



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA.
UNIDAD XOCHIMILCO.

LA ACTUALIZACIÓN DE LOS EJES MÍTICOS DEL
TERROR SEGÚN ROMÁN GUBERN EN EL CINE,
DESDE UNA VISIÓN DE GUILLERMO DEL TORO.

TRABAJO TERMINAL DE LA CARRERA DE
COMUNICACIÓN SOCIAL QUE PRESENTAN:
MARIANA LOZANO LAGUNA.
JULIA SOLEDAD MARTÍNEZ SÁNCHEZ.

Asesores:

Gustavo García Gutiérrez.

Pedro San Nicolás Trejo

Rosalía Winocur Iparraguirre.

Asesor externo:

Omar Quintero Pérez.

México D. F. a 8 de abril del 2011.

LA ACTUALIZACIÓN DE LOS EJES MÍTICOS DEL TERROR
SEGÚN ROMÁN GUBERN EN EL CINE, DESDE UNA VISIÓN
DE GUILLERMO DEL TORO.

TRABAJO TERMINAL DE LA CARRERA DE
COMUNICACIÓN SOCIAL QUE PRESENTAN:
MARIANA LOZANO LAGUNA.
JULIA SOLEDAD MARTÍNEZ SÁNCHEZ.

Asesores:

Gustavo García Gutiérrez.

Pedro San Nicolás Trejo.

Rosalía Winocur Iparraguirre.

Asesor externo:

Omar Quintero Pérez.

México D. F. a 8 de abril del 2011.

El presente trabajo tuvo la finalidad, por una parte, de investigar la manera en la que se han actualizado los ejes míticos del terror planteados por Román Gubern, dentro de las películas icónicas pertenecientes a este género a nivel universal, y, por otra, de indagar cómo se expresan dichos ejes en el caso de la filmografía de Guillermo del Toro en México.

EL trabajo está compuesto de tres partes; la primera corresponde a los antecedentes en donde agregamos las principales corrientes cinematográficas correspondientes al cine de terror: Expresionismo alemán, Estudios Universal, cine japonés, Terror Atómico, Hammer Production, la década de los años setenta, e incluimos una pequeña biografía de Guillermo del Toro.

La segunda parte es un marco conceptual que explica qué son los mitos, por qué es necesario actualizarlos en el cine de terror, qué es el cine de terror y cuáles son las características de los cuatro ejes míticos de Román Gubern: tiranía, descanso eterno después de la muerte, pérdida de identidad y monstruosidad.

Finalmente la tercera fase corresponde a un análisis de las principales películas del género de terror acomodadas dentro de los ejes anteriormente mencionadas y por orden cronológico, para terminar haciendo una comparación de esas cintas con cuatro películas de Guillermo del toro, que igualmente corresponden a cada uno de los ejes míticos.

Índice.

I.- Planteamiento del problema.....	7
I. I.- Introducción.....	8
I. II.- Justificación.....	10
I. III.- Objetivo general.....	11
I. IV.- Objetivos específicos.....	11
I. V.- Hipótesis.....	12
I. VI.- Hipótesis específicas.....	12
II.- Antecedentes.....	13
II. I.- El terror sin querer- la llegada del tren.....	15
II. II.- El legado del Expresionismo alemán.....	16
II. III.- Los Estudios Universal - Codificación del género de terror.....	20
II. IV.- El cine japonés, figura referencial en el género de terror.....	25
II. V.- El terror atómico se apodera de la humanidad.....	29
II. VI.- Hammer Productions muestra el terror clásico al mundo.....	32
II. VII.- Hasta luego a los monstruos clásicos.....	37
II. VIII.- Guillermo del Toro.....	42
III.- Marco conceptual.....	47
IV.- Metodología.....	59
IV. I.- Recopilación de la bibliografía.....	60
IV. II.- Búsqueda y selección de la filmografía.....	60
IV. III.- Estrategia metodológica.....	64

V.- Análisis de las principales películas emblemáticas de terror en las principales corrientes del género.....	65
V-I.- Tiranía.....	67
V. II.- Descanso eterno después de la muerte.....	92
V. III.- Pérdida de identidad.....	120
V. IV.- Monstruosidad.....	143
VI.- Análisis de los principales rasgos de la filmografía de Guillermo del Toro dentro de lo más representativo del género.....	171
VI. I.- Tiranía.....	173
VI. II.- Descanso eterno después de la muerte.....	183
VI. III.- Pérdida de identidad.....	192
VI. IV.- Monstruosidad.....	203
VI. V.- Tablas comparativas.....	213
VII.- Conclusiones.....	223
VIII.- Bibliografía.....	239
IX.- Filmografía.....	243
X.- Anexos.....	247

Cuanta relevancia adquiere la palabra gracias, cuando la emitimos de todo corazón; esa palabra tan simple pero a la vez con mucho significado y tanto que decir, que las palabras no nos son suficientes al agradecerles su apoyo para lograr esta hermosa realidad...

I.- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

I.- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA:

I. I.-Introducción:

El cine con sus más de cien años en la historia del hombre ha logrado transportarnos a diversos mundos, en distintos tiempos y con diferentes personas. Cuando pudiera parecer que en la pantalla grande todo está visto, algo nuevo surge que nos hace permanecer al filo de nuestro asiento sin poder despegar la vista de las imágenes que ante nosotros tenemos, nos atrapa y hace que por unos momentos olvidemos quienes somos y nos convirtamos en uno más de los personajes que viven en la cinta.

Si bien es cierto que el cine puede resultar extraordinario, transportarnos a los más lindos paisajes y convertirse en un maravilloso sueño, también tiene la capacidad de mostrarnos lo más ruin y miserable que existe en el mundo, convirtiéndose en un verdadera pesadilla, tal es el caso del cine de terror, que proyecta en la pantalla nuestros más profundos miedos y ansiedades.

Cada cultura ha desarrollado sus propios miedos, sin embargo ese sentimiento es por todos conocidos, esa emoción que paraliza al ser humano y le impide moverse, respirar, que hace latir fuertemente el corazón, haciendo que la piel palidezca, que nuestros vellos se ericen y nos den escalofríos, pero al terminar esa pesadilla/película nos sentimos liberados.

Debido a la inexistencia de algo que le revele al hombre temores inexplicables, quién es de dónde viene y a dónde va, es que tuvo la necesidad de crear mitos para entender su entorno y entenderse, mitos que aún en la actualidad están presentes, ya que estos nos siguen exponiendo quiénes somos y cómo debemos ser.

El mito es una narración, una historia sagrada que empieza como un acontecimiento histórico, que nos explica al mundo. Los mitos han dejado de ser principios sagrados y se han transformado en parte de nuestra cotidianidad, antiguamente eran anécdotas sobre seres que se debía admirar por sus grandes proezas; a los cuales odiar por lo dañinos que fueron para la sociedad, o incluso eran personajes a los que se les debía temer.

El cine utiliza los mitos en sus historias y, debido a que esta importantísima institución tiene la necesidad de permanecer vigente, nos los plantea de manera actualizada, para poder cautivarnos una vez más.

Román Gubern nos propone en su libro *Las raíces del miedo. Antropología del cine de terror*, que el miedo gira en torno a cuatro ejes míticos que han sido plasmados una y otra vez en el celuloide. El presente trabajo de investigó la manera en la que se han actualizado los ejes míticos en las películas icónicas del género de terror y en la filmografía de Guillermo del Toro en México, además de la realización de un producto audiovisual que nos funcionó para ilustrar cada eje mítico.

I. II.-Justificación:

A lo largo de la historia del cine se han presentado diversas narraciones que se plantean con el fin de llevar a mundos desconocidos, o nunca antes vistos, al el público espectador, donde hay una necesidad de cristalizar icónica mente una experiencia del espacio y tiempo en el que se desarrollan; para tener una pertenencia temporal y fenomenológica de las vivencias.

Estas historias transformadas en películas han tomado mitos como parte fundamental para la creación narrativa, los cuales siguen vigentes en el imaginario social ya que las películas tienen la capacidad de actualizarlos. Esto ocurre en todos los géneros cinematográficos sin embargo el género que nos atañe es el cine de terror.

A partir de nuestra visión como estudiantes de comunicación consideramos que es importante comprender los mitos en general, y, en particular en el cine de terror, ya que su trascendencia en la sociedad, se traduce en la industria cinematográfica como una ventaja para construir contenidos sólidos en una película.

Román Gubern nos plantea la posibilidad de catalogar las películas de terror de acuerdo a sus características en cuatro grupos a los que él llama ejes míticos, esta clasificación nos ayudará para analizar la evolución del cine de terror mundial, es por este motivo

que hemos decidido tomar como muestra películas representativas del género para descubrir como el mito es actualizado de acuerdo a la época en la que se presenta.

En el caso de México consideramos que Guillermo del Toro es el cineasta contemporáneo más representativo del género, no sólo en nuestro país también a nivel mundial, es por este motivo que hemos decidido utilizar parte de su filmografía como ejemplo, para poder analizar la actualización de los mitos.

I. III.-Objetivo general:

- Indagar cómo se han actualizado los elementos característicos de los ejes míticos planteados por Román Gubern en la filmografía icónica del cine de terror Universal, en particular para el caso de Guillermo del Toro en México.

I. IV.-Objetivos específicos:

- Definir cuáles son los ejes míticos abordados por el cine de terror según Román Gubern.
- Con base a los ejes míticos establecidos por Gubern, analizar cómo se presentan en películas icónicas de cine de terror.

- Examinar la actualización de los ejes míticos por medio del análisis de películas icónicas de este género.
- En el caso de México mostrar los elementos de los ejes míticos en las películas de Guillermo del Toro.

I. V.- Hipótesis:

- El cine como institución e industria recrea y actualiza permanentemente los mitos y personajes ya que en todas las épocas han mostrado su presencia en el imaginario colectivo. En el caso de México Guillermo del Toro es el cineasta más reconocido ya que actualiza los mitos de terror en sus películas.

I. VI.- Hipótesis específicas:

- Los ejes míticos del terror se plantean desde la primera película perteneciente a este género, hasta la actualidad y se han transformado para subsistir sin perder su esencia.
- Los ejes míticos se entrelazan en las películas, por lo tanto difícilmente se encuentra una película en donde se expongan individualmente.
- Guillermo del Toro es el director mexicano contemporáneo que actualiza en sus películas los ejes míticos de terror, no sólo en el contexto que las presenta, también de forma visual narrativa e iconográfica.

II.- ANTECEDENTES:

II.- ANTECEDENTES:

El cine de terror tiene sus principales antecedentes en las novelas Góticas cuyo propósito era movilizar el miedo y terrores ancestrales en el imaginario de los individuos, que surgen como codificación del mercado de la narrativa popular, a pesar de que desde la literatura griega encontramos personaje o situaciones con características narrativas de terror, es hasta mediados del siglo XVIII que el asustar se vuelve una característica de el género.

Junto al sensacionalismo de terror surgió también, el sensacionalismo virtuoso que exponía a las ciudades como sede de todo vicio o pecado, a la par encontramos al western que por medio del telégrafo y la rápida conexión que este hacía para la transmisión del violento oeste al resto del país, permitió nutrir a ese género. También la inseguridad de las ciudades enriqueció los mitos de los grandes detectives, y se fortaleció la ciencia ficción.

Esa narrativa popular vio su esplendor en 1896, principalmente en Estados Unidos, pues con la creación de los pulps, publicaciones impresas en papel barato que costaban diez centavos; la gente logró tener acceso a estas historias de terror, de aventuras y de misterio, a la par de los pulps surge el comic y el cine.

Debido a que durante la primera guerra mundial se dan cuotas de restricción de papel, estas publicaciones elevan sus

precios, y poco a poco pierden su fuerza, además el cine gana popularidad entre la gente, convirtiéndose en uno de los mayores creadores de narraciones de terror, llevando por todo el mundo los antiguos mitos literarios, como Frankenstein y Drácula.

De acuerdo con Román Gubern el cine de terror ha tenido su mayor exaltación en periodos de fuertes crisis sociales, como en la república de Weimar cuando el Expresionismo alemán surgió, la gran depresión de los Estados Unidos correspondiente al periodo de auge de los Estudios Universal y su influencia en otros países, las bombas atómicas que dieron pie al cine japonés y terror atómico, y la crisis capitalista que trajo consigo infinidad de posesiones a la pantalla grande.

II. I.- El terror sin querer- La llegada del Tren.

Se puede afirmar que el cine ha estado conectado con las emociones que generan el terror desde sus inicios, como ejemplo tenemos la que podría ser considerada como la primer película de terror proyectada en París por los hermanos Loumier: *La llegada del tren*, la primer cinta que se proyectó.

A pesar de que en ella no se muestran elementos discursivos del género de terror, y solamente es la filmación de un tren llegando a una estación, causó gran horror entre los

espectadores, debido a que jamás se había visto una proyección de ese tipo y no se tenía gran conocimiento sobre las propiedades del cinematógrafo, así es que las personas presentes pensaron que en verdad el tren estaba ahí y que los podría arrollar.

II. II.- El legado del Expresionismo alemán.

Se dice que el arte es hijo del tiempo en el que vive, ya que refleja el alma del momento histórico en que se presenta, al respecto Siegfried Kracauer menciona que:

“las películas de una nación reflejan su mentalidad de forma más directa que otros medios artísticos por dos razones. Primero, las películas nunca son el resultado de una obra individual... En segundo lugar, las películas se dirigen a la multitud anónima. Puede suponerse, por lo tanto, que los filmes populares satisfacen deseos reales de las masas.”
(KRACAUER, Siegfried; 1985: 13)

El Expresionismo alemán, es un movimiento que surge a principios del siglo XIX en este país, se desarrolló en la literatura, en las artes plásticas, en el teatro, la música y el cine, esta corriente recuperó los valores de la explosión romántica.

Debido a Freud y sus teorías sobre el psicoanálisis, es que el hombre comienza a entenderse y a analizarse, esto ayudó a que la corriente expresionista reflejara que en el hombre confluye el bien y el mal, comprendiendo que el ser humano es un ser ambiguo, es

por esta razón que muchas de las obras expresionistas narran las historias desde el punto de vista del antagonista, creando la noción de antihéroe.

Además las condiciones de pobreza y la dura realidad que se enfrentó Alemania después de la primera guerra mundial, influyeron fuertemente para la propagación del expresionismo, principalmente en el teatro ya que ante la falta de presupuesto se vieron obligados a introducir poca escenografía y resolver la ausencia de ésta con la iluminación.

El teatro fue de gran importancia para el desarrollo del cine expresionista, la creación teatral de iluminación y escenográfica fue adaptada a este arte. Algunos dramaturgos expresionistas, se interesaron en el potencial que ofrecía el cine. Además, muchos de los actores y directores que se introdujeron en este mundo provenían del teatro, principalmente Max Reinhardt amigo de Erik Phomer, quien en 1917 crearía la casa productora UFA, la más importante de Alemania en esos años.

Para 1919 se crea la película que marcaría definitivamente al expresionismo, a pesar de que anteriormente ya se habían producido filmes de este estilo, no fue sino hasta *El gabinete del Dr. Caligari* que se marcó una nueva era en el cine alemán. Poseyó un carácter inicial, que ejerció una influencia en el cine posterior.

El gabinete del Dr. Caligari posee decorados excesivamente estilizados y distorsionados, con diagonales y

sombras pintadas a la pared o en el piso, la creación de escenografías completamente diferentes y tenebrosas son muy importantes pues los expresionistas consideraban que:

“La línea oblicua produce en el espectador un efecto totalmente diferente al que produce la línea recta, y curvas inesperadas provocan una reacción psíquica totalmente distinta a la que provocan las líneas de trazo armonioso. Finalmente las subidas bruscas y las pendientes escarpadas desencadenan en el ánimo reacciones que difieren totalmente de las que provocan una arquitectura rica en transiciones. Lo importante es crear inquietud y terror.” (EISNER, Lotte; 1988: 28)

Además encontramos una interpretación de los actores intencionalmente exagerada, la caracterización de estos consiste en maquillajes que los hace verse pálidos, ojerosos, con una apariencia un tanto siniestra.

La película es contada desde la perspectiva del antagonista, muestra la dualidad que existe en el ser humano y refleja la realidad que se vivía en esos años en Alemania: “...Calligari expone el alma oscilando entre la tiranía y el caos, y enfrentándose a una situación desesperada: cualquier evasión de la tiranía parece llevar a un estado de total confusión...” (KRACAUER, Siegfried; 1985: 74)

Definitivamente el cine expresionista reflejó las condiciones en las que se encontraba el país en ese momento y creó nuevas pautas que se seguirían después:

“...Para el alma torturada de la Alemania contemporánea estas películas llenas de evocaciones fúnebres, de horrores, de una atmósfera de

pesadilla, parecían el reflejo de su grotesca imagen y servían de alguna manera de derivativo.” (EISNER, Lotte; 1988: 22.)

Si bien es cierto que el Expresionismo alemán no es considerado como cine de terror, si fundó los cánones que seguiría el género años más tarde, sin embargo es necesario decir que únicamente fueron retomados los elementos iconográficos tales como los decorados, la concepción de los paisajes, la caracterización física de los personajes; y los elementos fotográficos que caracterizaron a este periodo.

Según Carlos Losilla:

“...mientras los elementos iconográficos acaban germinando –de muy diferentes formas- en el cine posterior, el discurso convierte al expresionismo en un fenómeno aislado, alejado de la evolución posterior del género y de sus pautas estructurales.” (LOSILLA, Carlos; 1993, 60.)

El expresionismo en México:

A pesar de que el expresionismo alemán es considerado como un movimiento único, muchos países decidieron retomarlo y hacerlo parte de su cultura, adaptándolo en diferentes campos artísticos incluyendo evidentemente al cine; sin embargo en México esto ocurrió muchos años más tarde y no tuvo gran fuerza.

Sin embargo en la década de los treinta podemos encontrar películas como: *Dos Monjes* (1934), *El Misterio del Rostro Pálido* (1935) y *Nostradamus* (1937), dirigidas por Juan Bustillo Oro y *El*

Fantasma del Convento (1934) dirigida por Fernando de Fuentes, que retoman los elementos iconográficos implementados por el Expresionismo trasladándolos a nuestro país.

Debido a la importancia de estas películas junto con *La llorona* (1933), de Ramón Peón, es que el género comienza a dar muestras de un pequeño éxito, sin embargo no llegó a cristalizarse, Rafael Aviña explica que esta situación es debido a que cine de terror: "...fue opacado por el éxito industrial e internacional de la comedia ranchera, la épica fílmica revolucionaria, y el cine indigenista de Emilio Fernández en la llamada época de oro" (AVIÑA; 2004:205).

II. III.- Los Estudios Universal - Codificación del género de terror.

Los estudios Universal Pictures fueron fundados por Carl Laemmle el 8 de junio de 1912, dedicándose en un principio a la creación de filmes de acción con muy bajo presupuesto, obtuvo algunos grandes éxitos en distintos géneros, pero es hasta 1931 que bajo la creación de *Drácula* la Universal se vuelve especialista en la creación de películas de Terror.

Carl Laemmle fue un inmigrante alemán nacido al sur de este país en Laupheim que a los dieciséis llegó a Estados Unidos,

se dedicó en un principio a ser dependiente de una tienda de ropa, pero años más tarde compró una de las primeras salas de exhibición con acompañamiento de piano llamadas Nickelodeon, también montó una casa distribuidora para que así no tuviera la necesidad de depender de otras.

El 12 de abril de 1909 fundó la Motion Pictures Company, Laemmle comprendió la importancia de la publicidad dentro del ambiente cinematográfico, y creó una revista enfocada al tema, en donde se auto promocionaba, después de un tiempo esta revista destinaría sus páginas a los fans, dándole promoción a los actores, esto dio origen a las revistas de cine tal como las conocemos actualmente y al llamado Star System.

El 8 de junio de 1912 es fundada la Universal Pictures, enfocada a las producciones de bajo presupuesto, pero aún así logró tener algunos éxitos, sin embargo el gran acierto de Laemmle en aquellos años es haber descubierto un joven talento llamado Irving Thalberg que se convertiría en su secretario particular.

Thalberg reorientó a la Universal pues impulsó producciones más ambiciosas y con grandes inversiones económicas, entre los títulos más importantes destacan: *La Ganza del Diablo*, *Esposas Frívolas*, *Los amores de un príncipe/ El carrusel de la vida* y *El jorobado de nuestra Señora de París* esta última fue la primer incursión de la Universal en el género de

terror, protagonizada por Lon Chaney quien se convertiría en el primer gran monstruo de Hollywood.

Pero para 1923 Thalberg abandonó las filas de esta casa productora ante la jugosa propuesta de la Metro Goldwyn Meyer de convertirlo en Vicepresidente, intentando convencer a Chaney de que él también podría prosperar en la Metro, sin embargo decidió quedarse para protagonizar *El fantasma de la Opera*.

Después de que Thalberg abandonó la Universal Laemmle tuvo que reestructurar el estudio, nombrando a su hijo Julius, que después se llamaría Carl Junior, el Máximo responsable de las producciones; pero es hasta que se realiza *El Rey del Jazz* y *Sin novedad en el Frente*; que logró ganar popularidad pues gracias a estas dos películas es que la Universal consigue sus primeros Oscars e incursionó en el terreno de la sonoridad en el cine.

En ese entonces Chaney abandonó las filas de la Universal para ser parte de la Metro, y Junior en su intento de recuperarlo comenzó a tener interés por el género terrorífico haciendo en 1931 *Drácula*.

Drácula es una película basada en la Novela de Bram Stoker, la cinta tuvo un gran éxito a nivel mundial, que además fue filmada en una versión al español, pues debido a que el cine estaba incursionando en los terrenos de la sonoridad, era importante la creación de una versión que lograra llegar al público hispano parlante.

Posteriormente a *Drácula* se realiza *El Doctor Frankenstein* basada en la novela de Mary Sheli que también consiguió una gran aceptación mundial; estas dos películas trajeron consigo:

“La codificación del terror como género propio, con su propia iconografía, tipología y normativa visual... consagrando a la Universal como el estudio paladín en ese casi inexplorado campo” (MOLINA, Antonio; 204:33).

La Universal se dió cuenta de la formula del éxito que se encontraba en el género de terror y llamó a sus filas a muchos de los colaboradores de los principales exponentes del Expresionismo alemán, que se vieron forzados a salir de su país a causa de la segunda guerra mundial y del Nazismo.

Durante los siguientes años la Universal se volvió la casa productora por excelencia dedicada a la realización de los filmes de terror, pero para 1936 se vio envuelta en una crisis económica y fue vendida, es entonces cuando se da a conocer como Universal Pictures Corporation, durante esa nueva administración la producción terrorífica se mantuvo un tanto paralizada muchos de los integrantes fueron reemplazados y solamente se hicieron secuelas de películas anteriores, pero no tenían suficiente calidad.

Para 1946 se fusiona con International Pictures, si bien, no se dejaron de hacer películas de terror, durante esta época no tuvieron la supremacía que lograron en las décadas de los años treinta y cuarenta, es hasta los años 60 y 70 que regresan con *Los*

pájaros de Hitchcoc y *Tiburón* de Spielberg ofreciéndonos dos de sus últimos grandes filmes de terror.

Influencia en México:

Justo al mismo tiempo que se realizaba el rodaje de la película *Drácula*, por las noches se filmaba la versión hablada en español dirigida al público hispano, esto era debido a que el cine dejó de ser mudo y era necesario que existieran versiones en otros idiomas.

Al no existir el doblaje, los estudios de Hollywood, realizaban varias versiones de las producciones más importantes, los idiomas a los que las dirigían eran principalmente al castellano, alemán y francés, así tenían incidencia en el mercado hispano y europeo.

La película utilizó los mismos decorados y planteamientos de guión, incluso partes del metraje de la cinta que se estaba haciendo en versión al inglés, la versión hispana tiene como protagonista al cordobés Carlos Villarías, en el papel de Drácula, y le acompañan la mexicana Lupita Tovar como Eva, imitación de la Mina de Bram Stoker, y Pablo Álvarez Rubio como Renfield.

El cine de terror mexicano se vio relegado, como se explicó anteriormente, pero las figuras utilizadas en cine de los Universal, como el vampiro los hombres lobo, científicos locos... fueron retomados por algunas películas mexicanas.

II. IV.- El cine japonés, figura referencial en el género de terror.

El cine japonés es una pieza muy importante dentro del cine de terror, diferenciándolo de la gama de producciones cinematográficas a nivel mundial pertenecientes al género, existen realmente muchos rasgos que diferencian al cine japonés, según Paul Arnold en su libro *El zen y la tradición japonesa*:

“la originalidad y la constancia de la cultura japonesa siempre se han caracterizado por una incesante sed de novedades extranjeras, pero también por un talento para la asimilación, por una manera de repensar y de remodelar lo que viene de fuera” (AGUILAR, Carlos; 2003:17).

