Las imágenes presentes en el trabajo de investigación han sido tomadas de películas y sin previa autorización de los autores, usadas exclusivamente para ilustrar el presente trabajo académico.

<b>Pastorela.....</b>	
Fotograma 1. Hombre poseído detenido por dos sacerdotes.....	59
Fotograma 2. El sacerdote Edmundo acechado por dos hombres disfrazados de demonios.....	59
Fotograma 3. El Diablo muere por herida con espada.....	59
<b>El Habitante.....</b>	
Fotograma 1. La silueta aparece en el ventanal.....	75
Fotograma 2. La silueta del demonio camina hacia María mientras está amarrada en una silla.....	75
Fotograma 3. La silueta del demonio acecha a María.....	75
<b>Simón del Desierto.....</b>	
Fotograma 1. Mujer demonio enseña senos a Simón.....	88
Fotograma 2. El Demonio revela su verdadero aspecto y amenaza a Simón de volver a verle.....	88
Fotograma 3. El Demonio se presenta ante Simón vestido con túnica blanca y barba..	88
<b>El Exorcismo de Dios.....</b>	
Fotograma 1. Padre Peter y Magaly poseída en la cama.....	102
Fotograma 2. Padre Peter y Balan están en la cama.....	102
Fotograma 3. Balan con forma de Jesucristo.....	103
<b>Constantine.....</b>	
Fotograma 1. Balthazar y John Constantine visitan a Midnight.....	118
Fotograma 2 Lucifer sosteniendo a Angela.....	119

Fotograma 3 Lucifer a través del reflejo en el piso sosteniendo a Mamoon.....	119
<b>El Abogado del Diablo.....</b>	
Fotograma 1. Jackie y su forma oculta.....	135
Fotograma 2. Despertar violento.....	135
Fotograma 3. Frustración del plan divino.....	135

## ANEXOS

### METODOLOGÍA: MODELO DE ANÁLISIS CINEMATOGRAFICO

Este modelo consiste en desmontar un filme partiéndolo en pedazos identificables que permitirán observar cómo funciona el conjunto completo. Este análisis se lleva a cabo en varias etapas en donde la película se descompone y luego se recompone a través de la interpretación, en la primer etapa *ETAPA PREVIA* se define el corpus de películas, se da paso a la justificación de la fragmentación del corpus y se incorpora información documental de cada filme previamente seleccionado en el corpus. La segunda etapa *ETAPA DESCRIPTIVA* se subdivide en 2 fases la primera en la que se realiza una descripción icónica y sonora de los fragmentos seleccionados de cada película (fotogramas), posteriormente en la segunda fase se desarrolla el modelo de análisis de personaje de Caseti donde se llevarán a cabo 4 niveles de análisis. El primer nivel es el de criterios de diferenciación, posteriormente un segundo, tercer y cuarto nivel con el personaje como persona, personaje como rol y personaje como actante respectivamente. Del mismo modo el cuarto nivel *PERSONAJE COMO ACTANTE* se llevará a cabo basándonos en el modelo actancial de Greimas. Finalmente se llega a la tercera etapa del análisis cinematográfico, esta es la etapa interpretativa, en donde con base en los resultados obtenidos en las etapas previamente desarrolladas y los datos del marco teórico se llega a una interpretación que nos brinde información suficiente para comprobar o no la hipótesis del trabajo terminal.

#### ETAPA PREVIA

(Justificar del análisis, definir el objeto, definir el corpus, justificar la fragmentación (fotogramas) e información documental de cada película).

#### ETAPA DESCRIPTIVA

##### Fase 1. Descripción escenas seleccionadas (fotogramas)

- Minuto

- Tipo de plano
- Angulación de cámara
- Posición de cámara
- Movimiento de cámara
- Iluminación
- Efectos sonoros
- Musicalización
- Diálogos
- Descripción de la escena

## Fase 2. Modelo de análisis de personaje de Cassetti.

El análisis de los personajes ayuda a explicar la función del relato. En toda película sucede algo, le sucede a alguien y alguien hace que suceda. Este suceso hace que poco a poco la situación cambie. Este análisis se lleva a cabo por medio de 4 niveles.