Debido a que esta cultura se inclina por el remake, debido a que sus historias se basan en situaciones muy adentradas en su cultura, desde los inicios del cine nipón los cineastas daban por entendido que el público conocía perfectamente la historia, así que preferían presentar únicamente los elementos esenciales de la estructura narrativa y el contexto en el que se desarrollan los personajes, sin adelantarse a describir la psicología y el trasfondo de los mismos, enfocándose principalmente en la estilización del filme.

El idioma es otro aspecto tan singular con el que cuentan los japoneses, ya que en él se dan combinaciones y juegos de palabras con un sentido o significado diferente lo cual no permite a la cultura occidental, comprender por completo la psique de los

personajes y el trasfondo del diálogo, aunado a esto, se encuentra el problema de las traducciones y subtitulaciones poco confiables al momento de la comercialización.

Principalmente su fundamento nace en:

“una sensibilidad religiosa singular y que afecta, aunque no por igual, a todos los estratos de la población. Inconfundible e intransferible, surge cuando el budismo llega al país desde el continente, hace cerca de 1.500 años y se desarrolla dentro de una educación de tiempo medieval que abarca hasta finales del siglo XIX”(AGUILAR, Carlos;2003:18).

Es decir nos encontramos ante una religión que sostiene la la creencia del karma: “un término sánscrito que alude a las influencias recibidas antes de nacer y que establece, por tanto, la inexorabilidad del destino” (AGUILAR, Carlos; 2003:19).

Con esto podemos vislumbrar la imperiosa necesidad de mostrar el sufrimiento como parte del trasfondo y formación de los personajes y sus historias, esa característica especial del cine japonés se trata de diversas formas; desde el victimismo; personal o social; hasta el sadomasoquismo o auto tortura; de forma erótica o emocional dependiendo de la realidad del personaje.

Por estas razones es que el final feliz, al que nuestra cultura occidental está acostumbrada, no es tan requerido en el cine nipón, pues lo fatalista está arraigado en la memoria colectiva de la sociedad, que de igual forma respetan y estiman, todo aquello que lleva o habla de lo sobrenatural. La sensibilidad religiosa es la base

de una sociedad en donde sin importar el nivel cultural no se duda de la coexistencia entre lo inmaterial y el plano en el que vivimos.

Se podría decir que el inicio de la fantasía nacional se da en la tradición popular, de origen chino, que mostraba hechos de fenómenos extraordinarios de los *o-bake* o *bakemono* aparecidos con formas y capacidades ultra terrenales. Estos seres forman parte del cine fantástico japonés que a su vez se clasifican según Carlos Aguilar en tres grupos:

1. *Yurei*: espectros.
2. *Yokai*: duendes o tragos occidentales que pueden ser del reino animal, vegetal o mineral.
3. *Henge*: animales, principalmente zorros y tejones (*tanuki*) que tienen la capacidad de transformarse en humanos.

Las historias de *o-bake* fue parte de la formación religiosa y cultural del budismo, posteriormente se planteaba en las fabulas que fueron plasmadas en papel y después llevadas al escenario.

La otra expresión que gestó al cine fantástico japonés estriba en el teatro *kabuki*, que fue originado a finales del siglo XVI, formó un: “teatro de orientación popular, combinando elementos musicales y de danza, además de los escenarios y de los efectos especiales... que reflejó el acervo sobrenatural de la nación” (AGUILAR, Carlos; 2003:39); dentro de esta clasificación también se pueden encontrar:

Noh fantástico: en donde los espectros narran o presencian la acción.

Kabuki fantásticos: “en donde los espectros intervienen para enloquecer a quienes vilmente motivaron a su desgracia también llamada justicia poética” (AGUILAR, Carlos; 2003:41).

Las primeras películas *kabuki* datan de 1899 y son: *Futari Dojoji* o *El templo de Dojo*, y *Momiji-gari* o *Excursión de las hojas de otoño*; ambas de Tsunekichi Shibata, estas cintas poseen elementos fantásticos, en la primera una mujer asume la forma de una serpiente y en la segunda se aparece un demonio femenino.

Después surge el género *kaidan eigan* en el que encontramos a uno de sus mayores representantes Namboku Tsuruya que en 1825 escribió *Tokaido Yotsuya Kaidan* narración basada en un hecho real que constituye la “historia de fantasmas japonesa” de ella se han realizado una serie de diversas adaptaciones (*remakes*) que hasta la fecha siguen dando frutos.

La primer versión de ese filme es perteneciente al cine mudo de 1927, dirigida por Kintaro Inoue. La segunda se titula *Yotsuya Kaiden* (la historia sobrenatural de Yotsuya, 1928) dirigida por Takumi Furukawa y la última es titulada *Irohagana Yotsuya Kaidan*, versión sonora dirigida por Shigeru Mokudo en 1939. En las tres versiones actúa la reconocida vamp del terror japonés Sumiko Suzuki interpretando a Iwa.

También surge el *bakeneko* o *kaibyō* (gato fantasma) que aparece en tres formas diferentes, la primera corresponde al espíritu de una mujer, el cual se apropia del cuerpo de un gato negro que fue suyo mientras vivía, esto lo hace para cobrar venganza; la segunda forma corresponde a la manifestación de un gato que busca vengarse de la muerte de su ama, bebiendo de la sangre derramada por ésta, fortaleciendo su poder natural y la tercer es en donde el *bakeneko*, bebe la sangre del cuello de los enemigos para adoptar su forma humana, muy parecida a la forma occidental en la que se alimentan los vampiros.

II. V.- El terror atómico se apodera de la humanidad.

Después de los ataques a Nagasaki e Hiroshima con bombas atómicas surge en Japón un cine dedicado al terror atómico, en donde la energía nuclear se va a convertir en la excusa perfecta para todo tipo de películas de terror; en este periodo se marca una cinematografía más consolidada a nivel mundial, delimitando su estética, narración visual y comercializando su propia industria, enfrentándose a las limitantes que proporcionaba la censura americana.

Para 1954 se realiza el *keiju eiga*, de la casa productora Toho, pero es con la realización de *Japón bajo el terror del*

monstruo o *Godzilla* de Inoshiro Honda que se marca un cambio radical dentro de la industria japonesa, independizando al género, los estilos, autores y presupuestos, surgiendo la edad dorada del cine japonés que duró de 1955 hasta 1964.

Debido a la ocupación del ejército americano en Japón, se aplica la censura hollywoodense para las producciones del país ya que el código de censura dependía de la Supreme Commandment of the Allien Powers, afectando a la producción y realización del cine nacional.

Sin embargo el *kaiju eiga* ya había conseguido un crecimiento universal en la industria, pues la figura de *Godzilla*: “alcanza y mantiene, tal resonancia que autoriza a considerar al entrañable *kaiju* como una de las aportaciones niponas a la iconografía/mitológica del siglo XX sobre el cine occidental” (AGUILAR, Carlos; 2003:76). El *terror atómico* sale de las islas japonesas colocándose en la mira de cualquier rincón del mundo y expresándose a través de las pantallas de cine.

Durante este resurgimiento del género los viejos monstruos fueron reemplazados por nuevos, mucho más cercanos a la realidad y expresando todos aquellos miedos sociales que existían en ese momento. El cine aprovechó la situación y trajo al público una nueva forma de observar sus miedos y las condiciones bajo las cuales se encontraba el mundo.

Durante esa década, hay una importante variedad de películas debido al nuevo gusto por los seres de otro planeta, las mutaciones en cualquiera de los reinos animal o vegetal.

México y el terror atómico:

En los años 50 el cine mexicano se ve significativamente influenciado por el cercano cine norteamericano y el cine de terror y ciencia ficción no son la excepción, las producciones de esos años lejos de sugerir visiones propias, son copias y parodias de los escenarios y guiones Hollywoodenses.

Se puede hablar de medio centenar de títulos que representan a este género, como, por ejemplo, *Santo contra la invasión de los marcianos (1966)*, *Viaje a la luna (1957)*, *El planeta de las mujeres invasoras (1965)*, entre otras.

Estas películas lograron dar paso al cine fantástico mexicano, el cual tomó tres vertientes: el cine de luchadores, humor y fantasía, un género híbrido al que recorrían todos los cómicos de la época en donde por medio de la comedia abordaban temas fantásticos convirtiendo las cintas en parodias; y para terminar la fantasía científica o ciencia ficción en donde: “empapados de la literatura más barata acerca de los ovnis que empezaba a ponerse de moda, el cine mexicano sólo podía apostar por la ciencia ficción a través del humor y la sangronada”. (AVIÑA; 2004: 222)

Cabe destacar al cine de luchadores, que a pesar de no ser de terror, consiguió un gran éxito en nuestro país e internacionalmente. En el cine de luchadores podíamos encontrar, como su nombre lo indica, a luchadores traídos del ring convertidos en una especie de superhéroes, que combatían a personajes como Drácula, Frankenstein, momias, monstruos, extraterrestres y científicos locos, los cuales por medio de sus experimentos trataban de conquistar al mundo, entre muchos otros.

La mayoría de las citas no obedecían a ninguna lógica o coherencia narrativa, además la mayor incongruencia de este género creado en nuestro país es que: “La lucha libre, lejos de ser el tema central de uno de sus filmes, no pasó de ser sólo un vehículo, como lo muestran sus inocuas tramas” (AVIÑA; 2004: 192).

II. VI.- Hammer Productions muestra el terror clásico al mundo.

La Hammer es una compañía inglesa dedicada a la producción cinematográfica fundada en 1934, ha sido conocida mundialmente por la creación de filmes de terror producidos entre los años 1955 y 1979, que recuperan los valores góticos, además de la realización del género de terror también se especializó en historias de ciencia ficción y suspenso.

Con el paso del tiempo la Hammer se dio cuenta de la rentabilidad de las producciones de terror debido al éxito de estas, también se dio inicio a la creación de sagas. Uno de los primeros grandes proyectos fue *El experimento del doctor Quatermass* o *The Quatermass Xperiment*, Val Guest, película del género de horror y ciencia-ficción que tiempo después permitió realizar tres secuelas más.

Después de *El experimento del doctor Quatermass*, la Hammer se apropia de la novela de Mary Shelley, *Frankenstein o el moderno Prometeo*, llevándola a la pantalla con *La maldición de Frankenstein* o *The Curse of Frankenstein*, en 1957, que fue dirigida por Terence Fisher, uno de los más importantes directores del género de terror hasta la actualidad, y escrita por Jimmy Sangster; esta versión pretendía mostrar que el monstruo en realidad es el doctor, interpretado por Peter Cushing.

La película fue todo un éxito, así es que los estudios Universal permitieron a la Hammer que utilizara a los personajes icónicos del cine de terror fantástico, que anteriormente había empleado la primer casa productora.

Para 1956 se comienza a rodar *horror of Drácula*, película a color que se caracteriza por destacar el color rojo de la sangre marcándolos como una compañía innovadora en cuanto a la estética expuesta en sus filmes. La dirección estuvo, de nuevo a cargo de Fisher y el guión en manos de Sangster, demostrando que

esa mancuerna funcionaba mucho mejor de lo imaginado y haciéndolos ver como una renovación en lo que respecta al cine de vampiros; en la cinta se transforma al mítico Conde, dotándolo de agresividad y un aire sexual irresistible, Christopher Lee encarnó a Drácula y Peter Cushing a su persecutor Van Helsing.

Ambos personajes prosiguieron sus andanzas en infinidad de secuelas, por ejemplo: *La venganza de Frankenstein* (*The Revenge of Frankenstein*, Terence Fisher, 1958), *Frankenstein creó a la mujer* (*Frankenstein Created Woman*, Terence Fisher, 1967), *Drácula, príncipe de las tinieblas* (*Dracula: Prince of Darkness*, Terence Fisher, 1966) o *Drácula vuelve de la tumba* (*Dracula Has Risen from the Grave*, Freddie Francis, 1968).

Otro de los monstruos prestados por la Universal a la Hammer, fue la Momia mostrada en las pantallas como *The Mummy* en 1959, con la misma fórmula de sus dos éxitos anteriores la dirección de Terence Fisher, y la actuación de Peter Cushing y Christopher Lee en los papeles principales.

Los licántropos también fueron parte de su carta de presentación tal es el caso del filme *La maldición del hombre lobo* (*The Curse of the Werewolf*, 1961) dirigida por su director estrella Terence Fisher y adaptada de la novela de Guy Endore *El hombre lobo de París*. Sin embargo dicha película fue censurada por la violencia sexual que contenía.

La literatura terrorífica formó parte de la cartera exitosa de esta casa productora, tal es el caso de *El fantasma de la ópera* (*The Phantom of the Opera*, Terence Fisher, 1962), basada en el original de Gaston Leroux. La novela de Robert Louis Stevenson fue adaptada en *Las dos caras del Dr. Jekyll* (*The Two Faces of Dr. Jekyll*, Terence Fisher, 1960). Posteriormente se hizo *Dr. Jekyll y su hermana Hyde* (*Dr. Jekyll & Sister Hyde*, Roy Ward Baker, 1971).

Lanzó una serie de películas sobre mujeres vampiro que explotaban el morbo lésbico, la sensualidad femenina y sexualidad, *Las amantes vampiros* (*The Vampire Lovers*, Roy Ward Baker, 1970), *Lujuria para un vampiro* (*Lust for a Vampire*, Jimmy Sangster, 1971) y *Drácula y las mellizas* (*Twins of Evil*, John Hough, 1971). Todo esto inspirándose en *Carmilla* de Sheridan LeFanu

La Hammer utilizó monstruos que no eran tan comunes en el cine occidental, tal es el caso de películas como *La Gorgona/La leyenda de Vandorf* (*The Gorgon*, Terence Fisher, 1964) este ser mitológico hace estragos en un pueblo centroeuropeo. Protagonizada por la hermosa actriz Bárbara Shelley (la "chica Hammer" por excelencia), desarrolla una romántica y trágica historia de amor a la vez que reflexiona sobre las relaciones entre lo bello y lo monstruoso.

El reptil (*The Reptile*, 1966) presenta a otro monstruo femenino, lo mismo sucede en *La plaga de los zombies* (*The Plague of the Zombies*, 1966), donde una localidad es asolada por el vudú. Ambos filmes fueron dirigidos por John Gilling, guionista de *La Gorgona*, *La novia del diablo* (*The Devil Rides Out*, Terence Fisher, 1968) adaptó *El talismán de Set* de Dennis Wheatley. Christopher Lee encarna a un aristócrata aficionado a las artes mágicas que lucha contra los poderes oscuros del malvado Mocata (Charles Gray), líder de una secta satánica.

Influencia en México.

La influencia que tuvo la Hammer productions en nuestro país fue sin lugar a dudas, la utilización de los personajes icónicos que esta casa productora, al igual que los estudios Universal, tomaron del periodo gótico y romántico adaptados a la cinematografía, como Drácula, Frankenstein, la momia, entre otros.

Pero a pesar de que el género de terror en nuestro país utilizó estos seres fantásticos, se nutrió de otras vertientes donde los personajes anteriormente citados eran transportados a géneros que muy poco tenían que ver con el horror, como el cine de luchadores, la comedia y la ciencia ficción, sin embargo existe un amplia producción dedicada al vampirismo.

Después de la filmación de la versión en español de Drácula de los estudios Universal, es hasta 1957 que los vampiros en el cine

mexicano vuelven a surgir con la cinta *El vampiro* de Fernando Méndez protagonizada por Germán Robles, quien debido al éxito de su interpretación en la película protagonizaría años más tarde una saga de horror y misterio titulada *Nostradamus* realizada por Federico Curiel en 1959 que incluye títulos como: *Las víctimas de la noche*, *Más allá de la vida* y *El ataúd vacío*.

Pese al éxito de estas películas el mito del vampiro en nuestro cine también llegó, como todo el cine de terror, a ser utilizado para la creación de cintas absurdas e irrisorias como: *Frankenstein, el vampiro y compañía* (1961) *¡Échenme al Vampiro!* (1961), *La invasión de los Vampiros* (1961).

Según Rafael Aviña en su libro *Una mirada insólita. Temas y géneros del cine mexicano*, es importante reconocer tres cintas decorosas del cine de vampiros a la mexicana: *Alucarda, la hija de las tinieblas* (1975) de Juan López Moctezuma; *Colmillos* (1990) de René Cardona III y *Cronos* (1992) de Guillermo del Toro.

II. VII.- Hasta luego a los monstruos clásicos.

En los años 70 y 80 aparecieron nuevas formas de expresar y asustar a la gente, nacieron clásicos de gran importancia, imponiéndose en la taquilla y generando una revolución; sin embargo cabe destacar que desde antes de esas décadas Alfred

Hitchcock comenzó a revolucionar al cine de terror, con su tan afamada cinta *Psicosis*.

Encontramos dos cintas que marcaron al cine en general, pero que para el cine de terror y fantástico son muy importantes: *Tiburón* (1975), de Steven Spielberg, y, sobre todo, *La guerra de las galaxias* (1977), de George Lucas, dos películas sin las que es imposible entender la nueva comercialización en el cine Estadounidense:

“...se entró de lleno en la era dominada por el *box-office*, la lista de éxito elaborada a partir de la recaudación. Se hablaba de películas que más recaudan en un fin de semana, pero poco a poco se fue acortando esa referencia para señalar cual es la más taquillera el primer día de estreno. El mundo del cine pasó, por consiguiente, a moverse por unos derroteros claramente comerciales.” (GARCÍA, Emilio: 2008)

Esto se puede explicar, según Gubern entre otras cosas por la crisis del capitalismo que generó una gran sentimiento de inestabilidad e incertidumbre en las sociedades de aquellos años: “...la invasión de poseídos por el demonio y de esforzados exorcistas, en el marco de la crisis capitalista, con su inflación galopante, su elevado desempleo y la catástrofe ecológica como fondo.” (GUBERN; 1978: 12)

Es una época en que el cine desde el terror y la fantasía, describían aquel tiempo en el que la guerra del Vietnam, la contracultura y el empleo de drogas condicionaron el pensamiento juvenil.

Se revolucionó al cine de terror, se dejaron atrás a los monstruos clásicos como vampiros, momias y brujas y se mostró que no hay terror más atroz que el que concierne al propio ser humano: “tras los venerables monstruos de antaño, víctimas de tabúes censores y autocensuras, los nuevos horrores del cine se han vuelto más perversos e inquietantes” (GUBERN; 1978:43)

Lo mencionado anteriormente se explica debido al sensacionalismo, según los Mass Media este, es el eje de la producción en los medios de comunicación inmersos en un sistema capitalista, desde luego está incluido el cine, el cual trabaja bajo el motor sensacionalista de la crueldad.

Así los nuevos monstruos son personas comunes y corrientes, el miedo ya no era a los monstruos legendarios, en este momento el miedo provenía de nosotros mismos; de acuerdo con Josefa Erreguerena:

“...la liberación de las formas estéticas trae consigo la liberación de las formas antisociales y antitradicionales -o viceversa-, una liberación, en todo caso, que a su vez culmina en la visión del universo humano por parte de sus propios fantasmas personales y sociales. La ruptura de las formas clásicas, de este modo, el asalto de ciertas actitudes ‘vanguardistas’, tiene mucho que ver en este periodo con el fenómeno colectivo de la escisión psicológica: unas estructuras tradicionales invadidas por elementos extraños, representantes de la ‘modernidad’, de todo aquello que el reaccionario cuerpo social ha tenido siempre a despreciar y como consecuencia, a temer” (ERREGUERENA; 2007: 138.)

Es en esa década cuando una nueva oleada de directores jóvenes comienza a hacer cine y empezaron a surgir cintas en donde los niños eran los encargados de traer el horror consigo: “Tres títulos ejemplifican este contenido: *La semilla del diablo* (1968), de Roman Polanski; *El exorcista* (1973), de William Friedkin; y *La profecía* (1976), de Richard Donner.” (GARCÍA, Emilio: 2008)

La niñez y juventud en este periodo estaban predestinadas a convertirse en portadores de desgracia y maldad en una gran mayoría de títulos. Román Gubern respecto a la película *El exorcista* nos comenta que el cine:

“Dio un paso importante al tomar como protagonista a una niña inocente y dulce como receptáculo de la posesión diabólica, lo que conduce al contraste inocencia-perversión hasta extremos casi insoportables.” (GUBERN; 1978:43).

Es también en ese entonces que Stephen King, un joven novelista del género de terror, hace su gran aparición y comienza a nutrir, junto con otros novelistas al cine con sus fascinantes historias:

“...resulta fácil reconocer que a partir de la década de 1970 el cine es, cada día con mayor insistencia, un arte de la alusión, en el sentido de estar construido narrativamente sobre los mecanismos de intertextualidad desarrollados en la literatura.” (ZABALA: 2005: 59).

Influencia en México.

En nuestro país siguió prevaleciendo la manufactura de cintas que poco tenían que ver con el cine de terror y que en lugar de espantar a los espectadores caían en la sobre estereotipación de los ya tan conocidos y aclamados monstruos clásicos, cayendo en producciones de humor involuntario.

Evidentemente, en esta época se sigue realizando el tan aceptado cine de luchadores que combaten a monstruos, vampiros, momias y todos aquellos seres del averno, para salvaguardar el orden social, pero para este momento hasta el cine de luchadores comenzaba a decaer.

Sin embargo cabe hacer mención de un director que realizó un gran intento por crear un nuevo cine de terror, más enfocado a los miedos internos del ser humano; nos referimos a Carlos Enrique Taboada:

“El cine fantástico mexicano que todo lo puede asimilar, transformándolo, sin respetar ningún tipo de regla, ha seguido también otros caminos de la imaginación un poco más interesantes esgrimidos en filmes como: *Hasta el viento tiene miedo* y *el libro de piedra...*”
(RODRÍGUEZ; 1995:62),

Ambos filmes del director anteriormente mencionados; según Carlos Aviña, Taboada es el mejor exponente mexicano del cine de horror fantástico-psicológico y comenta en su libro *Una mirada insólita, temas y géneros del cine mexicano* que: “Con Taboada se

cierran propiamente los intentos de rescatar un género fantástico a la mexicana” (AVIÑA; 2004: 208)

II. VIII.- Guillermo del Toro.

Nacido en Guadalajara el 9 de octubre de 1964, Guillermo del Toro Gómez es uno de los cineastas mexicanos más destacados que ha logrado alcanzar proyección internacional, que se ha dedicado a la creación de guiones y adaptaciones de novelas, así como a la producción y dirección cinematográfica.

Desde muy joven inició su carrera como cineasta pues a los siete años dirigió una serie de cintas en súper 8 mm:

“Comencé porque tomé la cámara súper 8 milímetros de mi papá. Y la primera vez que ví en la pantalla proyectado algo que hice, fue algo grande en mi vida... Fue una ráfaga de creatividad muy grande, lo mismo sentí cuando ví a Ron Pearlman convertido en *Hellboy*: él dice que estaba casi llorando...” (Entrevista incluida en el DVD de *Cronos*.)

Más adelante en el año de 1983, cuando ya era un adolescente, realiza su primer cortometraje *Matilde*, después de la realización de este creó *Pesadilla*, *Pesadilla II*, *Ritual rutina*, y *Doña Lupe*, todos en 1985 y para 1987 realizó *Geometría* y tres animaciones sin título.

En 1982 fundó una compañía especializada en la creación de efectos especiales y en maquillaje llamada *Necropia*, la

compañía fue contratada para realizar los efectos y el maquillaje en una serie de Televisión llamada *Hora Marcada*, Del Toro tuvo la oportunidad de dirigir tres episodios de esta serie: *Con todo para llevar*, *Caminos de ayer* e *Invasión*.

También se adentraría al mundo de la producción cinematográfica con las películas *El corazón de la noche* en 1983 y *Doña Herlinda y su Hijo* en 1984, al año siguiente decide viajar a Nueva York y estudiar efectos especiales con Dik Smith quien participó en la película *El Exorcista* y *Death Becomes Her* como maquillista.

Trabajó en la Fundación del Centro de Investigación de la Universidad de Guadalajara dando clases, creó la productora Tequila Gang, colaboró en la película de *Mentiras Piadosas* (1988) con la elaboración de maquetas, en *Goitia, un dios para sí mismo* (1988) siendo encargado de maquillaje, en *Cabeza de Vaca* (1990) y en *Mi querido Tom* (1991) como encargado de efectos especiales.

Sin embargo a pesar de estar inmiscuido en el mundo de la cinematografía, tuvo que dedicarse, antes de tener éxito en ese medio, a otras cosas fue programador y proyccionista en un cineclub en Guadalajara, también fue agente de bienes raíces y vendedor de automóviles.

Es hasta 1991 con la realización de *Cronos*, su primer largometraje que alcanza el éxito en nuestro país y se le otorgan: “el premio del jurado en la semana de la crítica en el Festival de

Canes de 1993 y el Ariel en las categorías de Opera Prima, Guión, Argumento, Dirección y Mejor Película” (CIUK, 2000; 197), cabe aclarar que también fue productor de la cinta, al respecto Guillermo del Toro comenta:

“Llegó un momento en que teníamos que dar la casa en garantía de un préstamo...y yo le dije a mi mujer, mira hay dos opciones: o vivimos con techo y sin película, o vivimos sin techo y con película; le dije: y yo no quiero llegar a los 60 años y decir “es que yo pude haber hecho y yo pude haber dicho”, entonces yo prefiero apostar, si me equivoqué, enmiendo mi camino y a vender zapatos y va. Y apostamos todo lo que teníamos, absolutamente todo lo que teníamos.” (CIUK, 2000; 197)

Después del éxito de *Conos* emigra a Estados Unidos y en el año de 1997 filma *Mimic*, produce en 1998 *Un embrujo*, y después *El espinazo del diablo* en 2001, *Blade* y *Hellboy* ambas en el 2002, *El laberinto del fauno* en el año 2006 considerada su más grande logro hasta el momento, *El orfanato* en 2007 y *Hellboy 2: El ejército dorado* en el 2008.

Actualmente del Toro es socio de una casa productora que creó junto a sus amigos y cineastas Alejandro González Iñárritu y Alfonso Cuarón, la cual lleva por nombre *Cha Cha Cha*, el primer proyecto que esta productora fue la cinta *Rudo y Cursi*.

Según Perla Ciuk en su libro *Diccionario de Directores del Cine Mexicano* nos cementa que las principales influencias y predilección por cineastas de Guillermo Del Toro son:

“el cine de Luis Buñuel, Carlos Carrera, Antonio Urrutia, Jaime Humberto Hermosillo, Jorge Fons, Felipe Cazals y Alfred Hitchcock,

sobre quien escribe un libro. Sus actores preferidos son Pedro Armendáriz Jr. y Federico Luppi” (CIUK, 2000; 197).

Este último fue requerido como protagonista en la película *Cronos* y *el espinazo del diablo*.

Además de tener predilección por los cineastas anteriormente mencionados, su inclinación por el género de terror también es debido a la influencia de comics como: *El Santo*, *Fantomas* y *Traiciones*, *Los Supersabios*, *Leyendas de la Colonia*, *Batman* y *Spider Man* a los que era asiduo lector desde su infancia, así como a las producciones de la Hammer Films.

Este cineasta se ha caracterizado por la creación en sus cintas de ambientes tétricos, creando historias fantásticas; generalmente encontramos niños pequeños y un constante énfasis sobre el tema de la vida bajo el yugo de un régimen dictatorial; Habitualmente utiliza monstruos y seres sobrenaturales; al respecto Del Toro comenta que:

“...mi fascinación hacia ellos es casi antropológica... los estudio, los disecciono en algunas de mis películas: quiero saber cómo funcionan, qué aspecto tienen por dentro y cómo se comportan...tengo una especie de fetichismo por los insectos, la relojería, la maquinaria y los engranajes, monstruos, lugares oscuros, cosas sin nacer...” (Entrevista incluida en el DVD de *Cronos*.)

III.- MARCO CONCEPTUAL:

III.- MARCO CONCEPTUAL:

El cine, en general, utiliza a los mitos en función de las construcciones narrativas que produce, estos son actualizados de acuerdo a cada sociedad y momento histórico, es por este motivo que consideramos importante definir qué es un mito, para así lograr entender porqué es necesario actualizarlos y porqué el cine los retoma en las narraciones que nos presenta.

Según Mircea Eliade:

“...el mito cuenta una historia sagrada; relata un acontecimiento que ha tenido lugar en el tiempo primordial, el tiempo fabuloso de los «comienzos». Dicho de otro modo: el mito cuenta cómo, gracias a las hazañas de los Seres Sobrenaturales, una realidad ha venido a la existencia, sea ésta la realidad total,... o solamente un fragmento... Es pues, siempre el relato de una «creación».... Los mitos revelan, pues, la actividad creadora y desvelan la sacralidad (o simplemente la «sobrenaturalidad») de sus obras. ... Más aún: el hombre es lo que es hoy, un ser mortal, sexuado y cultural, a consecuencia de las intervenciones de los seres sobrenaturales.” (ELIADE; 1999: 10)

Entonces podemos decir que los mitos son historias de ficción que en algún momento fueron un hecho histórico, o que sirvieron para explicar algún acontecimiento que no fue precisamente auténtico, pero del cual no se tiene conocimiento; estos nos sirven para poder entender quiénes somos como individuos y por qué la sociedad tiene determinadas estructuras. Los mitos son explicados por medio de las instituciones que a su

vez sirven para legitimarlas, política, familia, escuela, religión siendo esta última una de las instituciones que se ha dedicado con mayor énfasis a la creación de los mitos:

“Si el hombre fuera inmortal no tendría la necesidad de buscar a alguien por encima de sí mismo, y sin la muerte, probablemente el hombre se sentiría Dios. La religión ofrece de esta forma al hombre la salvación de su alma, y esto le hace creer que puede alcanzar la inmortalidad. Así nacerían las primeras divinidades, que ideadas por el hombre asumieron las características antropomórficas y tipológicas de sí mismo” (Catálogo el miedo, exposición museo de la toscaza, en el museo de la autonomía)

Los mitos no sólo han sido abordados por el cine, en un principio eran historias que se transmitían de generación en generación de manera oral, después esas historias llegaron a la literatura, y por qué no decirlo, al resto de las artes.

Las historias míticas contadas ancestralmente eran sobre seres a los cuales admirar por sus grandes hazañas, o a los cuales aborrecer debido a lo nocivos que resultaron para la humanidad, o incluso eran personajes a los que se les debía temer, pero con el tiempo se fueron modificando:

“en la Grecia antigua el mito tenía una connotación de palabra sagrada... Con la tecnología el mito adquiere la voz falsa de lo verdadero,... el renacimiento y pensamiento racional de la época hace descrédito del mito y hasta lo ridiculiza... hasta finales del siglo XIX el mito recibe nuevamente atención como parte de la cultura” (QUINTERO; 2003:14)

Así lo que en un principio era admiración en nuestros días es identificación; para que una película sea aceptada por los espectadores es necesario que se identifiquen con lo que presenta el filme, por medio de los personajes, las historias, los lugares, etcétera; es por esto que se puede decir que los mitos plasmados en el celuloide han dejado de ser verdaderas absolutas o sagradas, para formar parte de lo habitual:

“En nuestra época, el monstruo se ha convertido increíblemente en un tema mítico que funciona desde el conductor del imaginario social. El cine lo transforma en imágenes que parecen vivientes, la televisión lo minimiza, colocándolo en una dimensión cotidiana...” (Catálogo el miedo, exposición museo de la toscaza, en el museo de la autonomía.)

Para poner como ejemplo un caso concreto, encontramos que a pesar de que los protagonistas de los filmes de terror sean seres que no tienen presencia en la naturaleza, como, vampiros, momias vivientes o monstruos los admitimos como reales debido a que aceptamos los códigos narrativos que el género nos presenta.

El cine al ser una institución explica por medio de sus narraciones los mitos y al igual que el resto de las instituciones los actualiza debido a que la sociedad se transforma con el paso del los años, por ende, también se transforma su manera de pensar y de entender al mundo; es por esta razón que los mitos deben cambiar para que cada sociedad pueda apropiárselos:

“Mitos como Drácula. Frankenstein o el Hombre-Lobo resultan tan significativos para entender las neurosis, las frustraciones y los déficit

colectivos de nuestra sociedad como lo resultan un dios de la lluvia o una diosa de la fecundidad en viejas culturas neolíticas...” (GUBERN; 1978: 15)

Entonces al ser una institución actualizadora de los mitos nos explica, por medio de la creación de personajes y situaciones, con las particularidades de la sociedad que lo produce; cómo debemos ser, creando estereotipos; el género de terror al trabajar bajo la premisa, un tanto maniquea, del bien y el mal, nos dice como ser buenos sujetos y lo que no debemos hacer para ser malos, además de indicarnos a lo que le debemos temer pues proyecta los miedos y las ansiedades colectivos.

Es por esto que con el paso de los años el cine ha actualizado los mitos en función de los valores éticos y morales, los momentos históricos, la tecnología, la cultura, etcétera; de cada sociedad: “el mito tiene la característica de la repetición constante de la misma historia contada de diferentes maneras” (ERREGUENERA; 2002: 15)

A pesar de que los mitos provienen de tiempos ancestrales y se retoman con el paso de los años, podemos encontrar, para el caso del cine de terror, elementos narrativos desde la tragedia griega como en la obras de Shakespeare, sin embargo estas muestras no forman parte ni constituyen al género, en donde el propósito primordial es el de espantar a los lectores o espectadores.

Sin embargo es un hecho que el hombre siempre ha tratado de exteriorizar sus miedos por medio de la creación de mitos y

leyendas que los expliquen; según el museo de la toscaza, por medio de su exposición *El miedo* argumenta que:

“El ser humano es un gran creador de monstruos: Siempre ha sido, desde el paleolítico dibujó figuras monstruosas en cavernas y grutas. Desde entonces la producción de monstruos ha continuado siempre, metiendo variaciones e innovaciones. Los monstruos están dentro de cada uno de nosotros, porque los creamos desde niños, en varios estados de la construcción de la realidad y en la formación y estructuración de lo imaginario. La presencia del monstruo continúa acompañándonos aún después, durante nuestro crecimiento y más.” (Catálogo el miedo, exposición museo de la toscaza, en el museo de la autonomía.)

Es hasta mediados del siglo XVIII que se comienza a codificar el género gracias a la novela Gótica motivada según Román Gubern por: “el sensacionalismo, la vocación de insólito y espanto.” Siendo años más tarde el cine el principal exponente de los mitos literarios surgidos en ese periodo.

Consideramos importante en este momento definir qué es el cine de terror; Leonardo García Tsao nos dice en su libro *Cómo acercarse a... el cine*, que el género de terror u horror se desprende como subgénero del cine fantástico. Para él consiste:

“...en una situación básica: narra lo que ocurre cuando lo normal es amenazado por lo anormal, que puede ser cualquier cosa: monstruos, demonios, vampiros zombis, asesinos psicópatas, animales reales o imaginarios. Si el cine se compara con frecuencia con el sueño, el de horror es el equivalente a la pesadilla” (GARCÍA; 2001: 56)

Gubern considera que el cine de terror como género se encuentra notoriamente establecido por las reglas que le ha

52

asignado la industria cinematográfica; además de que dentro de este se encuentran varias familias de subgéneros:

“...dentro del cine terrorífico existe un nutrido género dedicado al vampirismo, con sus reglas propias, como existe otro perfectamente definido dedicado al mito del humanoide, o dedicado al hombre lobo, al zombi, etc., cada uno de ellos sometidos a normas bien precisas y muy raramente intercambiables entre sí...”(GUBERN;1978: 31)

Existen diferentes tipos de cánones que se encargan de normar a cada género y subgénero: los cánones iconográficos; que son los encargados de regular la manera en la que se presenta el aspecto visual en una película, los diegético-rituales; regulan las situaciones icónicas en la películas, por ejemplo el beso-mordisco del vampiro; y los cánones mítico-estructurales que son los encargados de darle estructura a los mitos.

Es importante señalar que además de estos cánones existe una semántica del género, que se encarga de proporcionar características específicas a los temas abordados en las películas: “los ejes dominantes del género terrorífico nacen de formulaciones míticas ligadas a creencias populares y a temores nacidos en contextos socioculturales muy precisos” (GUBERN; 1978: 33)

De acuerdo con lo mencionado anteriormente Gubern propone cuatro ejes míticos que se plantean en la temática de las películas del género: Tiranía, Descanso eterno después de la muerte, Pérdida de identidad y Monstruosidad; a continuación explicaremos cada eje.

1) Tiranía:

“La tiranía como forma hipertrófica, omnimoda e incontrolable de poder, aparece como la raíz política de muchos mitos terroríficos, el poder del tirano puede proceder de fuentes diversas... El terror que inspira el tirano es en todos los casos el terror hacia su sumisión.”
(GUBERN; 1978: 34)

El poder del tirano puede aparecer en distintas formas, por ejemplo, puede ser por medio del poder económico o político encarnado en un ser, este es el caso del Conde Drácula quien además de controlar la vida de sus víctimas, también las domina sexualmente.

También podemos encontrar que el poder proviene de el excesivo control sobre la ciencia, popularizando de esta manera a los científicos locos como en el caso del doctor Víctor Frankenstein, por último puede ser que el poder se posea debido a una anomalía física dando origen a los monstruos súper potentes como King Kong.

2) Descanso eterno después de la muerte:

“Esta creencia (o esperanza) que se halla en casi todas las religiones, aparece como una clara raíz del mito terrorífico de los muertos-vivientes o del no-muerto, que no han podido alcanzar la paz eterna prometida tras la verdadera muerte...” (GUBERN; 1978: 33)

El mito de los muertos-vivientes tiene un origen luciferino, pues muchas religiones consideran que el hecho de cometer un pecado mortal en vida tiene que ser castigado con el desasosiego

después de la muerte o con el infierno. Solamente mediante la purificación del alma es que se puede alcanzar la verdadera muerte y descansar en paz eternamente

Los personajes que se encargan de dar vida a este eje mítico son zombis, momias, fantasmas, vampiros y todas aquellas almas que vaguen sin descanso.

3) Pérdida de identidad:

“Uno de los temores más extendidos y atávicos de la humanidad es el de la pérdida de la propia identidad, la conversión en una persona distinta, amenaza que puede resultar más espantosa que la mutilación o la muerte.” (GUBERN; 1978: 35)

La base de este mito es el principio del bien y el mal, este eje mítico es representado por seres que ocultan su verdadera identidad bajo la imagen de alguien completamente diferente a lo que son, también por personajes en donde dos o más personalidades o entes viven en un solo cuerpo, por ejemplo Regan la niña del exorcista, la cual fue poseída por un demonio.

Además podemos encontrar a personajes que debido a algún acontecimiento dejan de ser la persona que eran y se transforman en otra, como es el caso del Hombre Invisible o de las víctimas de la mordedura de un Vampiro o a personas que concientemente se hacen pasar por alguien diferente a lo que son.

Este eje mítico tiene también connotaciones psicológicas basadas en enfermedades mentales conocidas por la psiquiatría actual.

4) Monstruosidad:

“Es una categoría de la anormalidad y la anomalía a su vez, es un concepto de fundamentación estadística. Es anormal lo que no es normal y corriente es decir, regularmente estadístico. Y lo anormal inquieta y asusta, especialmente cuando se trata de la grave anomalía que comúnmente llamamos monstruosidad.” (GUBERN; 1978: 39)

De acuerdo con Gubern la Monstruosidad se puede definir por medio de dos categorías: por sus características físicas y por su origen.

1. Por características físicas:

Se es monstruo por ser muy feo, deforme, por ser invisible, por ser demasiado pequeño, por ser demasiado grande, o por ser mitad hombre y mitad animal, o por poseer poderes parapsicológicos, etcétera; en fin por ser físicamente diferente.

2. Por su origen:

En esta clasificación se considera monstruo a aquellos que no fueron concebidos bajo una relación sexual común, encontrando a seres como la criatura de Frankenstein y se incluyen también todas las aberraciones de la escala zoológica.

Hasta el momento hemos definido cómo es que el cine de terror consta de ciertos cánones específicos para poder ser

reconocido, sin embargo esas reglas o gramática se modifican, o actualizan, con el paso de los años incluyendo nuevos significantes en cada uno de los símbolos utilizados.

Ahora bien al ser el cine de terror el encargado de trabajar en todo momento con los miedos colectivos inmersos en el ser humano, por esto consideramos muy importante entender qué es el miedo para el ser humano y porqué el cine de terror crea una catarsis en nosotros al ver sus historias; el museo de la Toscaza nos explica lo siguiente sobre el miedo:

“El miedo es tan antiguo como el género humano, es un instinto primitivo, preexistente en cada forma de inteligencia, racionalidad y cultural. El miedo nace con la aparición de la vida animal y se relaciona íntimamente al instinto de supervivencia de cada especie viviente. Este desciende sobretodo del miedo más natural y fisiológico que es el miedo a la muerte...” (Catálogo el miedo, exposición museo de la toscaza, en el museo de la autonomía.)

De esta manera en cada época y cultura se han desarrollado miedos específicos, siendo el más común el miedo a la muerte, ya que todas las culturas le han manifestado respeto. Sin embargo el miedo se ha modificado de acuerdo a las nuevas necesidades del hombre, siendo cada vez más sociales.

Actualmente el miedo sigue siendo un elemento constante en nuestra existencia y como ya lo explicamos, los temores que existen actualmente no son mismos que hace 2000 años. Es por esta razón que el cine también actualiza los miedos, según Gubern: “los

nuevos miedos se han vuelto más péfidos e inquietantes” (GUBERN; 1978: 43).

El hecho de que en la humanidad existan temores, ha sido una fuerte razón para que el cine de terror sea un género aceptado por el público, pues por medio de la pantalla podemos ver reflejados nuestros miedos mas profundos, pero siempre de una manera segura.

Por ejemplo; podemos observar el mas cruel de los asesinatos e identificarnos con la victima, pero sabemos que nos encontramos sentados en la butaca y que realmente no corremos peligro o por el contrario identificarnos con el agresor, pero somos concientes que no estamos cometiendo ningún acto malvado, es por esto que existe una catarsis en el público y al existir antagonistas poco crueles, se frustra este efecto en el espectador.

De esta manera podemos comparar la catarsis que encontramos al ver una película con el sacrificio humano, el cual formó parte de todas las culturas agrícolas de la antigüedad, en donde “El acto de dar muerte es reconocido como necesario y útil para todos, una victima es inmolada para la redención o purificación de toda la comunidad”. (Catálogo el miedo, exposición museo de la toscaza, en el museo de la autonomía.) Después de un sacrificio la sociedad queda liberada de ciertos sentimientos, de igual forma que cuando vemos un filme.

IV.- METODOLOGÍA:

IV.- METODOLOGÍA:

IV. I.- Recopilación de la bibliografía:

Lo primero que realizamos fue la búsqueda y recopilación de la bibliografía empleada en este trabajo. Para la exploración de los textos obtuvimos la ayuda y recomendación del profesor Gustavo García y de nuestro asesor externo Omar Quintero. La bibliografía que ocupamos corresponde principalmente a los libros que obtuvimos de la biblioteca de la UAM Xochimilco y de nuestros asesores.

IV. II.- Búsqueda y selección de la filmografía:

Las películas seleccionadas que integran nuestro *corpus*, fueron escogidas por ser consideradas las más representativas del género en cada etapa seleccionada y para cada eje mítico según el profesor y crítico de cine Gustavo García. Además con base en la elección de estos filmes organizamos los antecedentes de este trabajo.

Para el caso de México elegimos las películas de Guillermo del Toro por ser el director Mexicano contemporáneo que logra plasmar en sus películas los ejes míticos y además actualizarlos de forma muy creativa y original, y, también, por ser reconocido a

nivel mundial como uno de los mejores directores del cine de Terror.

Considerando el eje de la Tiranía, las películas escogidas fueron:

1. Expresionismo alemán: Título: Nosferatu, Director: F. W. Murnau; año: 1922.
2. Estudios Universal: Título: Drácula, Director: Tod Browning, año: 1931.
3. Cine japonés: Título: Kawaidan – la mujer de la nieve, Director: Masaki Kobayashi, año 1964.
4. Terror atómico: The Amazing Colossal Man / El asombroso hombre creciente. Director: Bert I. Gordon, año: 1957.
5. Hammer Production: Título: Horror of Drácula, Director: Terence Fisher, año: 1958.
6. Década de los setenta: Título: La Profecía, Director: Richard Donner, año: 1976.
7. Guillermo del toro: Título Blade II, año: 2008.

Considerando el eje Descanso eterno después de la muerte, las películas escogidas fueron:

1. Expresionismo alemán: Título: El gabinete del Doctor Caligari, Director: Robert Wiene, año: 1920.
2. Estudios Universal: Título: La momia, Director: Karl Freund, año: 1932.

3. Cine japonés: Título: Kwaida, Director: Masaki Kobayashi, año 1964.

4. Terror atómico: Título: La noche de los muertos vivientes, Director: George A. Romero, año: 1968.

5. Hammer Production: Título: La momia, Director: Terence Fisher, año: 1958.

6. Década de los setenta: Título: El Resplandor, Director: Stanley Kubrick, año: 1980.

7. Guillermo del Toro: Título: el espinazo del diablo, año: 2001

Considerando el eje Pérdida de identidad, las películas escogidas fueron:

1. Expresionismo alemán: Título: El estudiante de Praga, Director: Stellan Rye/ Paull Wegener, año: 1913

2. Estudios Universal: Título: El hombre invisible, Director: James Whale, año: 1933.

3. Cine japonés: Kuruneko, Director: Kateto Shindo, año: 1968

4. Terror atómico: Título: La Mosca, Director: Kurt Neumann, año: 1958.

5. Hammer Production: Título: Las dos caras del Dr. Jekyll, Director: Terence Fisher, año: 1960.

6. Década de los setenta: Título: El Exorcista, Director: William Friedkin, año: 1973.

7. Guillermo del Toro: Título: Cronos, año: 1993.

Considerando el eje Monstruosidad, las películas escogidas fueron:

1. Expresionismo alemán: Título: El Golem, Director: Paul Wegener, año: 1920.

2. Estudios Universal: Título: Frankenstein, Director: James Whale, año: 1931.

3. Cine Japonés: Título: Onibaba, Director: Kaneto Shindo, año: 1964.

4. Terror atómico: Título: Godzilla, Director: Ishiro Honda, año: 1954.

5. Hammer Production: Título: La maldición de Frankenstein, Director: Terence Fisher, año: 1957

6. Década de los setenta: Título: Tiburón, Director: Steven Spielberg, año: 1975.

7. Guillermo del Toro: Título: Mimic, año: 1997.

IV. III.- Estrategia metodológica:

La estrategia metodológica que utilizamos para el análisis de las películas fue la propuesta por María Josefa Erreguerena en su Libro *El mito del Vampiro. Especificidad, origen y evolución en el cine.* en donde se siguieron los pasos que a continuación se describen:

1. Se colocó cada película en el eje mítico dominante que le corresponde. A pesar de que tenga características de alguno de los otros ejes; se tomó en cuenta para el análisis el dominante en la historia.

2. Se dividió el análisis en siete etapas de acuerdo a las corrientes cinematográficas más representativas del cine de terror.

3. Se realizó una sinopsis de cada película.

4. Se hizo un análisis de la misma para determinar el eje mítico dominante y con qué otros ejes míticos se entrelaza la película.

5. Se mostraron los elementos característicos de cada eje mítico.

6. Se recuperaron las características de cada eje mítico como estereotipo.

7. Finalizamos exponiendo por medio de una tabla las principales diferencias encontradas en los ejes míticos a lo largo de las décadas, para poder demostrar la actualización de estos.

**V.- ANÁLISIS DE LAS PELÍCULAS
EMBLEMÁTICAS DE TERROR EN
LAS PRINCIPALES CORRIENTES
DEL GÉNERO.**

V.- ANÁLISIS DE LAS PELÍCULAS EMBLEMÁTICAS DE TERROR EN LAS PRINCIPALES CORRIENTES DEL GÉNERO.

A continuación se presenta el análisis de las películas seleccionadas como icónicas del cine de terror, las cuales ilustran cada uno de los ejes míticos propuestos por Román Gubern. Iniciamos analizando estas cintas de acuerdo a cada eje mítico en el siguiente orden: Tiranía, Descanso eterno después de la muerte, Pérdida de identidad y Monstruosidad, dentro de cada eje se colocó la cinta correspondiente a este.

El orden de las corrientes cinematográficas se realizó cronológicamente: Expresionismo alemán, Estudios Universal, Cine japonés, Terror Atómico, Hammer Production y la década de los setenta.

Decidimos organizar de esta forma el análisis para poder observar como cada eje mítico evoluciona o no, a lo largo de los periodos.

V-I.- Tiranía:

La Tiranía es la raíz política de los mitos terroríficos, es encarnada en personajes que por medio de su poder dominan a las masas, este apartado analizamos los siguientes filmes:

1. Expresionismo alemán: Título: Nosferatu, Director: F. W. Murnau; año: 1922.
2. Estudios Universal: Título: Drácula, Director: Tod Browning, año: 1931.
3. Cine japonés: Título: Kawaidan-la mujer de la nieve, Director: Masaki Kobayashi, año 1964.
4. Terror atómico: The Amazing Colossal Man / El asombroso hombre creciente. Director: Bert I. Gordon, año: 1957
5. Hammer Production: Título: Horror of Drácula, Director: Terence Fisher, año: 1958.
6. Década de los setenta: Título: La Profecía, Director: Richard Donner, año: 1976.