**Nivel 1: Criterios de diferenciación.** Sirve para ubicar a cada personaje dentro de la historia (basándonos principalmente en su identidad física), este nivel se compone a su vez de 3 apartados.

1. Criterio anagráfico: Nombre e identidad del personaje, quien es y que lo distingue del ambiente que lo rodea.
2. Criterio de relevancia: Se refiere al peso que el elemento asume en la narración. Si es personaje es protagónico, antagónico, o de apoyo.
3. Criterio de focalización: Se refiere a la atención que se reserva a los distintos elementos del proceso narrativo. Un personaje es tal porque se le dedican espacios en primer plano (en el caso de actores famosos referenciar esto, en el caso de actores y actrices visiblemente hegemónicos

referenciar esto, igualmente recalcar aspectos como la virilidad, fuerza, cuerpo, feminidad y demás según el género).

**Nivel 2: Personaje como persona.** Significa asumirlo como individuo dotado de un perfil intelectual, emotivo y actitudinal (tiene sus propios comportamientos, reacciones, gestos, movimiento corporal, expresiones faciales, manos, postura, saludos, boca, ojos, mirada, cabeza, sonrisa, tacto, voz, tono, volumen, timbre, conversación, indumentaria y atuendo).

1. Personaje plano y personaje redondo: Simple y unidimensional el plano; complejo y variado el redondo.
2. Personaje lineal y personaje contrastado: Uniforme y bien calibrado el lineal; inestable y contradictorio el contrastado.
3. Personaje estático y personaje dramático: Estable y constante el estático; en constante evolución el dramático.

**Nivel 3: Personaje como rol.** Se realzan los géneros de gestos que asume el personaje y las clases de acciones que lleva a cabo. Se desarrolla un personaje como elemento codificado. Se desprenden varios tipos de personajes.

1. Personaje activo y personaje pasivo: El primero se sitúa como fuente directa de la acción, opera en primera persona. El segundo es el personaje objeto de las iniciativas de otros.
2. Personaje influenciador y personaje autónomo: El primero hace hacer a los demás, encontrando en ellos sus ejecutores. El segundo es un personaje que hace.
3. Personaje modificador y personaje conservador: El primero trabaja activamente para cambiar las situaciones, en sentido positivo o negativo,

sirve de motor en la historia. El segundo tiene la función de conservación del equilibrio de las situaciones o la restauración del orden amenazado.

4. Personaje protagonista y personaje antagonista: El primero sostiene la orientación del relato, mientras que el segundo manifiesta la posibilidad de una orientación exactamente inversa.

**Nivel 4: Personaje como actante (modelo actancial de Greimas).** Siguiendo el modelo actancial de Greimas, se analiza al personaje desde un punto de vista abstracto, se sacan a la luz los nexos estructurales y lógicos que lo relacionan con otras unidades. El actante es por un lado una posición en el diseño global del producto y por otro un operador que lleva a cabo ciertas dinámicas.

Un *sujeto* (personaje) que posee un proyecto o desea algo o un objeto. Realiza una acción y con ello permite que se desarrollen una serie de sucesos.

- El *objeto*, aquello a lo cual tiende o busca el sujeto. Lo que quiere conseguir.
- El *destinador* motiva o es la fuerza interna o externa, mueve al personaje para conseguir el objetivo, que hace posible que el objeto sea accesible al sujeto. El lobo en caperucita puede ser el deseo de comer.
- El *destinatario*, que será quien reciba el objeto. Motiva o es la fuerza interna o externa, mueve al personaje para conseguir el objetivo. Es el que se beneficia.
- El *ayudante*, que presentará su apoyo al sujeto para que alcance su objetivo.
- El *oponente*, es quien pondrá obstáculos a la labor del sujeto.

## ETAPA INTERPRETATIVA

A partir de los datos obtenidos en la etapa descriptiva y el marco teórico se dan a conocer los resultados respecto a la hipótesis del trabajo terminar.