Expresionismo alemán:

Título: Nosferatu.

Director: F. W. Murnau.

Año: 1922.

Sinopsis:

Hutter es un vendedor de terrenos que parte a los Cárpatos a venderle un terreno al Conde Orlok, estando en el castillo Orlok intenta beber su sangre pero se detiene porque encuentra una fotografía de la prometida de su víctima, de quien queda impresionado y decide hacerla su nueva víctima, es por esto que se traslada hasta Bremen, lugar en donde ella se encuentra, pero al llegar a su destino lleva consigo la peste provocando la muerte de varios de los habitantes de ese lugar.

Hutter regresa al lado de su amada mientras que el Conde la asecha, Ellen descubre en un libro que para lograr librar al pueblo de la terrible peste que los azota es necesario que una doncella de corazón puro ofrende su sangre y retener al Conde hasta que cante el primer gallo de la mañana, de modo que decide ser ella quien se sacrifique, sigue las instrucciones del libro terminando con la vida de Orlok cuando un rayo de sol cae sobre él desintegrandse.

Análisis:

En Nosferatu el eje mítico de la Tiranía está representado por el personaje de el Conde Orlok, quien además de ser un vampiro es una especie de señor feudal que tiene en sus manos el poder

económico, esto queda demostrado en primera instancia por el castillo con estilo Gótico en donde vive, también por el interés de Hutter en venderle un terreno, además el poder se manifiesta en este personaje sobre la vida de los hombres, pues tiene la capacidad de decidir si alguien vive o muere, como en el caso de Hutter, pues Orlok decide perdonarle la vida.

Utiliza un ataúd para dormir dentro de este, además de utilizarlo también para trasladarse a Bremen, de ese mismo ataúd surgirán las ratas una vez que es abierto por los pobladores de este pueblo, que descubren el barco en el que el conde se trasladó donde todos los tripulantes murieron.

Nosferatu encarna la maldad absoluta al no externar en ningún momento algún sentimiento, lo único que le interesa es alimentarse de la sangre/vida de las personas, jamás expresa culpa o satisfacción su único interés es sobrevivir, Ellen por el contrario representa la bondad, la inocencia, el amor, la pureza y el sacrificio, dejándonos entender que la maldad y la bondad son absolutos en la película.

Al ser una película expresionista encontramos en ella una actuación de los personajes un tanto exagerada, la caracterización de los mismos enfatiza sus rostros, utiliza close up y big close up para encuadrar a los protagonistas para dejarnos ver aun más sus emociones, destaca también la luz y la sombra contrastando, por

ejemplo; la palidez del Conde frente a la oscuridad del castillo, además de ser un ente que únicamente vive por las noches.

El juego de la luz y sombras es realmente marcado, como mayor ejemplo tenemos la sombra de Nosferatu que aparece por primera vez en el castillo al bajar las escaleras y por segunda vez cuando mata a Ellen, no se le ve a él sin embargo encontramos su sombra, dejándonos entender que es un ser que se mueve solo en la oscuridad y las sombras.

Las calles son líneas rectas paralelas que poco a poco se van uniendo y los edificios de Bremen son literalmente rectángulos con unas cuantas ventanas, el castillo de Orlok posee un estilo romantisista.

Eje mítico con el que se entrelaza:

Las características físicas de este vampiro son la fealdad en extremo o Monstruosidad, es un ser alto, sumamente delgado, con brazos largos y dedos puntiagudos, en su rostro encontramos ojos saltones y nariz afilada, pero lo que más sobresale son sus dientes afilados muy parecidos a los de las ratas, mismas que en todo momento lo acompañan, siendo las causantes de transmitir la peste en Bremen. La peste representa para la Alemania de esos años la muerte, la podredumbre y la ruina a la que se sometió después de la primera guerra mundial, siendo este país uno de los vencidos durante esa terrible batalla.

De manera que la Monstruosidad es el eje mítico que se entrelaza en la película, ya que Nosferatu aterra a las personas no solo por ser un Vampiro, además por se físicamente monstruoso.

También encontramos el eje mítico de la Pérdida de identidad, este se presenta en Mina, ya que desde de que su prometido sale de su hogar comienza a comportarse de una manera completamente diferente, e incluso en momentos parece quedar hipnotizada por el malvado conde.

Otro eje que encontramos es el del Descanso eterno después de la muerte, pues Orlok es en un no-vivo y es hasta que muere con los rallos del sol que su alma queda purificada y alcanza la muerte.

Elementos característicos del eje mítico de la Tiranía:

Poder: Económico político y sobrenatural.

Manera en la que ejerce el poder: Decide quien vive y quién no.

¿Para qué utiliza el poder?: Para alimentarse y subsistir.

Estereotipos del eje mítico de la Tiranía:

1. Es la encarnación del mal absoluto representado por un Vampiro.
2. El Conde Orlok es una especie de señor Feudal.
3. Lo dañan todos los símbolos que se relacionen con el bien.
4. Sólo vive de noche.
5. No externa ningún sentimiento o deseo, únicamente necesita alimentarse y sobrevivir.
6. Trae consigo el mal (la peste).

Estudios Universal:

Titulo: Drácula.

Director: Tod Browning

Año: 1931.

Sinopsis:

El conde Drácula quien vive en Transilvania es visitado por Renfield un joven inglés encargado de venderle una casa en Londres al conde; una vez dentro del castillo, Drácula vampiriza a Renfield y viajan juntos de regreso a Londres, lugar en donde conocerá a Mina una joven aristócrata.

Mina comienza a comportarse extraña cada vez que el conde está al lado de ella, su padre Seward se da cuenta que el Conde es un Vampiro, por este motivo decide que es necesario destruirlo y reciben la ayuda John, el prometido de Mina; y del Doctor Van Helsing , científico alemán dedicado a cazar vampiros.

Después de perseguir a Drácula y darse cuenta que no se refleja en los espejos, que lo atemorizan las cruces y que no puede ver la luz del día pues sería destruido, Van Helsing decide matarlo clavando una estaca en su corazón mientras el conde está dormido dentro de un ataúd, Drácula se transforma en polvo.

Análisis:

En la película la Tiranía es representada por la figura de Drácula quien es un Vampiro, pero también es un Conde que posee poder económico pues Renfield tiene interés de venderle una casa,

además vive en un gran castillo; aparte de poseer poder monetario, tiene la capacidad de dominar a sus víctimas, las cuales una vez que son mordidas por él se convierten en sus súbditos, como en el caso de el propio Renfield quien una vez que ha sido Vampirizado lo acompaña hasta Inglaterra; también manifiesta poder sobre la sexualidad ya que es un ser seductor.

Una de sus debilidades es la luz del sol que es capaz de terminar con él, es por esta razón que utiliza un ataúd para dormir, otra de sus debilidades son las cruces, que son un símbolo del bien y al ser Drácula la encarnación del mal lo atemorizan y alejan, pero finalmente la estaca es la encargada de destruirlo pues al perforar su corazón lo purifica y termina con su vida.

Drácula al personificar la maldad es un ser que destruye o vuelve ruin lo que toca sin embargo no es consciente de sus actos, simplemente se deja llevar por sus instintos, siendo uno el alimentarse de sangre humana, por lo tanto no tiene conciencia del bien o del mal, además de hacer uso de sus poderes paranormales para conseguir sus objetivos; al contrario del Doctor Van Helsing quien por medio del conocimiento de la ciencia, está capacitado para poder destruir al tan temido Conde, encontrando en la cinta un enfrentamiento no sólo entre el bien y el mal, sino entre la razón y la magia.

Al ser una película con influencia expresionista podemos observar que la actuación de los personajes es un tanto exagerada,

además de utilizar en la escenografía la tendencia de ese movimiento alemán, todas las cosas parecen tener tres o cuatro veces el tamaño normal: las puertas, las sillas, las escaleras... utiliza también los contrastes entre la luz y la sombra, como ejemplo tenemos la iluminación que se emplea para dar énfasis a la cara Drácula contrastando con el entorno oscuro.

Cabe destacar que en la cinta Drácula no se refleja en los espejos pues es un ser que no tiene alma, sus colmillos son utilizados como arma para poder perforar la piel de sus víctimas, utiliza una gran capa que extiende a su llegada representando esta la analogía de un murciélago, además de ser representado y tener la capacidad de transformarse en este animal y en lobo.

Las características físicas de este vampiro son rasgos fuertes, ojos grandes que utiliza para hipnotizar a las personas, fornido, no muy alto, cabello negro, en fin atractivo y parte de esto se debe a que jamás envejece ya que es inmortal. Pero lo que más importa es que es un ser seductor, un “Don Juan” con capacidad de atraer a sus víctimas gracias a esa característica.

Eje mítico con el que se entrelaza:

La película se entrelaza con el eje mítico de la Pérdida de identidad y esto queda demostrado notoriamente en las víctimas de Drácula, que dejan de ser ellos para convertirse en una especie de autómatas que obedecen las órdenes de su amo y se convierten en su servidumbre, comenzando a ser similares a él.

También lo podemos observar en el mismo Drácula quien en algunos momentos deja de tener apariencia humana para transformarse en murciélago y en lobo, dos animales que por sus características parecen ser amos de la noche.

Además encontramos el eje del Descanso eterno después de la muerte, pues Drácula al igual que sus víctimas son no-vivos que durante toda la eternidad estarán deambulando, hasta que mueran asesinados.

Elementos característicos del eje mítico de la Tiranía:

Poder: económico, político, sobrenatural y sexual.

Manera en la que ejerce el poder: Manipula a sus víctimas por medio de la hipnosis de acuerdo a sus necesidades.

¿Para qué utiliza el poder?: Para alimentarse y subsistir.

Estereotipos del eje mítico de la Tiranía:

1. Es la encarnación del mal absoluto representado por un Vampiro.
2. Drácula es un Conde.
3. Lo dañan todos los símbolos que se relacionen con el bien y la religión.
4. Sólo vive de Noche.
5. No es un ser con conciencia de sus actos sin embargo externa sus impulsos y deseos.
6. Trae consigo el mal (muertes).

Cine japonés:

Título: *Kawaidan/ la mujer de la nieve.*

Director: Masaki Kobayashi

Año: 1964

En el largometraje *Kawaidan* que en su momento lo catalogamos como un filme perteneciente al eje mítico de la vida después de la muerte. Encontramos el corto metraje de *La mujer de la nieve*, que decidimos separar por el hecho de que su singularidad en la trama y narración nos hizo ver que pertenecía al eje mítico de la Tiranía, a lo largo de este texto destacaremos de forma puntual las características específicas del porqué de esta decisión.

Sinopsis:

Dos campesinos se ven atrapados en un fuerte vendaval, un día de invierno, así que deciden protegerse en una pequeña cabaña, durante la noche una extraña mujer seductora aparece y acaba con la vida de uno de los hombres, Mosaku: perdonándole la vida al otro joven, bajo palabra de mantener en secreto lo ocurrido. El muchacho, de camino a su hogar conoce a una mujer, de nombre Yuki, la lleva a su casa, se enamora y se casa con ella.

Años después, él y ella han formado una familia la apariencia de la esposa sigue siendo tan joven como el primer día de su encuentro; esa noche el hombre observa a su esposa con detenimiento y viene a su mente aquella fría noche en donde conoció a la bella mujer de la nieve, y le platica a su esposa lo

ocurrido, rompiendo la promesa hecha años atrás, la mujer cambia su rostro mostrándose como realmente es: la mujer de la nieve.

El esposo queda estupefacto, mientras ella le vuelve a perdonar la vida por sus hijos, sin embargo las consecuencias serán peores pues lo abandona dejándolo con todo el amor que él le promulgaba, en una soledad tan fría como aquella inolvidable noche de invierno.

Análisis

El eje mítico representado a lo largo de este corto es el de la Tiranía, representado por “la mujer de la nieve” que se alimenta de la sangre de los seres humanos que se ven atrapados en las nevadas; principalmente la podemos observar como un ser sigiloso que se aparece para llevarse la sangre de sus víctimas, congelándolos con el fin de subsistir y mantener el poder en sus territorios.

Una de sus herramientas es su poder es la belleza que asombra a los hombres, pues no oponen resistencia alguna, situación muy parecida a la de las vampiresas, que al encantar a los hombres, se dejan llevar por la misteriosa mujer, podemos decir entonces que posee poderes hipnóticos.

Podemos observar que desde el primer momento en el que los dos hombres se pierden en el bosque ante la nevada que los arrasa una mirada sigilosa los sigue, lo que nos indica que la mujer

ya los vigilaba y los acorraló hasta que se encontraran completamente vulnerables para así poder atacar.

Por lo tanto podemos decir que otro de sus poderes es manipular las fuerzas de la naturaleza ya que entre más cerca estaban los jóvenes de perderse más intensa era la nevada, para que así la bella mujer los lograra aprisionar.

En este cortometraje también destaca la influencia expresionista de Masaki Kobayashi en donde nos muestra escenarios abiertos y dibujados bajo colores cálidos y fríos, con una dirección escénica en donde los mismos actores nos muestran una expresión clara de lo que cada uno de los personajes quiere decir.

Eje mítico con el que se entrelaza:

Eje mítico con el que se entrelaza es el de Pérdida de identidad, en donde Yuki se mantiene como una mujer sumisa, amorosa y tranquila llena de cualidades para su familia y los vecinos, pero que se transforma a "la mujer de la nieve" cuando se siente traicionada por el hombre en el que confiaba y ama desde el primer momento en el que lo vio y al cual le perdono la vida.

Elementos característicos del eje mítico de la Tiranía:

Poder: Sobrenatural y sexual.

Manera en la que ejerce el poder: Atrae a sus víctimas haciendo uso de su sexualidad y decide quien vive y quién no.

¿Para qué utiliza el poder?: Para alimentarse y subsistir.

Estereotipos del eje mítico de la Tiranía:

1. La mujer de la nieve, representa el mal por medio de una especie de vampiresa.
2. Es una mujer.
3. Solo vive en los bosques bajo su apariencia seductora.
4. Es un ser con conciencia de sus actos que externa sus impulsos y deseos.
5. Es una mujer que trae consigo el mal (la nieve)

Terror atómico:

Título: The Amazing Colossal man/ El asombroso hombre creciente.

Director: Bert I. Gordon

Año: 1957

Sinopsis:

Glenn Manning, teniente coronel del ejército de los Estados Unidos forma parte una serie de experimentos radiactivos, realizados en el campamento de Desert Rock, durante la realización de estos hechos una avioneta cae en medio del terreno de prueba, así que Manning arriesga su vida para salvar al piloto, antes de que estalle la bomba.

Pero la detonación atómica se produce exponiendo al Coronel a la radiación del plutonio y quemándole más del noventa por ciento de su cuerpo; en menos de 24 horas, la piel del Coronel Manning se recupera; pero la acelerada reproducción celular que lo lleva a un crecimiento anormal de 20 metros de altura.

Poco a poco el Coronel Glenn va perdiendo la razón, ante la falta de suministro de sangre al cerebro, llevándolo hasta la locura, haciéndole que escape del encierro. Una vez libre se dirige a las Vegas, en donde causa daño a su paso. Pero dentro de su demencia el apego a su novia, Carol Forres, provoca que la secuestre como un acto de amor, una vez acorralado por el Ejército, le disparan dejándolo muerto al caer en el río Colorado.

Análisis.

El eje mítico que se desenvuelve es el de Tiranía, pero a nuestro parecer se presenta en dos formas diferentes. En primer lugar es representado, de forma muy sutil, a través del personaje del Coronel Manning al momento de escapar de Nevada, ya que al verse como un ser humano superior a los demás, por el tamaño que ha adquirido, decide utilizar este poder sobre humano para intentar obtener su libertad la cual le ha privado el ejército que intenta buscar respuestas de lo ocurrido en el desarrollo de recuperación celular y crecimiento desmedido por parte del Coronel Manning.

Y en segundo lugar y mucho más importante, encontramos que la Tiranía también es representada a través del poder que el ejército-gobierno ejerce para la realización de experimentos nucleares en donde utiliza cualquier recurso económico, humano y territorial para llevar a cabo este tipo de actos que se podría considerar como beneficio para la humanidad.

La historia está planteada bajo circunstancias que ocurren en esos momentos en los Estados Unidos, es decir, se habla de un país que experimenta con bombas radiactivas de plutonio, sin el mayor reparo y en donde las tropas son sometidas a la radiación de las pruebas nucleares en la atmósfera, para conocer sus efectos en la infantería. Todo esto como parte de una preparación para cualquier tipo de ataque externo, a consecuencia de lo ocurrido en Nagasaki e Hiroshima.

Es decir, todo lo planteado al rededor de lo ocurrido al Coronel, que forma parte de la ficción de la historia, nos muestran que el ejército estadounidense y el mismo Coronel (que formaba parte de este tipo de experimentos) por fin encuentran respuestas a lo que le ocurre a las personas al ser expuestas a la radiación del plutonio y cómo es que al verse sobrepasados por las circunstancias, en este caso la locura del Coronel, la respuesta siempre es la misma; desaparecer todo aquello que afecte los avances que se tienen para el "beneficio de la humanidad".

Las características planteadas a lo largo del argumento, nos demuestran que se habla de una tiranía, por parte del ejército y sus autoridades, que forma parte de su naturaleza humana, utilizando su poder económico y de conocimientos científicos al experimentar con bombas radiactivas, sobre los ciudadanos con el fin de obtener más poder y estar por encima de otras sociedades.

Eje mítico con el que se entrelaza:

De entrada se entrelaza de forma directa con el eje mítico de la Monstruosidad, ya que tenemos a un ser humano que se vuelve gigante, con una fuerza descomunal y que está fuera de los rangos de aceptación por parte del resto de la sociedad. Es decir tiene una anormalidad: física a consecuencia de actos humanos (bombas radiactivas). Que le provocan comportarse como monstruo y lo obliga a sobrevivir como parte de su naturaleza animal en

combinación con una fuerza y tamaño adquirido a través de los efectos radioactivos, ante una sociedad que lo rechaza.

Por último, también se entrelaza con el eje de Pérdida de identidad, ya que en Coronel se va perdiendo a si mismo desde el instante de su crecimiento descomunal y termina por convertirse en un ser completamente agresivo debido a la falta de irrigación sanguínea a su cerebro, lo que le hace volverse loco. Dejando de lado cualquier instinto racional que el Coronel tuviese antes del experimento radioactivo.

Elementos característicos del eje mítico de la Tiranía:

Poder: Económico, político y físico; fuerza descomunal.

Manera en la que ejerce el poder: Realiza experimentos sin importarle las consecuencias.

¿Para qué utiliza el poder?: Para estar preparado en caso de un ataque nuclear.

Estereotipos del eje mítico de la Tiranía:

1. Es la personificación del mal que representa al ejército y al gobierno estadounidense.
2. Es un coronel.
3. Lo dañan las armas.
4. Se transforma en un ser sin conciencia de sus actos.
5. Trae consigo el mal (destrucción).

Hammer Production:

Título: Horror of Drácula.

Director: Terence Fisher.

Año: 1958.

Sinopsis:

El conde Drácula luego de años de haber permanecido viviendo en su antigua residencia de los Cárpatos decide cambiarla por una en occidente, una vez instalado conoce a Lucy Westerna una bella e inocente joven de la que se enamora y decide transformarla en su nueva víctima, ella también se enamora de Drácula ya que él es un ser completamente seductor al cual es imposible resistirse.

El conde decide ir a visitar con frecuencia por la noche la casa de Lucy y buscar a esta joven, pero la situación comienza a ser muy extraña para los habitantes de la residencia, de manera que su familia se pone en alerta ante la situación, pues la joven ha cambiado su manera de ser desde que el seductor conde la comenzó a visitar.

Debido al cambio que experimenta Lucy, su padre decide ponerse en contacto con el doctor Van Helsing para que lo ayude con la misteriosa enfermedad que afiige a su hija, él se da cuenta de que Lucy es víctima de un vampiro y guía al Dr. Seward y sus amigos en sus esfuerzos para salvar a Lucy, hasta que finalmente destruyen al Conde Drácula.

Análisis:

En *Horror of Dracula*, el eje mítico que apreciamos es el de la Tiranía personificada en la figura de Drácula quien es un Vampiro y un Conde que posee poder económico, tiene el facultad de controlar a sus víctimas de acuerdo a sus deseos, las cuales una vez que son mordidas por él se convierten en sus súbditos, también manifiesta poder sobre la sexualidad ya que es un ser seductor.

Las características anteriormente mencionadas también las posee el Drácula de Tod Brownin, sin embargo este Conde nos permite ver mucho más explícitamente las experiencias eróticas del vampiro, situación que no se había visto hasta ese momento, cabe recordar que los años 60 fueron una época de cambios y transformación, en donde la sociedad dejó de reprimirse como en años anteriores, por eso podemos observar en esta película una expresión mas abierta de la sexualidad.

Encontramos una analogía entre la sangre y su deseo sexual, ya que en este caso la sangre no es solamente su alimento, sino que de alguna manera le produce satisfacción en el ámbito sexual, es por esa razón que necesita seducir a sus víctimas y que incluso ellas sientan aceptación por él.

Podemos ver en drácula una lucha entre el bien y el mal que se da entre este Conde y el Dr. Van Helsing, pero no sólo es la bondad y la maldad enfrentándose, sino que encontramos en Drácula un agresor del mundo burgués, que está en contra de los

valores de la sociedad, mientras que en Van Helsing encontramos un defensor del orden y de la moral.

El Conde Drácula de Terence Fisher es un ser inmortal, que vive de noche y se mueve únicamente en la oscuridad, actúa de acuerdo a sus deseos e impulsos, pero es un ser con conciencia de sus actos y de su destino y su mayor fin es romper las reglas sociales.

En la cinta Drácula no se refleja en los espejos pues al ser un ente sin alma no puede reflejarse, sus colmillos son utilizados como arma para poder morder la piel de las personas y beber la sangre de estas, porta una capa que utiliza para cubrir a sus víctimas y protegerse.

Las características físicas de este vampiro son rasgos fuertes, ojos grandes que utiliza para seducir y engañar a las personas, es fornido, no muy alto, rubio y atractivo debido a que es inmortal: es un ser seductor, con capacidad de atraer a sus víctimas gracias a esa característica.

Eje mítico con el que se entrelaza:

La película se entrelaza con el eje mítico de la Pérdida de identidad y esto queda demostrado notoriamente en las víctimas de Drácula, que dejan de ser ellos para convertirse en esclavos que obedecen los órdenes de su amo y se convierten en su servidumbre.

Pero principalmente lo podemos observar en Lucy Westerna, pues al principio de la cinta la observamos como una

joven inocente y con el paso del tiempo y de su convivencia con drácula, se transforma en una joven sensual y con actitudes diferentes a las de su personalidad original.

Además encontramos el eje del Descanso eterno después de la muerte, pues Drácula al igual que sus víctimas se transforman en un no-vivo que durante toda la eternidad estarán deambulando, hasta que mueran asesinados.

Elementos característicos del eje mítico de la Tiranía:

Poder: económico, político, sobrenatural y sexual.

Manera en la que ejerce el poder: Manipula a sus víctimas por medio de la hipnosis de acuerdo a sus necesidades.

¿Para qué utiliza el poder?: Para alimentarse, subsistir y satisfacer su sexualidad.

Estereotipos del eje mítico de la Tiranía:

1. Es la encarnación del mal absoluto representado por un Vampiro.
2. Drácula es un Conde.
3. Lo dañan todos los símbolos que se relacionen con el bien y la religión.
4. Sólo vive de noche.
5. Es un ser con conciencia de sus actos que externa sus impulsos y deseos.
6. Trae consigo el mal (muertes).

Década de los setenta:

Título: La Profecía.

Director: Richard Donner.

Año: 1976.

Sinopsis:

Después de años de intentar concebir un hijo Katherine y Robert Thorn, un diplomático americano de alto rango, logran por fin su objetivo sin embargo el día del alumbramiento del bebe este muere, ante esa situación, Robert es incapaz de decirle a su mujer sobre la trágica muerte de su hijo recién nacido, así es que acepta como su hijo a un niño que nació el mismo día el cual quedó huérfano.

Cuando el pequeño cuenta con cinco años, comienzan a suceder extraños acontecimientos; la niñera se suicida en la fiesta de cumpleaños del niño, al poco tiempo un sacerdote advierte a Thorn sobre su hijo y le dice que se trata del anticristo, a lo que el hombre hace caso omiso, y días después el padre muere.

Al poco tiempo llega como nueva niñera La Sra. Baylock quien al parecer fue mandada por alguna secta satánica para proteger al niño, pero siguen ocurriendo acontecimientos extraños, y es hasta que Katherine es lanzada por Demian por las escaleras que Robert decide investigar sobre el origen del niño, y descubre que en verdad es el anticristo debido a una marca que este posee, el 6, 6, 6 en su nuca, decide matarlo pero su intento es frustrado y finalmente él es quien muere.

Análisis:

El eje mítico en la profecía es la Tiranía encarnada en Demian quien a pesar de ser un pequeño de cinco años es el hijo del demonio, o el Anticristo, este pequeño recibirá su poder directamente de Satán para crear un fraudulento reino en la tierra, señalando el comienzo del Armagedón.

Este pequeño posee poder económico y político pues al parecer desde su nacimiento todo estaba planeado para que se colocara y formara parte de una familia poderosa, es por eso que muere el verdadero hijo de los Thorn, para que Demian ocupara su lugar.

Es muy importante hacer notar el personaje de su niñera la cual al parecer lo instruye para que cometa actos perversos, como arrojar a Katherine por las escaleras, podemos decir entonces que Demian es un ser maligno el cual tiene que ser protegido e instruido debido a su corta edad, pero eso no es ningún obstáculo para que se comporte malvadamente ya que bajo su inocente apariencia no es otra cosa más que el anticristo.

Al parecer todas las fuerzas del mal lo apoyan, ya que cada vez que alguien se interpone en el camino del pequeño muere de manera muy misteriosa, como si una fuerza sobrenatural provocara estas muertes, tal es el caso del padre que le advierte a Robert sobre el origen del niño, quien muere atravesado por un pararrayos después de ser perseguido por una fuerte oleada de aire.

Demian al personificar la maldad, es un ser que destruye todo lo que está cerca de él, sin embargo no es consciente de sus actos, simplemente se deja llevar por sus instintos, pero si tiene conciencia del bien y del mal, sin embargo su naturaleza es el mal, por lo tanto actúa bajo esa premisa.

Una de sus debilidades es todo aquello que tiene que ve con la religión es por ese motivo que en la ocasión en que es llevado a la iglesia se pone histérico desde el momento que ve una cruz, uno de los símbolos del bien y al ser Demian la encarnación del mal lo atemorizan y alejan, misma razón por la que solamente puede ser destruido dentro de una iglesia.

Eje mítico con el que se entrelaza:

Esta película se entrelaza con el eje mítico de la Pérdida de identidad y esto queda demostrado cuando la joven niñera de Demian decide colgarse por la ventana ofreciendo su vida a al pequeño después de haber sido hipnotizada por un perro negro, el cual desde el inicio de la película fungirá como uno más de los guardianes del niño.

Elementos característicos del eje mítico de la Tiranía:

Poder: económico, político y sobrenatural.

Manera en la que ejerce el poder: Son sus sirvientes quienes lo ejercen e incluso fuerzas sobrenaturales.

¿Para qué utiliza el poder?: Para eliminar a aquellos que no le permitan convertirse en el anticristo.

Estereotipos del eje mítico de la Tiranía:

1. Es la encarnación del mal absoluto representado por un niño que es el anticristo.
2. Es hijo de un importante político.
3. Lo dañan todos los símbolos que se relacionen con el bien y la religión.
4. Es un ser con conciencia de sus actos que externa sus impulsos y deseos.
5. Es un niño que trae consigo el mal (muertes).

V. II.- Descanso eterno después de la muerte:

Es la raíz de los mitos terroríficos de los no- muertos o de los muertos vivientes, es encarnado por personajes que no han podido alcanzar la paz después de morir, este mito tiene un origen religioso; en este apartado analizamos los siguientes filmes:

1. Expresionismo alemán: Título: El gabinete del Doctor Caligari, Director: Robert Wiene, año: 1920.
2. Estudios Universal: Título: La momia, Director: Karl Freund, año: 1932.
3. Cine japonés: Título: Kwaida, Director: Masaki Kobayashi, año 1964.
4. Terror atómico: Título: La noche de los muertos vivientes, Director: George A. Romero, año: 1968.
5. Hammer Production: Título: La momia, Director: Terence Fisher, año: 1958.
6. Década de los setenta: Título: El Resplandor, Director: Stanley Kubrick, año: 1980.

Expresionismo alemán:

Título: El gabinete del Doctor Caligari.

Director: Robert Wiene.

Año: 1920.

Sinopsis:

En la ciudad de Holstenwall, aparece de repente una feria ambulante, en donde el principal atractivo es el Doctor Caligari y su sonámbulo Cesare, que tiene el don de predecir el futuro y además de resucitar. Francis y Alan acuden a ver el espectáculo y Cesare predice el futuro de Alan, mencionándole que sólo vivirá hasta el amanecer, al día siguiente Alan aparece muerto.

Francis sospecha que el culpable de la oleada de asesinatos es Caligari, así es que decide vigilarlo, pero siguen ocurriendo crímenes, ya que Cesare es el verdadero culpable pues mata a la gente al cumplir las órdenes de su jefe Caligari. Cesare es enviado a matar a Jane, novia de Francis, pero no lo hace pues se enamora de ella.

Al día siguiente, Francis y tres empleados del manicomio de donde Calligari es el director examinan sus archivos y descubren que en el siglo XVIII un hombre llamado Caligari utilizaba a un sonámbulo, para matar a la gente. Francis enfrenta al director con el cadáver de Cesare y el doctor es atado con una camisa de fuerza.

Análisis:

En la cinta el eje Mítico del Descanso eterno después de la muerte está representado por Cesare ya que es un ser que no está vivo pero que tampoco ha logrado morir, en la película lo nombran un sonámbulo, el cual es traído a la vida o resucitado cada vez que el Doctor Caligari lo ordena, de lo contrario permanecería muerto.

Utiliza un ataúd para dormir o mientras permanece muerto, cada vez que regresa a la vida parece que su cuerpo sufre y esto lo podemos observar la primera vez que Caligari lo despierta para demostrar sus poderes en la feria, además tiene el don de predecir el futuro e igualmente se observa cuando le dice a Alan en la misma demostración que le queda muy poco tiempo de vida.

Cesare no puede considerarse un ser por completo malvado, ya que al cometer crímenes únicamente obedece las ordenes de su amo, es solamente un títere, sin embargo cuando le encarga asesinar a Jane decide no obedecer, pues al parecer queda enamorado de la joven, por lo que decide no matarla y llevársela con él. No es un ser estable, deambula por la feria de Holtenwall y el pueblo, su cuerpo se tambalea, se dirige hacia un lugar pero su traslado no es directo.

Al ser la máxima expresión del expresionismo, encontramos decorados completamente irreales, excesivamente estilizados y distorsionados que crean una atmósfera amenazante y aplastante, podemos hallar sombras pintadas a la pared o en el piso. Además la

interpretación de los actores es intencionalmente exagerada, la caracterización de estos, consiste en maquillajes que los hace verse pálidos, ojerosos, con una apariencia un tanto siniestra.

Esta película es contada, a diferencia de otras, desde la perspectiva del antagonista. Muestra claramente la dualidad que existe en el ser humano y refleja la realidad que se vivía en esos años: "...Caligari expone el alma oscilando entre la tiranía y el caos, y enfrentándose a una situación desesperada: cualquier evasión de la tiranía parece llevar a un estado de total confusión..." (KRACAUER, Siegfried; 1985: 74)

Eje mítico con el que se entrelaza:

El Gabinete del Doctor Caligari se entrelaza el eje mítico de la Tiranía, el cual está representado por el Doctor Caligari, ya que es un hombre que tiene la capacidad o el poder de revivir a Cesare, además de controlar todo el tiempo las acciones de este sonámbulo.

Caligari también decide sobre la vida de los demás ya que puede ordenar quien vive o quien muere, al final cuando se descubre que toda la historia es el sueño y alucinación de un loco, el es el Doctor encargado del manicomio así es que tiene el poder de dictaminar quien está loco y quién no.

Elementos característicos del eje mítico del Descanso eterno después de la muerte:

¿Qué ocasionó el desasosiego después de la muerte?: los hechizos del Doctor Caligari.

¿Qué lo mantiene sin descansar en paz?: las órdenes del Doctor Caligari.

¿Cómo logra la verdadera muerte?: Una vez que el doctor Caligari es atrapado y no lo puede revivir más.

Estereotipos del eje mítico del Descanso eterno después de la muerte:

1. El Descanso eterno después de la muerte es encarnado por un muerto viviente.
2. Es traído a este mundo por un hombre.
3. Vaga por la ciudad antes de cumplir las órdenes de su amo.
4. Atormenta a los hombres.

Estudios Universal:

Título: La momia.

Director: Karl Freund.

Año: 1932.

Sinopsis:

Sir Whemple un afamado arqueólogo que se encuentra en una expedición en Egipto, descubre una tumba en donde se encuentra una momia, su ayudante lee en voz alta el papiro de Thoth sin saber que el papel tiene inscrito un conjuro que al ser pronunciado resucitará a la momia, la cual es el cuerpo de un sacerdote del Antiguo Egipto llamado Imhotep, la misteriosa momia huye de los arqueólogos.

Años más tarde, Frank Whemple hijo del arqueólogo culpable de la resurrección de Imhotep, inesperadamente y debido a la ayuda de un misterioso egipcio llamado Ardath Bey, quien en verdad es la momia bajo una apariencia normal; encuentra la tumba de la princesa Anck-es-en-Amon, que fue amante del sacerdote;

Mientras tanto Helen Grosvenor hija del gobernador de servia, resulta ser muy parecida a Anck-es-en-Amon motivo por el que Ardath al conocerla la hechiza para que ella recuerde quien fue y sacrificarla para que así la princesa pueda ser resucitada y puedan estar juntos de nuevo. Sin embargo durante el ritual la joven le pide a la diosa Isis que le recuerde los poderes de su vida pasada, ya que

no quiere ser sacrificada así es que logra que Imhotep pierda sus poderes y finalmente muera.

Análisis:

El eje mítico que encontramos en *La momia* es el del Descanso eterno después de la muerte, esto es porque Imhotep, o la momia, es traído a la vida luego de miles de años de haber permanecido sepultado, en realidad es un ser que está entre la vida y la muerte ya que su cuerpo aún es el de una momia, pues a pesar de no encontrarlo con los vendajes su piel se nota desgastada. Además al haber sido condenado por un hechizo antes de morir, en donde se le condenaba en esa y las próximas vidas, no ha podido alcanzar la paz que el resto de los muertos logran tener.

Imhotep posee poderes paranormales, tiene la capacidad de dominar a las personas, pues al parecer los hipnotiza, además tiene la facultad de ver por medio de un estanque lo que el resto de las personas están realizando y matarlos a distancia, tal como ocurre con Sir Wehmples, además de poder mostrarle a Anck-es-en-Amon el pasado.

Este personaje se mueve lentamente, es un ser educado y refinado, habla con una voz muy suave, pero la mayor parte del tiempo da la impresión de que una fuerza sorprendente dentro de él está a punto de liberarse, sobretodo en las escenas donde por medio de un close up distinguimos el rostro de Imhotep viendo

fijamente a sus víctimas y sus ojos se iluminan para lanzar su poder.

Imhotep no puede ser considerado un ser por completo malvado, ya que los crímenes que comete los hace por amor, incluso la maldición que se le impuso en el antiguo Egipto, fue por que intento revivir a Anck-es-en-Amon ya que estaba enamorado de ella, pero ese acto fue considerado sacrílego; es un ser por el que se puede sentir compasión, la historia de *La Momia* es una mezcla de terror y romance.

Eje mítico con el que se entrelaza:

El eje mítico con el que existen lazos es con el de la Tiranía encarnada en el mismo Imhotep, ya que no solamente es una momia, también es un ser con poderes paranormales, que tiene la capacidad de dominar a sus víctimas por medio de su mirada y poder, es un monstruo enmascarado bajo la imagen de un hombre con modales aristocráticos y cuyo principal propósito está en resucitar a su amada.

También encontramos la Pérdida de identidad encarnada en Helen, pues todo el tiempo está luchando para no acercarse a Imhotep, y la mayoría de las veces que ocurre es en contra de su voluntad dejando de ser ella, podemos darnos cuenta también que al estar con el sacerdote entra en una especie de transe y se convierte en la princesa Anck-es-en-Amon.

Finalmente encontramos el eje mítico de la Monstruosidad en Imhotep, ya que es un ser con un aspecto desagradable, su piel se nota seca y vieja, pero sobretodo queda demostrado este eje al principio de la cinta, en donde lo encontramos dentro de su sarcófago convertido en una momia tenebrosa.

Elementos característicos del eje mítico del Descanso eterno después de la muerte:

¿Qué ocasionó el desasosiego después de la muerte?: El hechizo lanzado en contra de Imhotep por el faraón.

¿Qué lo mantiene sin descansar en paz?: El hechizo del Faraón y el deseo de encontrar la princesa Anck-es-en-Amon.

¿Cómo logra la verdadera muerte?: Cuando la diosa Isis le devuelve a Helen sus y convierte a Imhotep en polvo.

Estereotipos del eje mítico del Descanso eterno después de la muerte:

1. El Descanso eterno después de la muerte es encarnado por una momia, por lo tanto es un muerto viviente.
2. Es traído a este mundo por un hombre.
3. Atormenta a los hombres.

Cine japonés:

Título:Kawaidan.

Director: Masaki Kobayashi.

Año: 1964.

La película está conformada por cuatro pequeñas historias, las cuales se analizaran de acuerdo a su orden de aparición en la cinta, a excepción de la segunda historia titulada *La mujer de la nieve* ya que fue analizada en el apartado de Tiranía pues ese eje mítico le corresponde a esa historia.

El pelo negro:

Sinopsis:

Un samurái vive en la pobreza y deja a su mujer por una vida mejor, volviéndose a casar con la hija de su nuevo señor; pero tiempo después se da cuenta que sigue enamorado de su primera esposa así que se separa de su nueva mujer para ir en busca de su viejo amor, pero tras pasar con ella la noche, pidiéndole disculpas de rodillas, por haberla abandonado descubrirá que la mujer que le esperaba es un espectro que provoca en él un enfrentamiento con la soledad y el destino cruel y despiadado.

Análisis:

El eje mítico del Descanso eterno después de la muerte está representado por la primer esposa del hombre, la cual muere de tristeza ante el abandono de su esposo, su alma no logró descansar ya que permanecía en este mundo esperando en la misma

habitacion donde fue abandonada que su esposo regresara, es por esto que cuando el hombre la busca de nuevo y pasa la noche con ella, su espíritu queda liberado.

Eje mítico con el que se entrelaza:

En el caso de este corto los ejes míticos con los que se entrelaza, en primera instancia es con el de la Tiranía en donde el samurái, se comporta como tal al utilizar a las mujeres como herramienta para escalar socialmente para obtener poder.

En segundo lugar podemos encontrar, de forma muy sutil, el eje mítico de la Monstruosidad, de igual forma representada por el guerrero samurái, que se ve sumergido en la culpa absoluta ante la muerte de su primer esposa y en donde sus demonios internos le hacen tener una transformación física deformando su atractivo.

Elementos característicos del eje mítico del Descanso eterno después de la muerte:

¿Qué ocasionó el desasosiego después de la muerte?: el abandono de su esposo, el guerrero samurái.

¿Qué la mantiene sin descansar en paz?: el amor por su esposo y la esperanza de volver a estar a su lado.

¿Cómo logra la verdadera muerte?: al dormir de nuevo al lado de su esposo y expresarle el amor sintió por él.

Estereotipos del eje mítico del Descanso eterno después de la muerte:

1. El Descanso eterno después de la muerte es encarnado por un fantasma, por lo tanto es un muerto viviente.
2. Jamás se fue de este mundo.
3. Vaga por la casa hasta el regreso del hombre que ama.
4. Atormenta a los hombres.

Hoichi. El hombre sin orejas

Sinopsis:

Hoichi un joven ciego, toca y recita cada tarde a las afueras del templo historias sobre batallas ocurridas hace setecientos años, las cuales son escuchadas por los espíritus de aquellos que pelearon, cada noche le piden que cante para ellos, el sacerdote del templo se da cuenta de esta situación y le explica que los fantasmas pueden llevárselo.

Entonces deciden pintar todo su con un texto sagrado que lo vuelve invisible ante los fantasmas, cuando llega el fantasma, no lo ve pero al ayudante del sacerdote se le olvida pintarle las orejas, así es que el fantasma se las arranca; Hoichi queda herido y el sacerdote lo encuentra y cura, tiempo después, Hoichi sigue tocando ante público de alto rango que viene desde lejos después de haber escuchado la extraordinaria historia.

Análisis:

En la historia encontramos que el Descanso eterno después de la muerte está representado por todas aquellas almas de los guerreros muertos y derrotados en la batalla narrada por Hoichi, quienes gracias a este joven y su música vuelven a revivir lo ocurrido mientras se encontraban con vida, hecho que de alguna forma los reconforta pues mantiene vivos en la memoria de los seres que escuchan sus cantos.

Eje mítico con el que se entrelaza:

Se entrelaza con el eje de la Tiranía en donde los fantasmas, utilizan su poder aristocrático para atraer a Hoichi y del cual se van a ponderando poco a poco hasta desgastarlo, pues subsisten gracias a los cantos y relatos del joven.

Elementos característicos del eje mítico del Descanso eterno después de la muerte:

¿Qué ocasionó el desasosiego después de la muerte?: la derrota durante la guerra, ante el enemigo.

¿Qué lo mantiene sin descansar en paz?: la tristeza de no haber podido salir adelante en la lucha.

¿Cómo logra la verdadera muerte?: No logran descansar en paz.

Esteriotipos del eje mítico del Descanso eterno después de la muerte:

1. El Descanso eterno después de la muerte es encarnado por fantasmas por lo tanto son muertos vivientes.

2. Jamás se fueron de este mundo.
3. Deambulan y reviven lo ocurrido en la tierra en donde fueron sepultados.
4. Atormentan a los hombres.

En una taza de té:

Sinopsis:

Un escritor se encuentra redactando una historia sobre Kannai un samurái que decide beber té, en el fondo de la taza ve la imagen de un rostro y sin importarle se lo toma, esa misma noche, el hombre que apareció en la taza se le presenta, su nombre es Shikibu Heinai, el samurái lo ataca y lo lastima, días después, se le presentan tres hombres que traen un mensaje de Shikibu Heinai quien está decidido a enfrentar a Kannai, él se molesta y comienza a atacar a los mensajeros pero no logra dañarlos.

En ese mismo instante se corta la narración y regresamos a la habitación del escritor, en la puerta del lugar se encuentra un hombre que lo busca y la mujer con quien vive lo pasa al estudio pero no hay rastro del escritor, el hombre lo espera y lee la historia que escribió mientras la mujer hace té, grita y sale corriendo del lugar, el hombre se acerca a la hoya y ve que dentro se encuentra la imagen del escritor.

Análisis:

En este último corto la vida después de la muerte es representada por Shikibu Heinai el alma del hombre que se refleja en el té del

guerrero y que regresa a buscar a Kannai, por haberse tomado su alma reflejada en esa taza de té. Heinai ahora deambula por el simple hecho de no tener paz, por el atrevimiento del samurái.

Este eje mítico también es representado por el reflejo del escritor, que representa su alma atrapada. Al plantear la historia, nunca imagino que algo así fuese parte la realidad y le ocurriera a él.

Eje mítico con el que se entrelaza:

En este último corto el eje mítico que se entrelaza es el de Pérdida de identidad del samurái, que después de tomarse el alma de Heinai, se comienza a sentir perdido, confundido y desquiciado ante los hechos de ver que no lo puede matar al causante de su temor, al ver una taza de té, ni a los súbditos enviados a dejarle el mensaje.

Elementos característicos del eje mítico del Descanso eterno después de la muerte:

¿Qué ocasionó el desasosiego después de la muerte?: El hecho de que el samurái se tomó el alma de Shikibu Heinai en la taza de té.

¿Qué lo mantiene sin descansar en paz?: el alma de Shikibu Heinai

¿Cómo logra la verdadera muerte?: No logra descansar en paz.

Estereotipos del eje mítico del Descanso eterno después de la muerte:

1. El Descanso eterno después de la muerte es encarnado por un fantasma, por lo tanto es un muerto viviente.

2. Jamás se fue de este mundo.
3. Vagan y se aparecen en los reflejos del agua por haber tomado el alma de alguien más.
4. Atormentan a los hombres.

En este filme, durante cada uno de los cortometrajes, podemos denotar que no hay acciones en donde la sangre se haga presente, sino al contrario hay una limpieza escénica enmarcada bajo una tensión y suspenso lento que poco a poco te describe cada una de las ideas que Kobayashi quiere plantear.

Terror atómico

Título: La noche de los muertos vivientes.

Director: George A. Romero .

Año: 1968

Sinopsis

Dos hermanos Johnny y Bárbara van a visitar la tumba de su padre mientras tanto un hombre con apariencia pálida comienza a caminar lentamente hacia los hermanos y los ataca, Bárbara está completamente aterrada así que corre alejándose del cementerio hasta llegar a una casa abandonada, al poco rato llega Ben que también se encuentra huyendo.

A través de informes de radio y televisión se explica que al parecer los muertos están volviendo a la vida como consecuencia del desplome de un satélite, estos "muertos vivientes" buscan víctimas humanas para alimentarse.

Los zombis comienzan a entrar a la casa y Bárbara es arrastrada por su propio hermano, Johnny ahora muerto, Ben logra esconderse pero finalmente muere en manos de cazadores de zombis que lo confunden con uno.

Análisis

La película, pertenece al eje mítico: Descanso eterno después de la muerte en donde los representantes son "los muertos vivientes", seres que han muerto pero que a causa de un error humano, la caída de un satélite, su descanso es interrumpido y han vuelto a la vida

como seres carnívoros, irracionales que atacan todo lo que este a su paso.

Estos seres no tienen conciencia alguna de lo que está ocurriendo debido a que su sistema neuronal está impulsado por ondas electromagnéticas que provoca que sean simplemente máquinas devoradoras de carne, que aunque no son muy ágiles y se mueven lentos, logran sus objetivos al trabajar en conjunto.

Se presenta claramente uno de los miedos aun presentes después de los hechos ocurridos con las bombas atómicas, y es que toda tecnología y arma hecha por los seres humanos que contenga radiación de alguna manera afecte de forma colateral a los seres humanos. Romero de forma muy sutil muestra este tipo de pensamiento en donde el satélite (Invención humana y caído por un error) tiene consecuencias colaterales en los seres humanos.

Eje mítico con el que se entrelaza:

Este filme se entrelaza con la Monstruosidad no solo por la deformidad de los "no vivos" sino por las acciones irracionales de los seres humanos aparentemente normales que se comportan como animales tratando de protegerse unos de los otros, atacando al por mayor a quien se les acerque por la paranoia que los envuelve.

También se presenta el eje mítico de la Pérdida de identidad, pues al morir los hombres regresan como zombis con características físicas y psicológicas completamente diferentes a las que tenían cuando estaban vivos

Elementos característicos del eje mítico del Descanso eterno después de la muerte:

¿Qué ocasionó el desasosiego después de la muerte?: la radiación emitida por la caída del satélite que realizaba una investigación en Venus.

¿Qué lo mantiene sin descansar en paz?: impulsos electromagnéticos en sus cerebros.

¿Cómo logra la verdadera muerte?: al cortar los impulsos electromagnéticos con un fuerte golpe en la cabeza.

Estereotipos del eje mítico del descanso eterno Después de la muerte:

1. El Descanso eterno después de la muerte es encarnado por zombis por lo tanto son muertos vivientes.
2. Son traídos a este mundo a causa de experimentos.
3. Vaga por la ciudad comiendo humanos.
4. Atormentan a los hombres.

Hammer Production:

Título: La momia.

Director: Terence Fisher.

Año: 1958.

Sinopsis:

Dos arqueólogos Stephen Banning y su hijo John dirigen una expedición en Egipto, en donde encuentra la tumba de la reina Anaka, antes de entrar Mehemet Atril, un egipcio seguidor del dios Karnak les advierte que no lo hagan, pero los arqueólogos no hacen caso de la advertencia. La situación no hace más que enfurecer al egipcio y jura vengarse de los arqueólogos.

Una vez que están dentro Stephen descubre el papiro de la vida, el cual al ser leído trae a la vida a Karis una momia que se encontraba resguardando los restos de la princesa, este hombre se vuelve loco. Después de tres años de permanecer en una clínica para enfermos mentales, Stephen Banning le advierte a su hijo que se cuide de la momia, esa misma noche Stephen es asesinado, y finalmente la momia intenta matar a John pero su esposa interviene y la momia se detiene ya que la mujer es muy parecida a Ananka.

Atril es el encargado de despertar a la momia y enviarla a matar, este hombre descubre que Karis no cumplió su misión y le ordena matar a John, nuevamente su esposa interviene, Mehemet le ordena a Karis que la mate, pero desobedece y lo mata él, después

de esto sale de la casa y se lleva a Isabel. La policía y algunos aldeanos lo siguen y finalmente lo matan.

Análisis:

El eje mítico que encontramos en *La momia* es el del Descanso eterno después de la muerte, esto es porque Karis es traído a la vida luego de miles de años de haber permanecido sepultado, en realidad es un ser que se encuentra entre la vida y la muerte, además al haber sido condenado por un hechizo antes de morir, en donde se le condenaba en esa y las próximas vidas, no ha podido alcanzar la paz que el resto de los muertos logran tener.

Karis obedece las órdenes de Mehemet Atril quien por medio de un papiro lo trae de nuevo a la vida, encargándole cada vez que esto ocurre que mate a los profanadores de la tumba de Ananka, esa situación es muy parecida a la que ocurre en *El gabinete del Doctor Caligari*, cuando Cesare es traído a la vida o resucitado cada vez que el Doctor Caligari lo ordena, pues de lo contrario permanecería muerto.

Karis al igual que Cesare utiliza una especie de ataúd para dormir, o para permanece muerto, a diferencia de la momia de los estudios Universal, en la película vemos a la momia todo el tiempo como un ser monstruoso que utiliza los vendajes con los que fue sepultada, tiene un caminar lento y torpe, tiene un tamaño muy grande y posee fuerza bruta, a quien podemos comparar con

Imhotep es al egipcio Mehemet que al igual que el primero es un ser educado y refinado.

Karis no puede considerarse un ser malvado, ya que al cometer crímenes únicamente obedece las ordenes de su amo, es solamente una marioneta, sin embargo cuando Mehemet le ordena asesinar a Isabel, él decide no obedecer, pues es muy parecida a Ananka de quien en su vida pasada estuvo enamorado y por la cual fue condenado a salvaguardarla por la eternidad, por lo que decide no matarla y llevársela con él, nuevamente encontramos paralelismos con Cesare que al igual que Karis desobedece a su amo por el amor de una mujer.

Eje mítico con el que se entrelaza:

El eje mítico con el que podemos encontrar lazos es con el de la Tiranía encarnada en Mehemet, que por medio del poder que ejerce sobre Karis, cobra venganza sobre aquellos que se atrevieron a profanar la tumba de la princesa.

También ubicamos el eje mítico de la Monstruosidad en Karis, ya que es un ser con un aspecto monstruoso, pues es una momia tenebrosa.

Finalmente se entrelaza el eje mítico de la Pérdida de identidad bajo el personaje de Stephen Banning quien después de entrar a la tumba de la princesa se vuelve loco hasta que muere.

Elementos característicos del eje mítico del Descanso eterno después de la muerte:

¿Qué ocasionó el desasosiego después de la muerte?: El hechizo lanzado en contra de Karis por el faraón.

¿Qué lo mantiene sin descansar en paz?: las órdenes de Mehemet.

¿Cómo logra la verdadera muerte?: Al hundirse en el pantano.

Estereotipos del eje mítico del Descanso eterno después de la muerte:

1. El Descanso eterno después de la muerte es encarnado por una momia, por lo tanto es un muerto viviente.
2. Es traído a este mundo por un hombre.
3. Vaga por la ciudad antes de cumplir las órdenes de su amo.
4. Atormenta a los hombres.

Década de los setenta:

Título: El Resplandor.

Director: Stanley Kubrick.

Año: 1980.

Sinopsis:

Jack Torrance un hombre aspirante a escritor, se traslada al impresionante hotel Overlook con Wendy, su mujer; y Danny su pequeño hijo de siete años, para encargarse del cuidado de las instalaciones durante la temporada invernal, época en la que permanece cerrado y aislado por la nieve.

Su objetivo es encontrar tranquilidad para escribir una novela, poco después de su llegada comienzan a suceder extraños fenómenos paranormales, pues fantasmas comienzan a ejercer su maléfica influencia sobre Jack, llevándolo a la locura, su esposa no tiene la menor idea de lo que le ocurre a su esposo y comienza a ver cambios en su hijo, quien desde antes de su llegada al hotel ya era un niño extraño, pues tiene la capacidad de ser vidente, así es que el niño también observa las cosas que acosan a su padre desde antes que llegaran al hotel.

Después de tiempo Jack enloquece y trata de asesinar a su familia después de ser aconsejado por Grady, uno de los fantasmas que habitan el hotel, hombre que también asesinó a su familia cuando era el cuidador del hotel, pero Wendy y Danny logran

escapar de las garras del ahora desquiciado jefe de familia, quien después de una larga persecución muere congelado en la nieve.

Análisis:

El eje mítico que analizaremos es el del Descanso eterno después de la muerte, el cual no está encarnado en un sólo personaje, se encuentra localizado en todos los fantasmas que habitan el hotel y que después de su muerte han quedado atrapados en este lugar.

Los personajes principales que corresponden a los fantasmas son los siguientes:

1. Grady quien es un mesero del salón dorado, este hombre es el fantasma del antiguo guardia del hotel, quien diez años atrás asesino a su esposa, sus hijas y después se suicido, este hombre se vuelve consejero de Jack, y le sugiere que mate a su familia para que de este modo logre quedarse por siempre a vivir en el hotel.

2. El cantinero que es el primero en aparecerse a Jack después de que este último va al salón dorado a beber un trago y no encuentra una sola gota de alcohol, en ese momento Torrance dice que sería capaz de vender su alma al diablo con tal de poder beber una cerveza y Lloyd aparece para servirle.

3. Las dos pequeñas niñas que fueron asesinadas por su padre en ese mismo hotel, después de que Grady enloqueció, esas niñas son las encargadas de asechar a Danny y le piden que se quede a jugar con ellas para siempre.

4. La mujer atractiva que se le presenta a Jack en la habitación 237, la cual luego de seducirlo se transforma en un cuerpo putrefacto, dejando horrorizado a este hombre.

5. Los huéspedes que habitan al mismo tiempo el hotel que las personas que están vivas, las cuales corresponden a la década de los años veinte.

Al parecer este hotel se encarga de capturar el alma de las personas que mueren en ese lugar, además de volverlas desquiciadas, esto se puede deber a que el hotel fue construido bajo un cementerio indio en 1900, explicación que da el gerente del hotel al inicio de la película.

A ciencia cierta no se sabe con claridad que es lo que mantiene a estas almas en el hotel, sólo se sabe que sienten una desmedida atracción por el lugar, a tal grado de no querer dejarlo jamás.

Eje mítico con el que se entrelaza:

El eje mítico con el que se entrelaza es la Pérdida de identidad, cabe hacer mención que este eje es muy importante, no es como en los demás casos un eje secundario, tiene el mismo peso que el Descanso eterno después de la muerte ya que la identidad que poco a poco va adquiriendo Jack es parte fundamental para el desarrollo de la trama.

Existe una correlación entre ambos ejes, ya que sin la presencia de los fantasmas o el eje mítico del Descanso eterno

después de la muerte la Pérdida de identidad de Jack Torrance no habría existido.

Su pérdida de identidad es a nivel psicológico se transforma en un hombre violento, impulsivo y con instintos homicidas pues intenta asesinar a su familia con tal de liberarse del peso que le genera ya que es a causa de su mujer y su hijo que no ha podido realizar sus metas, a pesar de que desde el inicio de la cinta Jack no es un hombre cariñoso ni con Wendy ni con Danni, década vez se nota más la intolerancia que siente hacia ellos.

Torrance comienza poco a poco a sentir una inexplicable fascinación por el lugar que cuida, a tal grado que cada vez que su familia le menciona la idea de abandonarlo enfurece, a tal grado que la última vez que su esposa le comenta que es necesario salir del lugar para llevar a Danny a un médico la agrede con la intención de matarla, desde luego también este ataque se debe a la decisión que ya había tomado de deshacerse de su familia.

Elementos característicos del eje mítico del Descanso eterno después de la muerte:

¿Qué ocasionó el desasosiego después de la muerte?: La atracción irresistible que los fantasmas sentían en vida por el hotel.

¿Qué los mantiene sin descansar en paz?: La fascinación que sienten por el hotel en donde permanece su alma

¿Cómo logran la verdadera muerte?: No logran descansar en paz.

Estereotipos del eje mítico del Descanso eterno después de la muerte:

1. El Descanso eterno después de la muerte es encarnado por fantasmas por lo tanto son muertos vivientes.
2. Jamás se fueron de este mundo.
3. Vagan por el hotel pues para ellos no ha pasado el tiempo.
4. Atormentan a los hombres.

V. III.- Pérdida de identidad:

La base de este mito es el principio del bien y del mal, este eje encarna a personajes que debido a algún acontecimiento dejan de ser la persona que han sido durante toda su vida, para transformarse en otra; en este apartado analizaremos las siguientes películas:

1. Expresionismo alemán: Título: El estudiante de Praga, Director: Stellan Rye/ Paull Wegener, año: 1913
2. Estudios Universal: Título: El hombre invisible, Director: James Whale, año: 1933.
3. Cine japonés: pendiente.
4. Terror atómico: Título: La Mosca, Director: Kurt Neumann, año: 1958.
5. Hammer Production: Título: Las dos caras del Dr. Jekyll, Director: Terense Fisher, año: 1960.
6. Década de los setenta: Título: El Exorcista, Director: William Friedkin, año: 1973.

Expresionismo alemán:

Título: El estudiante de Praga.

Director: Stellan Rye/ Paull Wegener.

Año: 1913

Sinopsis:

Balduin un joven estudiante sin dinero, salva a una aristócrata de morir ahogada, él se enamora perdidamente de de ella y su amor es correspondido, el problema es que ella es una mujer de una familia acomodada y él no, es por esto que acepta firmar un trato con, Scapinelli, que le ofrece dinero a cambio de algo que el anciano quiera llevarse de la habitación, llevándose el reflejo del estudiante, el cual cobra vida propia como un doble.

Este reflejo lo atormenta a lo largo de toda la trama, lo sigue a todas partes, hasta que un día el joven descubre que su reflejo asesinó a un hombre. Finalmente en su afán de deshacerse de él, le dispara en el pecho sin saber que al matarlo también el moriría, el viejo Scapinelli entra en ese momento a la habitación de Balduin, rompe el contrato y se burla del estudiante.

Análisis:

El eje mítico que localizamos en la película es el de la Pérdida de identidad, este se encuentra claramente en el joven estudiante de Praga, el cual pierde su reflejo y por medio de él logramos observar dos personalidades diferentes, la del joven, la que podríamos considerar correcta, y la del reflejo o mala.

Mientras la personalidad de el joven es un tanto tímida, temerosa y débil, la del reflejo es todo lo contrario es extrovertido, valiente, seductor y decidido, sin embargo es un ser que no mide las consecuencias de sus acciones y que actúa solo bajo sus impulsos, esto queda demostrado en la escena que sin culpa o remordimiento alguno, asesinó a un hombre, es en este momento donde el joven se da cuenta que no puede seguir vivo su reflejo.

Finalmente el estudiante mata a su reflejo pero el también muere, esta situación nos demuestra que en el ser humano existe la dualidad del bien y del mal, una situación que los alemanes de aquellos años se encargaban constantemente de reflejar en sus películas.

Al ser una de las primeras películas expresionistas encontramos una actuación y un manejo de cámaras muy teatralizado, la mayoría de los planos son abiertos y la iluminación es uniforme.

Eje mítico con el que se entrelaza:

La Tiranía es otro eje que encontramos en la película, personificado en el viejo Scapinelli que le ofrece a Balduin firmar el contrato que lo llevaría a su muerte, ya que es una especie de brujo que tiene el poder para brindarle a los demás lo que ellos quieran, además de lograr mágicamente que el reflejo del estudiante salga del espejo.

Elementos característicos del eje mítico de la Pérdida de identidad.

¿Qué ocasionó la Pérdida de identidad?: el contrato que Balduin firmo con Scapinelli.

¿Cómo es la Pérdida de identidad?: Se da por medio del reflejo de Balduin que sale del espejo.

¿Cómo se logra recuperar la identidad?: matando a su reflejo.

Estereotipos del eje mítico de la Pérdida de identidad:

1. La Pérdida de identidad le ocurre a un hombre tímido e inofensivo.
2. Es ocasionada por los deseos de Balduin de ser otra persona.
3. La personalidad del reflejo es completamente diferente a lo que era Balduin, es un ser extrovertido, valiente, seductor y decidido y actúa bajo los mandatos de sus impulsos
4. Es un factor externo el que genera la Pérdida de identidad.
5. Existen dos personalidades viviendo separadas.

Estudios Universal:

Título: El hombre invisible.

Director: James Whale

Año: 1933

Sinopsis:

Un joven científico llamado Jack Griffin después de años de investigar sobre una droga que lograra transformar al ser humano en materia invisible, consigue encontrar la fórmula exacta, la gran complicación de su experimento es que Jack no pensó en la formulación de un antídoto que revirtiera esa condición.

Decide alejarse de su hogar y causar terror a donde quiera que va, al verse solo acude a su mejor amigo, el Dr. Kemp, el cual queda aterrorizado ante la situación de su amigo y colega, pues descubre que además de ser un hombre invisible, su personalidad se ha transformado a la de un hombre agresivo, con instintos asesinos y obsesionado con el poder; Jack obliga a su amigo a que sea su cómplice, pero Kemp se niega y llama a la policía para que detengan a Griffin.

Griffin logra escapar y jura matar a su amigo, así es que Kemp informa a la policía, pero por mas intentos que hacen para protegerlo, Jack lo encuentra y lo asesina, se desata una cacería en contra de Jack hasta que finalmente la policía logra herirlo con un bala y muere en un hospital en los brazos de su amada Flora, dejando atrás su condición de hombre invisible.

Análisis:

La Pérdida de identidad es el eje mítico que sobresale en *El hombre invisible*, claramente lo notamos en el personaje del Dr. Jack Griffin un joven científico que obsesionado con la pérdida de la visibilidad en el cuerpo humano crea una droga que aplica sobre sí mismo, dejando de ser el hombre que todos conocían.

Se transforma en un ser agresivo, con insititos homicidas y anhela más que nada obtener el poder para dominar al mundo, él mismo lo confiesa en una escena donde le comenta a su amigo Kemp que en un principio deseaba descubrir algo que ayudara a la ciencia, algo que ningún otro científico hubiera hecho, pero que después se dio cuenta del gran poder que tenía en sus manos y estaba decidido que lo utilizaría para doblegar la voluntad de los hombres y causar el terror en las sociedades. Físicamente es un ser al que nadie puede ver, dejando atrás su apariencia humana

Por lo tanto la Pérdida de identidad se da en dos niveles, tanto física como psicológicamente ya que su personalidad se ve trastocada y olvida quien es en verdad, en gran medida esto es causa de la droga que utilizó, pues al ver después de mucho tiempo a Flora se pregunta cómo la pudo olvidar y nos muestra la ternura y amor que siente por ella, es él único momento de la película que podemos ver la verdadera personalidad del hombre invisible.

Al parecer en ningún momento externa remordimiento alguno por los actos que comete, por el contrario parecen

provocarle placer, es justo en el momento antes de morir, cuando vuelve a ser el hombre dulce y amable y recupera físicamente su identidad; que reconoce que lo que hizo son cosas en las que el ser humano debe dejar en paz y no entrometerse.

Cabe hacer un breve reconocimiento a los efectos especiales utilizados en la cinta, explotando al máximo el potencial técnico de la época pero sin dejar de lado los elementos emotivos y narrativos de la cinta, además de que en pocas ocasiones se muestra a Jack Grifinn pero por medio de la voz de este logramos sentirnos más agredidos y atemorizados que en los momentos en que lo vemos con sus vendajes.

Eje mítico con el que se entrelaza:

La Tiranía se puede observar también, en el mismo Jack Grifinn, quien por medio del conocimiento de la ciencia logra obtener el poder para dejar de ser visible y por medio de su condición provocar el terror, asesinar y tener el control sobre las demás personas.

La Monstruosidad también se encuentra en la película, encarnada en el Dr. Grifinn pues se transforma en un ser completamente anormal, pues pasa de ser un hombre normal a un ser invisible.

Elementos característicos del eje mítico de la Pérdida de identidad.

¿Qué ocasionó la Pérdida de identidad?: la droga que creó el Dr. Jack Griffin para volverse invisible.

¿Cómo es la Pérdida de identidad?: se da por medio de la transformación de la personalidad y características físicas.

¿Cómo se logra recuperar la identidad?: muriendo.

Estereotipos del eje mítico de la Pérdida de identidad:

1. La Pérdida de identidad le ocurre a un hombre amoroso e inofensivo.
2. Es ocasionada por los deseos de Jack Griffin de lograr que el hombre se vuelva invisible.
3. La personalidad de Jack Griffin es completamente diferente una vez que utiliza la droga que le da la invisibilidad, se convierte en un homicida con sed de poder.
4. Es un factor externo el que genera la Pérdida de identidad.
5. La personalidad se ve alterada y se transforma en otro hombre.

Cine japonés:

Título: Kuruneko.

Director: Kaneto Shindô.

Año: 1968.

Sinopsis

Dos mujeres, suegra y nuera, son atacadas por un grupo de guerreros, samuráis, que las golpean, violan y que terminan prendiendo fuego a la choza donde viven, causando su muerte; después de esto un gato negro lame la sangre de las víctimas, lo que posibilita que las mujeres regresen convertidas en dos mujeres gato.

Desde ese momento atraen a samuráis por las noches y los asesinan de una salvaje mordida en el cuello; tiempo después un joven soldado regresa de la Guerra, poniéndose al servicio de un Mikado que le encarga investigar el caso de los samuráis asesinados, se cree que los asesinos son espíritus malignos que se cobran venganza por alguna afrenta.

Durante la investigación el joven se da cuenta que la asesinas son los espíritus de su madre y de su esposa, así que debe afrontar el dilema de liquidar o no a las mujeres gato, finalmente el joven, es amenazado por su superior y debe liquidarlas, pues ese era su deber que estaba por sobre cualquier sentimiento familiar, dejando claro que no existen decisiones malas o buenas sino simplemente lo ideal.

Análisis

Este filme pertenece al eje mítico de Pérdida de identidad, representado por las dos mujeres que al ser lamidas por una gato negro, dejan de lado su personalidad para asumir las de dos bakeneko, criaturas felinas con sed de venganza, es decir veremos a dos mujeres que al seducir a sus víctimas se transforman en gatos al momento de asesinarlos.

A lo largo de toda la trama podemos ver claramente que ellas tienen motivos de sobra para continuar cometiendo dichos asesinatos y que es magistral como seducen a los guerreros para llevarlos al punto cumbre que es su misma muerte.

La Pérdida de identidad se da tanto física como de psicológica por parte de las dos mujeres, que después de ser convertidas se hacen notar como dos seres sensuales, con necesidades sexuales y con hambre de sangre.

Utilizan el maquillaje de gato como parte de la transformación, la vestimenta es fundamental ya que las hace verlas como campesinas comunes que se transforman en unas mujeres sexis, seductoras y sigilosas que están al asecho de su presa con el fin de obtener la sangre que las satisface.

Los escenarios son oscuros en lugares cerrados al igual que los abiertos, donde las sombras se hacen presentes, los claros oscuros nos hacen tener esa sensación de que hay algo más pero no

es posible verle. Película en blanco y negro en donde el género del terror lo narran a su modo y forma del estilo nipón.

Eje mítico con el que se entrelaza:

La película se entrelaza con los otros tres ejes míticos, primero con la Monstruosidad, ya que las mujeres se convierten en "bakeneko" (monstruos felinos), criaturas sedientas de sangre humana y por el hecho de tener una deformidad o característica felina en el rostro se les podría nombrar como monstruos.

Descanso eterno después de la muerte pues las mujeres murieron y son traídas a la vida a través del poder de un felino que les otorga la posibilidad de regresar como demonios poderosos en busca de venganza.

Y finalmente la Tiranía, eje mítico que destaca y prevalece por el hecho de mostrarnos a dos mujeres gatos que son como Vampiresas, utilizando su belleza para tomar la sangre de los guerreros samurái, quitándoles la vida sin tener remordimiento alguno, pues su fin es vengarse de los hombre que les hicieron daño.

Elementos característicos del eje mítico de la Pérdida de identidad:

¿Qué ocasionó la Pérdida de identidad?: que un gato las lamiera después de muertas.

¿Cómo es la Pérdida de identidad?: se da por medio de la transformación de la personalidad y características físicas.

¿Cómo se logra recuperar la identidad?: destruyendo su espíritu.

Estereotipos del eje mítico de la Pérdida de identidad:

- 1 La Pérdida de identidad les ocurre a dos mujeres inofensivas.
- 2 Es ocasionada porque un gato lame a las mujeres muertas trasformándolas en Bakenkos.
- 3 La personalidad de las mujeres es distinta cuando se transforman, se vuelven seductoras, accinas y con sed de venganza.
- 4 Es un factor externo el que genera la Pérdida de identidad.
- 5 La personalidad se ve alterada y se transforman en otros seres.

Terror atómico:

Título: La Mosca.

Director: Kurt Neumann.

Año: 1958.

Sinopsis:

André Delambre, trabajaba en un experimento que consistía en la tele transportación de la materia, descomponiendo un cuerpo en un lugar y recomponiéndolo en otro, había conseguido grandes avances, pero aún faltaba lograr transportar a un ser humano; se dispuso a realizar el experimento con él como voluntario, pero al introducirse en una de las cabinas por descuido dejó que una mosca entrara, provocando que el científico sufriera un horrible accidente, dando como resultado una criatura mitad humano mitad mosca.

Su única esperanza es encontrar a la mosca mutante para así volver a pasar juntos por la máquina y revertir el proceso, ante los intentos fallidos por volver a la normalidad, André le pide a Helene, su esposa que lo mate, pues sabe perfectamente que la mosca se está apoderando de él.

Análisis

El eje mítico presente en esta película es la Pérdida de Identidad representada por el científico el Doctor André Delambre, que al realizar su experimento mezcla sus átomos con los de una mosca provocando que parte de su identidad y de la mosca queden entrelazados, existiendo una lucha interna en el inconsciente del

doctor, la Pérdida de identidad se da en dos ámbitos físico y psicológico

Esto se demuestra en la escena en donde Helene se desmalla al ver su rostro (cabeza de mosca), cuando él la toma entre sus brazos e intenta acariciarla la pata de mosca (que tiene en lugar de su brazo izquierdo), intenta atacar a Helene provocando un conflicto entre el lado racional del Doctor y las acciones irracionales del insecto.

De igual forma este conflicto se vuelve a presentar en la escena en donde la mosca con cabeza y brazo del Doctor André, se encuentra atrapado en las redes y está a punto de ser devorada por una araña. Demostrando que existe una actitud humana que pide ayuda al sentirse amenazado.

La verdadera identidad del Doctor queda demostrada al preparar todo para morir, y la del insecto, cuando éste le quiere impedir que realice dicha acción deteniéndolo con la pata de la mosca, mutación en su brazo izquierdo.

Este tipo de actitudes son las que demuestran la Pérdida de identidad en donde existe un conflicto interno respecto a la racionalidad y lo irracional de las acciones que dividen a los seres humanos de los insectos.

Eje mítico con el que se entrelaza:

La película se entrelaza con el eje mítico de la Monstruosidad ya que el Doctor André sufre una mutación con la cabeza y pata de la

mosca, mientras su rostro y brazo muta al cuerpo del insecto dando como resultado una deformidad ante los ojos de su esposa.

También la Tiranía está presente en el mismo personaje ya que por medio del poder sobre la ciencia logró crear una especie de teletransportador, sin embargo ese poder se volcó sobre él mismo.

Elementos característicos del eje mítico de la Pérdida de identidad:

¿Qué ocasionó la Pérdida de identidad?: Un experimento que combinó partículas de un hombre y de una mosca.

¿Cómo se da la Pérdida de identidad?: Se da por medio de la transformación de la personalidad y características físicas.

¿Cómo se logra recuperar la identidad?: No la recupera y decide morir.

Estereotipos del eje mítico de la Pérdida de identidad:

1. La Pérdida de identidad le ocurre a un hombre tímido e inofensivo.
2. Es ocasionada por un accidente científico.
3. La personalidad que adquiere el Dr. André Delambre es completamente diferente pues se transforma poco a poco en una mosca
4. Es un factor externo el que genera la Pérdida de identidad.
5. Existen dos personalidades confluyendo en un mismo ser.

Hammer Production:

Título: Las dos caras del Dr. Jekyll.

Director: Terense Fisher.

Año: 1960.

Sinopsis:

El Dr. Jekyll es un afamado científico logra separar las dos naturalezas inmersas en el hombre, la personalidad libre de ataduras sociales y la personalidad que obedece a todas las normas impuestas por las sociedad, pero para comprobar su experimento, utiliza la fórmula en él mismo, liberando a su alter-ego: Mr. Hyde,

Decide liberar a Mr. Hyde durante días para observar el comportamiento de su otra personalidad y descubre que por más excesos que experimente jamás queda satisfecho y es un hombre peligroso, así es que decide que nunca más hacerlo, sin embargo a pesar de que el Dr. Jekyll no vuelve a usar la droga Mr. Hyde, logra escapar de su interior y cobrar venganza.

Ahora su objetivo es buscar la revancha con el amante del que su mujer está enamorada, asesinándolo y violando a Kitty, situación que la lleva al suicidio, la policía investiga la muerte de su esposa y amigo, Mr. Hyde les hace creer que Jekyll se volvió loco y se suicido. Finalmente cuando parece que está a punto de salirse con la suya Henry Jekyll logra liberarse pero es arrestado por los crímenes que se le imputan.

Análisis:

En *Las dos caras del Dr. Jekyll* encontramos el eje de la Pérdida de identidad personificado en el Dr. Jekyll quien por medio de una droga logra dar paso a su otra personalidad Mr. Hyde, ambos viven en el mismo cuerpo a pesar de ser individuos completamente diferentes.

Henry Jekyll es un hombre obsesionado con la ciencia e introvertido, mientras que Mr. Hyde es un ser muy sociable y se deja llevar únicamente por sus impulsos, esa situación es muy parecida a la que observamos en *el Estudiante de Praga*, sin embargo el conflicto que encontramos en esta cinta es mucho más complicado y elaborado, ya que mientras en la primer cinta sólo se nos muestra la dualidad del ser humano, en la segunda podemos encontrar una crítica de la sociedad, la cual impone valores y normas que ella misma rompe.

Los valores están representados en la figura del Dr. Jekyll y la trasgresión de estos en Mr. Hyde: muy similar es este caso al que ocurre en la película *Horror of Drácula* en donde Van Helsing defiende la moral y Drácula la arremete, sólo que en ese caso se trata de dos personas diferentes y en el caso de *Las dos caras del Dr. Jekyll* ocurre en un mismo cuerpo.

Es muy interesante la transformación que se da entre uno y otro personaje, ya que mientras Mr Hyde es un hombre sensual, apuesto, elegante y seductor, en el momento de suprimirse y

aparecer Henry Jekyll encontramos a un hombre descuidado, con barba, fachoso, incluso antiestético, que después de cada cambio luce mas viejo, así es que no sólo se transforma su personalidad, también cambia su apariencia física, es por esta razón que nadie logra darse cuenta que se trata de la misma persona.

Mr. Hyde es un ser que no quiere dejar de existir que ha estado oculto durante años y tiene la necesidad de vivir, debido a esto él lucha en contra de Dr. Jekyll y trata de desaparecerlo cuando este decide que jamás lo dejara libre.

Eje mítico con el que se entrelaza:

Otro eje que encontramos es el de la Tiranía personificada en el Dr Jekyll y en Mr. Hyde; en el caso del primero observamos a un hombre que por medio del conocimiento de la ciencia es capaz de modificar la naturaleza humana, dándole paso a los bajos instintos del hombre.

En el segundo caso vemos a un hombre que por medio del poder económico y de sus encantos llega a los niveles más bajos de la conducta humana, sin importar nada y es capaz de matar con tal de cobrar venganza.

Se puede decir que la Monstruosidad también está presente y no precisamente por medio de las características físicas de los personajes, pero sí por su origen ya que Mr. Hyde logra vivir debido a un experimento, por lo tanto su origen no es natural,

además de que sus acciones lo convierten aparte de un tirano en un monstruo.

Elementos característicos del eje mítico de la Pérdida de identidad.

¿Qué ocasionó la Pérdida de identidad?: La droga que creó el Dr. Jekyll para liberar sus bajos instintos.

¿Cómo es la Pérdida de identidad?: se da por medio de la transformación de la personalidad y características físicas.

¿Cómo se logra recuperar la identidad?: matando a Mr. Hyde.

Estereotipos del eje mítico de la Pérdida de identidad:

1. La Pérdida de identidad le ocurre a un hombre tímido e inofensivo.
2. Es ocasionada porque el Dr. Jekyll logra hacer presente la personalidad animal del hombre.
3. La personalidad de Mr. Hyde es completamente diferente al Dr. Jekyll, es un ser extrovertido, valiente, seductor y decidido, actúa bajo los mandatos de sus impulsos.
4. Es un factor externo el que genera la Pérdida de identidad.
5. Existen dos personalidades confluyendo en un mismo ser.

La década de los setenta:

Título: El Exorcista.

Director: William Friedkin.

Año: 1973.

Sinopsis:

Regan MacNeil una pequeña niña de doce años es hija de padres divorciados, debido a esta situación pasa por una depresión originada por la ausencia de su padre, las discusiones constantes entre él y su madre, y por la falta de estabilidad, ya que siempre cambia de hogar debido a que su madre es un actriz famosa y va de un rodaje a otro.

Una tarde encuentra en el desván de su nueva casa una guija y comienza a jugar con ella al poco tiempo presenta una severa alteración en su estado nervioso que su madre achaca a algún tipo de enfermedad, así es que la somete a una serie de pruebas médicas, las cuales apuestan a que la pequeña se encuentra en perfectas condiciones, hasta que por fin los médicos le comentan que la niña no está enferma sino poseída; no necesita un médico, sino un exorcista de la Iglesia Católica.

La señora Mac Neil decide buscar la ayuda del padre Carras quien intenta recolectar pruebas para estar seguros que lo que aflige a su hija es una posesión, una vez que se convence, busca el auxilio del padre Merrin experto en exorcismos, realizan el exorcismo en

donde ambos mueren y la niña quede libre del ente que la tenía dominada.

Análisis:

En *El exorcista* el eje mítico que encontramos es el de la Pérdida de identidad situado en la pequeña Regan, la cual después de utilizar una guija comienza a tener visiones y alteraciones en su carácter, en un inicio eran muy leves y se confundían con síntomas de esquizofrenia sin embargo a lo largo de la película se transforma completamente en otra persona.

Su transformación no es sólo emocional o psicológica, también lo es físicamente, su aspecto se transforma poco a poco en un ser monstruoso, pues a pesar de que sus características físicas se conservan se le nota lastimada, sus ojos cambian de color, se podría decir que su aspecto es muy similar al de una persona muerta.

Se transforma en un ser agresivo, capaz de asesinar, en ningún momento encontramos culpa o remordimiento de este ser pues el cambio de la pequeña es debido a que un demonio se apoderó de su cuerpo, por lo tanto es el mal absoluto el que vive dentro de ella.

Su voz cambia a la de un hombre, tiene ciertos poderes paranormales como mover cosas, y capacidades corporales que ningún ser humano posee, como girar la cabeza 360°, en algunos momentos la pequeña niña trata de escapar de la prisión en la que se encuentra, en ciertas escenas Regan pelea con el demonio,

vemos como la niña pide auxilio y el demonio le dice que se calle, ambos tienen un pequeño momento de interpretación dentro del mismo cuerpo; la situación es muy similar a lo que ocurre con el Dr. Jekyll y Mr. Hyde; pero sus intentos son en vano, pues este ser es mucho más fuerte que ella.

Este demonio no la deja hasta el momento en que el padre Carras le grita dentro del exorcismo que se apodere de él, lo cual ocurre y en un momento de lucidez de este padre decide lanzarse por la ventana del cuarto de Regan para que el demonio no tenga un cuerpo que habitar, de manera que la Pérdida de identidad se da también por un momento en el padre Carras.

Eje mítico con el que se entrelaza:

Primero hallamos que uno de los ejes con los que encontramos lazos es el de la Monstruosidad; personificada por en el cuerpo de Regan, que como ya mencionamos en párrafos anteriores sufre alteraciones físicas que la hacen verse como un ser anormal y monstruoso.

También encontramos el eje mítico de la Tiranía, ubicado en el demonio, pues es un ser que tiene la capacidad de controlar a Regan a tal grado que desaparece su personalidad, también posee poderes paranormales y controla la mente de las personas, esto último queda demostrado cuando manipula al padre Carras pues se hace pasar por su recién fallecida madre, logrando que el

sacerdote se enfurezca y pierda la concentración en el ritual del exorcismo.

Elementos característicos del eje mítico de la Pérdida de identidad.

¿Qué ocasionó la Pérdida de identidad?: El uso que hace Regan de la guija.

¿Cómo es la Pérdida de identidad?: Se da por medio de la transformación de la personalidad y características físicas.

¿Cómo se logra recuperar la identidad?: Cuando el demonio entra en el cuerpo del padre carras.

Estereotipos del eje mítico de la Prdida de identidad:

1. La Pérdida de identidad le ocurre a una niña dulce e inofensiva.
2. Es ocasionada por los juegos de Regan con la guija
3. La personalidad de Regan es completamente diferente a la del demonio, pues este último es un ser del averno cuyo único fin es causar el mal.
4. Es un factor externo el que genera la Pérdida de identidad.
5. Existen dos personalidades confluyendo en un mismo ser.

V. IV.- Monstruosidad:

Este eje se basa en el terror a lo anormal, aquello que no es normal no es aceptado, por o tanto los personajes que encarnan este eje son seres que son anormales físicamente o por su origen; en este apartado analizaremos los siguientes filmes:

1. Expresionismo alemán: Título: El Golem, Director: Paul Wegener, año: 1920.
2. Estudios Universal: Título: Frankenstein, Director: James Whale, año: 1931.
3. Cine japonés: Título: Onibaba, Director: Kaneto Shindo, año: 1964.
4. Terror atómico: Título: Godzilla, Director: Ishiro Honda, año: 1954.
5. Hammer Production: Título: La maldición de Frankenstein, Director: Terence Fisher, año: 1957.
6. Década de los setenta: Título: Tiburón, Director: Steven Spielberg, año: 1975.

Expresionismo alemán:

Título: El Golem.

Director: Paul Wegener.

Año: 1920.

Sinopsis:

El Rabino Löw, quiere evitar la expulsión de los judíos de Praga, decretada por el Emperador Rodolfo II, es por esa razón que el Rabino, crea la figura de arcilla del Golem, para que los ayude. Una tarde el Rabino lleva al Golem con Rodolfo II, el rabino genera por medio de sus poderes un derrumbe siendo el Golem el encargado de salvarle la vida al emperador, logrando que los judíos puedan quedarse en la ciudad.

Para el Rabino Löw, el Golem ha realizado ya su cometido y le quita la vida al despojarlo del amuleto que llevaba en el pecho; al poco tiempo uno de los sirvientes del Rabino, le devuelve la vida, y lo trata de utilizar para fines personales, sin embargo el Golem deja de actuar bajo las ordenes humanas y decide escapar, convirtiéndose en una amenaza y sembrando el terror en la población.

Ante la situación, el Gueto entero sale en su búsqueda para intentar detenerlo sin embargo el Golem se logra esconder y al estar jugando con una pequeña niña, sin querer, le quita el amuleto, transformándolo en una figura inanimada.

Análisis:

En la película *El Golem* el eje mítico de la Monstruosidad se encuentra representado por el personaje del Golem, él es considerado un monstruo debido a sus características físicas pues es una figura de arcilla, y por su origen completamente anormal ya que fue creado por un Rabino para proteger a su comunidad.

Es un ser que obedece por completo las órdenes de su creador, sin embargo cuando se da cuenta que solo ha sido utilizado por el Rabino, y que este último una vez que ha obtenido lo que quería, ya no lo necesita con vida, trata de que no le quiten del pecho el amuleto que lo anima, pues a él si le gusta vivir y no se considera una figura de arcilla que solo tiene el fin de salvara al pueblo judío, es por esto que cuando el sirviente lo revive decide no obedecer más las ordenes de nadie.

Al verse perseguido y sentirse amenazado cada vez que alguien le quiere quitar el amuleto que porta en el pecho actúa violentamente, quitándose de encima a cualquiera que se interfiera en su camino, y deja de ser considerado una ayuda para el pueblo judío para convertirse en una amenaza.

A pesar de que parece que jamás expresa emociones, más que furia, ya que su expresión corporal es completamente rígida al igual que sus gestos, podemos entender gracias a la escena final que si caben en él las emociones, pues al estar jugando con una niña la carga y le sonrío encontrando en él un rasgo de ternura.

Finalmente entendemos que el Golem no es un ser malvado que únicamente sea violento, lo es porque así lo creó el Rabino y porque el pueblo judío lo orillo a comportarse de esa manera para defenderse de ellos, pero en realidad es un ser que aunque no es humano tiene la capacidad de sentir y de ser bueno.

Este monstruo tiene características humanas, es la réplica de un hombre hecha de arcilla, es alto, con rasgos muy fuertes, nariz ancha, labios gruesos y ojos grandes, la mayor parte del tiempo tiene el ceño fruncido; sus movimientos son lentos pero muy bruscos, camina con dificultad

La actuación de los personajes es muy exagerada, la caracterización de los mismos es muy marcada, por medio del maquillaje destacan sus expresiones, aprovecha la luz del día y por medio de esta iluminan cenitalmente a los personajes y escenografías debido a esto encontramos sombras muy marcadas que le dan mayor énfasis a la película, la mayor parte de la cinta se desarrolla entre muros curvos de piedra y techos puntiagudos.

Eje mítico con el que se entrelaza:

Encontramos en *El Golem* que también se encuentra el eje mítico de la Tiranía, principalmente en el Rabino que creó al Golem, ya que por medio del poder que ostenta, no solo como Rabino sino también como mago, creo una figura que utilizó a su antojo y la manipuló, hasta que finalmente su creación se reveló y dejó de tener poder sobre las acciones de ella.

Elementos característicos del eje mítico de la Monstruosidad:

Anormalidad: física y de origen.

¿Que lo hace comportarse como monstruo?: La sociedad; la comunidad judía y el Rabino que lo creó pues quieren arrebatárle la vida.

¿Qué tipo de monstruo es?: es un monstruo con conciencia del bien y del mal

Estereotipos del eje mítico de la Monstruosidad:

1. Es un ser físicamente diferente.
2. Hecho de arcilla con la imagen del hombre, alto, fornido y fuerte.
3. Es la creación de un mago, no fue concebido por una relación sexual normal.
4. Se comporta violentamente.
5. La sociedad no lo acepta.
6. Tiene sentimientos.
7. Desea vivir sin tener que seguir las órdenes de su creador.
8. Se transforma en un peligro para la sociedad.

Estudios Universal:

Título: Frankenstein.

Director: James Whale.

Año: 1931.

Sinopsis:

El Dr. Henry Frankenstein junto con su ayudante Fritz después de haber recolectado partes de cadáveres humanos, unir estas partes para crear un hombre y por medio de sofisticados aparatos eléctricos darle vida a su creación.

Sin embargo el experimento no resultó como Frankenstein hubiese querido, pues el cerebro que utilizaron para la monstruosa criatura, es el de un asesino, además de que es sumamente horrenda y fuerte, así es que la encierra en una celda, de la cual escapa al poco tiempo.

La criatura boga sin rumbo fijo causando terror y el día de la boda de Elizabeth y Frankenstein, el monstruo decide buscar a este último, sin embargo una vez que está con su creador, el pueblo lo orilla a un molino, en donde la criatura muere debido a que la población incendia el lugar.

Análisis:

Frankenstein es una película basada en la novela de Mary Shelley de nombre homónimo, cuando la película se estrenó, los estudios universal añadieron un prologo en donde fulanito habla frente a la cámara advirtiéndole que Frankenstein podría ser verdaderamente

aterradora para el público presente, lo cual es poco visto en la películas de terror de la época.

En esta película la Monstruosidad queda claramente representada en la criatura que el Dr. Frankenstein trajo a la vida luego de unir varias partes de diferentes cuerpos, ya que su aspecto físico es completamente horroroso, además la manera en la que fue concebido fue bajo la intervención del hombre, aquí cabe hacer un breve paréntesis para mencionar la extraordinaria labor del maquillaje en la película, pues logro crear un monstruo verdaderamente fascinante que logró pasar a la historia, pues al hablar de Frankenstein inmediatamente lo asociamos con la figura que se creó en esta cinta.

Este monstruo tiene características humanas ya que es un ser creado con diferentes partes de cuerpos humanos, es alto, con rasgos muy fuertes, nariz ancha, labios gruesos, parpados caídos, cabeza cuadrada y un par de electrodos en el cuello por los cuales entra la electricidad a su cuerpo, la mayor parte del tiempo tiene el ceño fruncido; sus movimientos son un poco lentos pero muy bruscos.

La criatura a pesar de ser una abominaron nos demuestra claramente que no es un ser malvado, que aunque es capaz de matar a las personas; las cuales por cierto fueron crueles con ella, como Fritz que constantemente la atormento con el fuego al que le temía, o la intentaron destruir como el Dr. Walkman; también es

capaz de ser un ser tierno como lo manifiesta al jugar con la pequeña niña que se encuentra en el lago.

Sin lugar a dudas la escena anteriormente mencionada, nos recuerda en momento en donde el Golem se acerca a una pequeña niña y de igual manera que en esa cinta, *Frankenstein* nos muestra la verdadera personalidad del monstruo, pues nos revela que es un ser inocente y amoroso, sin capacidad de medir las consecuencias de sus actos, pues al jugar y lanzar a la niña al río la acecina sin haberlo deseado, pues no tiene el conocimiento suficiente, es como un niño que por primera vez hace o ve las cosas, por ejemplo; era un ser acostumbrado a vivir en la oscuridad debido al aislamiento en el que lo tenían, por eso cuando ve por primera vez la luz del sol, extiende sus manos e intenté tocarla.

Realmente el monstruo en la película no es más que una víctima surgida de un experimento, la sociedad es quien lo condena y finalmente lo destruye, pues a pesar de que en un principio el Dr. Frankenstein tratara de protegerlo, finalmente se da cuenta que es un peligro y que no lo dejará ser feliz al lado de su prometida, es por eso que alienta a la población a destruirlo.

La película refleja reminiscencias del expresionismo alemán, ya que encontramos sombras y ángulos muy marcados, además de que cada toma está totalmente llena con diferentes elementos escenográficos, los cuales son muy parecidos a los utilizados por esa corriente cinematográfica alemana.

Eje mítico con el que se entrelaza:

Otro personaje que cabe destacar es al Dr. Frankenstein, quien se puede relacionar con otro eje mítico; el de la Tiranía, ya que por medio del conocimiento y control de la ciencia logra animar a un ser muerto, comparándose con dios en la escena en que da vida a su criatura, sin embargo no podemos decir que este personaje sea un ser malvado, ya que todo lo que realizó, según él, fue para el bien de la humanidad, esto queda demostrado cuando es cuestionado por su profesor de la universidad por la creación de un hombre, y él comenta lo siguiente:

-¿Dónde estaríamos si nadie tratara de averiguar lo que hay más allá?, ¿nunca quisiste mirar más allá de las nubes y las estrellas o saber qué provoca que los árboles florezcan, o qué convierte la oscuridad en luz? Pero si hablas así la gente te considera loco.

También encontramos el de la Pérdida de identidad encarnada en este doctor quien debido a su obsesión con la creación de su experimento, se transforma en un hombre completamente diferente al que era, deja de importarle su vida, sus principios morales y éticos, para volverse un hombre agresivo y perturbado.

Elementos característicos del eje mítico de la Monstruosidad:

Anormalidad: física y de origen.

¿Que lo hace comportarse como monstruo?: la sociedad que lo orilla al destierro y finalmente lo mata.

¿Qué tipo de monstruo es?: es un monstruo con conciencia del bien y del mal.

Estereotipos del eje mítico de la Monstruosidad:

1. Es un ser físicamente diferente.
2. Hecho de partes de cadáveres, con la imagen de un hombre, alto, fornido y extremadamente fuerte.
3. Es la creación de un científico, no fue concebido bajo una relación sexual normal.
4. Tiene una conducta violenta.
5. La sociedad no lo acepta.
6. Tiene sentimientos.
7. Desea vivir como el resto de las personas.
8. Se transforma en un peligro para la sociedad.

Cine japonés.

Título: Onibaba

Director: Kaneto Shindo

Año: 1964.

Sinopsis

La madre y esposa de un guerrero que ha sido enviado al campo de batalla; tratan de subsistir frente a la escasez de alimentos, matando a los soldados heridos o perdidos, robándoles su armadura y armas, para así poder cambiarlas por algo de comida y por ultimo arrojar sus cuerpos a un hoyo que se encuentra escondido en el campo.

Un día llega Hachi un vecino que ha desertado les cuenta que el hijo de la mujer ha muerto y que este jamás regresará, desde el momento de su llegada Hachi muestra un cierto interés por la nuera de la mujer, así que comienza a seducirla hasta que finalmente se convierte en su amante

La mujer teme que su nuera la deje sola para irse con Hachi, así es que decide sepáralos, utilizando una mascara de demonio y aterrorizando a su nuera pues le hace creer que debido a su relación este demonio la seguirá de por vida, sin embargo no consigue su objetivo, y cuando se quita la mascara nos deja ver su rostro desfigurado, la joven se asusta y le grita que se ha convertido en un demonio y la deja sola.

Análisis

La historia se plantea en el Japón medieval, época en la que se desenvuelven una serie de guerras civiles que provocan una separación en la sociedad, en donde por una lado se encuentran luchando los hombres (tanto padres como hijos) en el campo de batalla y por el otro, se encuentran las mujeres y personas incapacitadas para combatir, las cuales intentan sobrevivir de alguna forma a la guerra que consume los pocos cultivos que quedan.

En Onibaba el eje mítico que destaca es el de la Monstruosidad, en un principio a través de los actos humanos de los habitantes que intentan subsistir ante las condiciones de la pobreza extrema a los que los ha orillado la guerra. Las condiciones infrahumanas que se reflejan en el filme son resultado de las inclemencias del tiempo y las batallas que han destrozado los campos haciendo insufribles el habita humano.

Las Monstruosidad queda delimitada ante un contexto en donde la lucha entre el bien y el mal, son dejadas de lado por las leyes de la naturaleza, bajo las cuales, los personajes son amoraes y primitivos, movidos por el instinto básico, en donde los sentidos del sexo, la posesión o el miedo los hacen moverse por impulsos.

El eje de la Monstruosidad nos concreta a sucumbir a las ansias vitales de los protagonistas, sus deseos reprimidos y necesarios en el contexto en el que se desarrollan. Por ejemplo, la

secuencia de la mujer mayor que descubre a su nuera teniendo sexo con Hachi, la hace ser presa de una ira y un deseo incontenibles que le provocan abrazar al tronco de un árbol seco y solitario, que se encuentra en medio de la selva de juncos.

El árbol la representa a ella misma, incapaz de poder tener a alguien que desahogue sus deseos contenidos de amar o sentir a la compañía humana, algo imperioso en el desarrollo de los seres humanos, lo que marca la pauta a ver una mujer, con necesidades no cubiertas que poco a poco se ha ido transformando en un monstruo que yace en ella pero no se externa como tal.

El uso de la máscara del demonio no es representante de la Monstruosidad, como tal, su función es esa: ser una máscara que oculte lo que hay debajo, la fealdad, deformidad y el horror, no sólo físico, sino moral que se guardan los seres humanos ante situaciones que los rebasan y les provocan terror ante la soledad que puede ser su mayor demonio.

La putrefacción forma parte en el filme, y se representa a través de los que fueron (es decir los guerreros), murieron, pero no terminan por irse. Como si fuese una condena, más no una destrucción total por lo que han hecho en vida. Tirarlos al pozo da como resultado guerreros que pierden todo, quedando como cadáveres a los que se despoja de armadura y dignidad, que para la cultura nipona son accesorios a los que se les merece culto y respeto al representar fuerza y poder.

Se muestra una fotografía repleta de claroscuros perturbadores y tonalidades oscuras, que transmite una sensación de ansiedad, angustia e intranquilidad. En donde la selva tupida de juncos, junto con su movimiento hipnotizante muestra todo aquello que no se ve pero se sabe que está ahí en alerta, dispuesto a salir en el momento menos inesperado.

A todo lo anterior se le suma una música tipo tribal que se repite una y otra vez, poniendo en alerta al espectador ante momentos dramáticos de la misma narración. De igual forma destacan los silencios que provocan una atmósfera solitaria y tétrica que solo estalla en instantes de pasión reprimida.

El tipo de terror de Onibaba es muy elemental, en donde se utiliza al espectador como el auxiliar para detallar los rostros, escenarios o acciones que la oscuridad no te permite observar pero que nuestra imaginación completa con tan solo tener una insinuación de la situación.

Eje mítico con el que se entrelaza:

En la cinta no hay demonios ni espíritus iracundos y con ansiedad de vengarse, los que asumen ese papel son los demonios internos de cada uno de los protagonistas que luchan para vencerlos. Tal es el caso de la suegra que controla a la joven a través del miedo que provoca con la máscara, para hacerla volver cada noche aterrada.

Esa actitud se puede catalogar en el eje mítico de la Tiranía, en donde la mujer (suegra) utiliza las creencias de su nuera para

interponerse de manera tajante y egoísta ante las acciones de su nuera, colocándola en una posición sumisa y obediente, utilizándola sólo como una herramienta para subsistir y alimentarse bajo un contexto de guerra y sufrimiento y haciéndola creer que ella tiene el poder para lograr todo lo que se proponga.

La Pérdida de identidad también se hace presente desde el primer momento en el que la mujer mayor se roba la máscara de demonio, asumiendo el papel de éste y se marca a un más cuando la misma máscara no quiere separarse de ella para apoderarse de su ser, llevándola al desenlace fatal de externar su Monstruosidad.

Elementos característicos del eje mítico de la Monstruosidad:

Anormalidad: física y moral.

¿Que lo hace comportarse como monstruo?: La sociedad; la situación de guerra que sacude a Japón y el miedo a la soledad.

¿Qué tipo de monstruo es?: Monstruo con conciencia

Estereotipos del eje mítico de la Monstruosidad:

1. Es un ser humano físicamente diferente y deforme.
2. Una mujer delgada, débil, utiliza una máscara para atemorizar.
3. Es un ser humano que sufrió una transformación física.
4. Tiene una conducta violenta.
5. La sociedad no la acepta.
6. Tiene sentimientos bajo necesidades primitivas

7. Desea tener compañía humana, sin importar, lo que tenga que hacer para conseguirlo.
8. Se transforma en un peligro para la sociedad.

Terror atómico:

Título: Godzilla.

Director: Ishiro Honda.

Año: 1954.

Sinopsis:

En el mar, cerca del Japón, algo ataca un barco. Al mandar a otra barca a rescatar a los sobrevivientes también es atacado y destruido, quedando solo un sobreviviente, esto alerta a la población de una isla cercana, la isla de Odo, donde existe la leyenda de que una criatura mítica llamada Godzilla habita en sus costas.

El gobierno decide enviar un equipo de investigación encabezado por el científico Kyohei Yamane. Cuando el grupo de científicos llegan al lugar, descubren altos niveles de radiación y se topan con Godzilla, el cual causa terror y destrucción en la sociedad, así es que el científico Daisuke Serizawa crea el eliminador de oxígeno, capaz destruir al monstruo.

Se emplea un plan de acción con el fin de destruir a Godzilla, todo marcha a la perfección sin embargo, en el último momento, el científico se sacrifica para lograr salvar a la humanidad, dando su vida a cambio para que nadie descubra la fórmula del eliminador de oxígeno y lo cree de nuevo, debido a sus devastadores efectos.

Análisis.

En este filme el eje mítico de la Monstruosidad se encuentra, representado por Godzilla el monstruo prehistórico, consecuencia de experimentos atómicos y se ha convertido en una amenaza contra la cual nadie puede hacer nada, destruyendo todo aquello que este a su paso, por lo tanto Godzilla es considerado monstruo no sólo por sus características físicas completamente anormales también por su origen.

De igual forma podemos considerar el monstruo es la bomba, pero también lo son los americanos. Esto lo mencionamos no porque en el filme se mencione de forma explícita que ellos fueron los responsables del monstruo, sino por el contexto histórico bajo el cual se encontraba Japón y aquellas escenas que manifiestan una insinuación a los hechos vividos a lo largo de la historia nipona, como por ejemplo: los primeros barcos atacados en la película son una clara referencia al barco que fue víctima de los bombardeos de la isla de Bikini.

Está claro y consideramos que es evidente que se está culpando a los americanos de la creación de Godzilla, y por lo tanto, de la destrucción y el pánico provocados, ya que durante la cinta se realizan referencias a Nagasaki, a los refugios, e incluso a la situación psicológica y anémica que vivía la gente en esos momentos, ejemplo de esto es la escena en donde una madre dice a

sus hijos que pronto se podrán reunir con su padre, que da como resultado que seguramente había en el conflicto bélico años atrás.

En la historia al último se deja un mensaje, al espectador, en donde también nos podemos ver como parte de ese monstruo que se oculta detrás de las nuevas fuerzas de poder político social. Simplificando los hechos en preguntarse porqué de esa devastación y hacerlo reflexionar respecto a la parte de responsabilidad que tienen de la creación del monstruo que se justificaría como estudios cuánticos, búsqueda de entendimiento de hechos de la historia humana o apropiación del poder y territorio.

Eje mítico con el que se entrelaza:

El eje mítico que de igual forma se hace presente es el de la Tiranía, principalmente representada por el sector científico: primero con el Dr. Yamane que intenta evitar la destrucción del monstruo porque piensa que es importante estudiarlo y entender su origen y en segundo lugar con el científico Daisuke Serizawa que entra en el dilema ético de la conveniencia o no de utilizar la bomba de oxígeno que podría destruir Godzilla, ostentando a ambos con el poder de llevar a cabo acciones que beneficien o sacrifiquen a la humanidad y al planeta tierra.

La Tiranía también es reflejada por aquellos Estados con poder adquisitivo, que se plantean de manera muy ligera, que provocaron hechos tan lamentables como lo vivido en las islas niponas de Hiroshima y Nagasaki y que dejaron consecuencias

devastadoras que en el filme se resumen a través de los ataques y destrucción de un monstruo como lo es Godzilla.

Elementos característicos del eje mítico de la Monstruosidad:

Anormalidad: Física y de origen

¿Que lo hace comportarse como monstruo?: Sus instintos de supervivencia

¿Qué tipo de monstruo es?: Monstruo sin conciencia, con características animales básicas: supervivencia en el territorio en el que se encuentre.

Estereotipos del eje mítico de la Monstruosidad:

1. Es un animal prehistórico con características físicas superdesarrolladas.
2. Gigante, con fuerza e inteligencia sobrenatural.
3. Es consecuencia de experimentos nucleares.
4. Tiene una conducta violenta.
5. La sociedad no lo acepta.
6. No tiene sentimientos, se rige por sus instintos animales.
7. Necesita sobrevivir en su habidad natural.
8. Se transforma en un peligro para la sociedad.

Hammer Production:

Título: La maldición de Frankenstein.

Director: Terence Fisher.

Año: 1957.

Sinopsis:

El Barón Víctor Frankenstein se encuentra encarcelado y condenado a muerte por una serie de crímenes que no ha cometido, ante esta situación y trata de explicar que el autor de esas muertes es un monstruoso ser, creado por él mismo en su laboratorio secreto.

Su diabólica ambición de crear vida llevó a Frankenstein a desafiar a Dios, fabricando un ser abominable a partir de la unión de diferentes partes de cadáveres, el cual ha asesinado a varias personas logrando hacer parecer culpable a su siniestro creador.

Mientras explica su situación a los carceleros comienza la historia a modo de flash back, en donde vemos los primeros experimentos del doctor Frankenstein y sus asombrosos descubrimientos, que le llevarán a la locura y posteriormente a ser un hombre que actúa fuera de la ley, también nos permite ver el trato que recibe su creación y la manera en que asesina a algunas personas.

Análisis:

El eje mítico que encontramos en La maldición de Frankenstein es el de la Monstruosidad representada en la creación

del temido Dr. Víctor Frankenstein, es monstruo por sus características físicas y por su origen; por sus características es debido a que su aspecto es verdaderamente espantoso, y por su origen se debe a la manera en la que fue concebido, pues fue bajo la intervención del hombre y de la ciencia.

Este monstruo es creado bajo la imagen del hombre es alto, con rasgos muy fuertes, nariz ancha, labios gruesos, parpados caídos, la mayor parte del tiempo pareciera estar enojado; sus movimientos son lentos pero muy bruscos. Es un ser concebido con diferentes partes de cuerpos humanos en un laboratorio, cabe hacer un breve paréntesis para mencionar el nuevo laboratorio del Varón Frankenstein, el cual es completamente reinventado y alejado del tétrico castillo de la Universal.

En esta cinta, a diferencia de *Frankenstein* de los Estudios Universal no se adentra tanto en la percepción psicológica de la criatura, pero si nos muestra el rechazo de la sociedad y la crueldad con que es tratada, siendo parte de ese maltrato su creador Víctor Frankenstein, nuevamente descubrimos que el monstruo no es más que una víctima surgida de un experimento.

Eje mítico con el que se entrelaza:

La cinta se entrelaza con el eje mítico de la Tiranía, ya que por medio del conocimiento y control de la ciencia el Dr. Frankenstein logra dar vida a un ser muerto.

En *la maldición de Frankenstein* el Varón Víctor Frankenstein, se acerca más a un ser de oscuras intenciones, la personalidad y psicología de este personaje es mucho más compleja y oscura en la versión de la Hammer.

Al igual que en la versión de los estudios Universal encontramos la Pérdida de identidad presente en este filme personificada por el Barón Víctor Frankenstein.

Elementos característicos del eje mítico de la Monstruosidad:

Anormalidad: física y de origen.

¿Que lo hace comportarse como monstruo?: la sociedad.

¿Qué tipo de monstruo es?: es un monstruo con conciencia del bien y del mal.

Estereotipos del eje mítico de la Monstruosidad:

1. Es un ser físicamente diferente.
2. Hecho de partes de cadáveres, con la imagen de un hombre, alto, fornido y extremadamente fuerte.
3. Es la creación de un científico, no fue concebido bajo una relación sexual normal.
4. Tiene una conducta violenta.
5. La sociedad no lo acepta.
6. Tiene sentimientos.
7. Desea vivir como el resto de las personas y vengarse de su creador.
8. Se transforma en un peligro para la sociedad.

La década de los setenta:

Título: Tiburón.

Director: Steven Spielberg.

Año: 1975.

Sinopsis:

En la costa de un pequeño pueblo del Este de Estados Unidos, un enorme tiburón ataca a varias personas inocentes, convirtiéndose en una verdadera amenaza, pues la seguridad de todos aquellos que deseen entrar al mar se ve afectada por este enorme y sanguinario escualo

Sabiendo las fatales consecuencias que la situación puede provocar en el negocio turístico, el alcalde se niega a cerrar las playas y a divulgar la noticia, lo que provoca que la tragedia se vuelva cada vez más grande y el monstruoso tiburón cobre más vidas.

Pero un nuevo ataque del tiburón, en la propia playa, termina con la vida de otro bañista; el terror inevitablemente se ha hecho público, así es que el Sheriff Brody amigos Hooper y Quint, un veterano cazador de tiburones y un científico se unen para salir a cazar al temible escualo.

Análisis:

En *Tiburón* el eje mítico que encontramos es el de la Monstruosidad protagonizada por el enorme escualo, al ser un tiburón completamente diferente al resto de su especie, para

empezar es mucho más grande y ataca a las personas desenfundadamente para satisfacer su apetito.

Por lo tanto sus acciones más que su apariencia lo hacen convertirse en monstruo, pues recordemos que la anormalidad es parte de la Monstruosidad y que todo aquello que no es normal inquieta y asusta.

Estamos ante la presencia de un animal que al parecer posee inteligencia subdesarrollada, a diferencia de otros de su especie, esto queda demostrado desde el momento en que el Jefe Brody y sus acompañantes intentan cazarlo para así terminar con la masacre, pero este animal escapa constantemente de ellos y los contraataca.

Su inteligencia también queda demostrada cada vez que mata a sus presas, pues se acerca a ellos tan sigilosamente como lo haría un asesino serial, por lo tanto es un animal un tanto humanizado respecto a su inteligencia.

Es interesante este planteamiento pues ante la falta de capacidad del hombre para lograr capturar un tiburón, especie sobre la cual desde hace mucho se tiene el control, nos hace sentir la falta de poder ante este ser y nos convierte en presas y víctimas.

Sin embargo este monstruoso tiburón no tiene la capacidad de distinguir entre el bien y el mal, por ende no posee valores éticos o morales, solamente se guía por sus instintos de supervivencia, no

asesina porque esto le genere algún placer, lo hace porque tiene la necesidad de alimentarse.

Nuevamente al igual que en Godzilla la falta de disposición de los encargados de los gobiernos para salvaguardar a la sociedad, encontramos que en ambas anteponen los intereses del gobierno antes que la seguridad de los habitantes, logrando que la catástrofe sea mucho mayor.

Eje mítico con el que se entrelaza:

Sin lugar a dudas el eje mítico con el que se entrelaza la cinta, es con el de la Tiranía, personificada por el tiburón, el cual a lo largo de toda la trama tiene el poder y el control de las situaciones y de las personas.

Es el encargado de generar el terror en las personas sin que estas puedan hacer algo para destruirlo, pues si lo enfrentan probablemente mueran, ya que no se encuentran en las mismas condiciones para poder luchar o incluso para poder defenderse.

Es un tirano porque es un monstruo superpotente que tiene todas las herramientas para mantener sometidos a los hombres.

Elementos característicos del eje mítico de la Monstruosidad:

Anormalidad: física.

¿Que lo hace comportarse como monstruo?: sus instintos

¿Qué tipo de monstruo es?: es un monstruo sin conciencia y con características animales básicas: supervivencia en el territorio en el que se encuentra.

Estereotipos del eje mítico de la Monstruosidad:

1. Es un animal marino con características físicas superdesarrolladas.
2. Enorme con fuerza e inteligencia sobrenatural.
3. No se sabe porque es diferente al resto de los tiburones.
4. Tiene una conducta violenta.
5. La sociedad no lo acepta.
6. No tiene sentimientos, se rige por sus instintos animales.
7. Necesita sobrevivir en su habitat natural y se alimenta de humanos.
8. Se transforma en un peligro para la sociedad.

**VI.- ANÁLISIS DE LOS
PRINCIPALES RASGOS DE LA
FILMOGRAFÍA DE GUILLERMO
DEL TORO DENTRO DE LO MÁS
REPRESENTATIVO DEL GÉNERO.**

VI.- ANÁLISIS DE LOS PRINCIPALES RASGOS DE LA FILMOGRAFÍA DE GUILLERMO DEL TORO DENTRO DE LO MÁS REPRESENTATIVO DEL GÉNERO.

En este apartado se persigue la finalidad de demostrar cómo es que Guillermo del Toro ha retomado elementos característicos de la filmografía icónica a nivel mundial y los ha actualizado en sus películas, para mostrar esa renovación ejemplificaremos situaciones de las películas analizadas en el capítulo anterior y las compararemos con las cintas de Guillermo del Toro en el siguiente orden:

1. Tiranía: Título: Blade II, año: 2008.
2. Descanso eterno después de la muerte: Título: el espinazo del diablo, año: 2001
3. Pérdida de identidad: Título: Cronos, año: 1993.
4. Monstruosidad: Título: Mimic, año: 1997.

VI. I.- Tiranía:

Título: Blade II.

Director: Guillermo del Toro.

Año: 2002

Sinopsis:

Después de dos años de búsqueda continua, Blade, el cazador de vampiros, encuentra a Abraham Whistler quien sobrevivió a un terrible ataque de vampiros que sufrió (en la primer cinta), convirtiéndose en uno de ellos; en la búsqueda de su viejo amigo y mentor encontró la ayuda de Scud que a lo largo de este tiempo le ha diseñado una nueva línea de aparatos y armas para terminar con los vampiros.

A un día de la llegada de Whistler, un grupo de vampiros en representación de Eli Damaskinos, el Rey de los vampiros, llega en busca de Blade para pedirle su ayuda ya que una nueva raza de vampiros está terminando con su especie y amenaza con terminar con la humanidad, pues transmiten con su mordida un virus apodado “Reaper”, que en cuestión de minutos trasforma a quien aya sido mordido por algún portador, en un depredador; Blade acepta colaborar con ellos emprende una cacería junto con un grupo adiestrado años atrás para matarlo, liderado por Nisa Namasquinos, hija de Eli.

Una vez adentrados en su misión se descubre que todo es una trampa de Damaskinos, quien es el creador de la nueva especie de vampiros, que utilizó a Nomak, su propio hijo para realizar un experimento, en donde pudiera dotar a su raza de mas fuerza y menos debilidades, pero su experimento falló así es que necesita la sangre de Blade, quien es mitad vampiro y mitad humano, para mejorar a su raza. Ante esta situación Nisa queda completamente decepcionada de su padre, pues la envió a morir con tal de cumplir su propósito, además la joven siente una fuerte atracción por Blade.

Blade es capturado ya que su nuevo colega Scud colaboró desde un principio con Namaskinos, pero cuando parece ser que Blade está perdido, su mentor Whistler, lo rescata, decide Buscar a Namasquinos pero Normak se adelanta y mata a su padre y a su hermana, quien prácticamente le entregó a su padre a ese hombre, finalmente Blade lucha con Normac y lo destruye, pero es demasiado tarde para salvar a Nisa quien le pide que la lleve a ver el amanecer ya que quiere morir siendo aun una vampiro.

Análisis

A lo largo de las cintas analizadas en el eje mítico de la Tiranía encontramos que la mayoría de ellas se refieren a personajes como vampiros y Blade II no es la excepción, solo que en esta ocasión hablamos de una nueva especie superdotada de estos seres, llamados Reapers, poseen una fuerza descomunal, además de características diferentes al resto de los vampiros tradicionalmente

conocidos, ya que no los daña la plata, el ajo, los símbolos religiosos, o una estaca en el corazón, ya que este se encuentra recubierto por una capa de hueso, pero en un costado este hueso en nulo, convirtiéndose este espacio en el talón de Aquiles de estos seres, además de ser completamente susceptibles a la luz del sol.

Encontramos también que necesitan alimentarse de sangre para subsistir, pero ya no lo hacen solo por medio de la mordedura, su mandíbula evolucionó y encontramos una especie de sangujuelas que atacan con mayor ferocidad, son seres pálidos que muy poco tiene que ver con los vampiros sensuales que estamos acostumbrados a ver, más bien podemos encontrar una similitud Física con el Conde Orlok de Nosferatu.

<i>Nosferatu</i>	<i>Blade II.</i>
El conde Orlok es un ser completamente pálido, alto, sumamente delgado, con brazos largos y dedos puntiagudos, en su rostro encontramos ojos saltones y nariz afilada, pero lo que más sobresale son sus dientes afilados muy parecidos a los de las ratas.	Normak es un ser completamente pálido, alto, sumamente delgado, con brazos largos y dedos puntiagudos, en su rostro encontramos ojos saltones y nariz afilada, pero lo que más sobresale son sus mandíbulas que se abren a los lados de los cuales salen sus colmillos.
La mayor debilidad del Conde es la luz solar.	La mayor debilidad de los Reapers es la luz solar.

Por medio de su mordedura transmite la peste.	Por medio de su mordedura transmite el "virus Reaper"
No expresa sexualidad alguna.	No expresa sexualidad alguna.
Ataca a sus víctimas pues necesita su sangre para sobrevivir.	Ataca a sus víctimas pues necesita su sangre para sobrevivir.

También encontramos similitudes con la cinta *Drácula* de los Estudios Universal:

<i>Drácula.</i>	<i>Blade II</i>
La ciencia aparece como el principal enemigo del conde Drácula, representada por el personaje del Doctor Van Helsing, quien por medio del conocimiento científico logra descubrir las debilidades del conde y destruirlo.	La ciencia aparece como el principal enemigo de los vampiros, representada por el personaje de Blade, quien por medio del conocimiento científico logra descubrir las debilidades de estos seres y destruirlos.
El Conde Drácula muere a manos del Doctor Van Helsing cuando este le clava una estaca en el corazón.	Normak muere a manos de Blade cuando este le clava su espada en el corazón.
Las víctimas de Drácula, dejan de ser ellos para convertirse en vampiros.	Las víctimas de Normak, dejan de ser ellos para convertirse en una especie igual a él.

Los elementos que coinciden entre *Drácula* y *Blade II* también los apreciamos en *Horror of Drácula*, pero en esta última cinta descubrimos las siguientes comparaciones:

<i>Horror of Drácula.</i>	<i>Blade II</i>
La sangre además de ser el alimento del Conde Drácula, también se convierte en una especie de instrumento que le genera placer sexual.	La sangre además de ser el alimento del mundo de los vampiros, también se convierte en una especie de instrumento que les genera placer sexual.
Existe sadomasoquismo en el acto de la mordedura del conde a sus víctimas, pues muestran dolor y placer al mismo tiempo.	Existe sadomasoquismo entre los vampiros pues disfrutaban dañando su cuerpo entre ellos.

Notamos que en la cinta *La profecía* a pesar de no tratar el tema del vampirismo, aparecen semejanzas con la cinta de Guillermo del Toro:

<i>La Profecía.</i>	<i>Blade II</i>
Demian es hijo del rey del infierno, comúnmente conocido como el demonio.	Normak es hijo del rey de los vampiros.
Es el príncipe de las tinieblas.	Es el príncipe de las tinieblas.

En seguida mostramos una tabla comparativa en donde presentamos las características de los vampiros utilizados en las películas icónicas que analizamos, incluyendo a Cronos; y las características de Blade II:

<i>Nosferatu</i>	<i>Drácula</i>	<i>Horror of Drácula</i>	<i>La mujer de la nieve</i>	<i>Cronos.</i>	<i>Blade II Reapers</i>
La sangre es su alimento vital.	La sangre es su alimento vital.	La sangre es su alimento vital.	La sangre es su alimento vital.	La sangre es su alimento.	La sangre es su alimento vital
Lo sexual no se hace presente.	Es un Don Juan que cautiva a las mujeres.	Su sed de sangre se convierte en deseo sexual.	Su sensualidad le permite obtener lo que desea de los hombres.	Se vuelve más atractivo.	Lo sexual y el sadomasoquismo forman parte de la trama
Le teme a la luz del sol.	Le teme a la luz del sol y a las figuras religiosas.	Le teme a la luz del sol y a las figuras religiosas.		Le teme a la luz del sol.	Le temen a la luz del sol, la plata.
Al ser un no vivo utiliza un ataúd para protegerse.	Al ser un no vivo utiliza un ataúd para protegerse.	Al ser un no vivo utiliza un ataúd para protegerse.	El bosque y la nieve son su resguardo	Al ser un no vivo utiliza un baúl para protegerse.	Al ser un no vivo utilizan la oscuridad para protegerse.

Siempre se mueve en las sombras.	Vive de noche, en el día se mantiene muerto.	Vive de noche, en el día se mantiene muerto.	Vive de noche y de día.	Vive de noche, en el día duerme.	Viven de noche, y de día se esconden.
Con su mordedura transmite la peste.	Por medio de su mordedura se alimenta de la sangre humana y vampiriza a sus víctimas.	Por medio de su mordedura se alimenta de la sangre humana y vampiriza a sus víctimas.	Por medio del acercamiento de su boca se logra alimentar de la sangre de los hombres.	Por medio de su mordedura se alimenta de la sangre humana.	Por medio de la mordedura se alimenta e implantar el virus en sus víctimas.

Otro tirano que aparece en la cinta es Eli Damaskinos, el rey de los vampiros, quien sin importarle sus hijos los usa a su conveniencia, concretamente utiliza a su hijo Normak para hacer experimentos genéticos con él, para de mejorar su raza y tener una supremacía a lo largo de los años, para que así, se vuelvan invencibles; en este sentido podemos hacer una comparación con la película de *Frankenstein*:

<i>Frankenstein.</i>	<i>Blade II.</i>
El Dr. Henry Frankenstein por su ambición del progreso social, crea un ser que se convierte en un peligro para la humanidad.	Eli Damaskinos por su ambición del progreso de su raza, crea una nueva especie que se convierte en un peligro para los vampiros y la humanidad.
El Dr. Frankenstein por medio del conocimiento y control de la ciencia logra dar vida a un ser muerto.	Eli Damaskinos por medio del conocimiento y control de la ciencia logra dar vida a una nueva especie de vampiros.

Estas similitudes también están presentes en la cinta *La maldición de Frankenstein*, pero encontramos en esta cinta una semejanza que no existe en la película *Frankenstein*:

<i>La maldición de Frankenstein.</i>	<i>Blade II.</i>
La creación del Dr. Víctor Frankenstein decide vengarse de su creador.	Normak decide vengarse de su creador, su padre Eli Damaskinos.
El Dr. Víctor Frankenstein es un ser con oscuras intenciones.	Eli Damaskinos es un ser con oscuras intenciones.

Respecto al tema de los accidentes científicos que vuelven a algún ser en un tirano, detectamos que la cinta *The Amazing Colossal man* realizada durante el periodo del terror atómico nos plantea que un hombre común y corriente debido a un accidente en

un experimento provoca que se transforme en un ser con capacidades y características superdotadas, tal como ocurre con Normak:

<i>The Amazing Colossal man</i>	<i>Blade II / Reapers</i>
Su fuerza descomunal, incluyendo su altura que lo define como un monstruo ante los ojos humanos fue adquirida por una explosión radioactiva de plutonio mientras se realizaba un experimento.	Su fuerza descomunal, incluyendo sus deformidades físicas que los definen como monstruos ante los ojos humanos y de los vampiros, fue adquirida por un experimento genético.

Ahora bien hemos estado describiendo a los Reapers como la última generación de los vampiros, sin embargo Blade es también uno de ellos la única diferencia es que él trata de suprimir sus instintos más bajos, por el hecho de no querer formar parte de esa estirpe, ante esto formulo un suero que le permite eliminar sus necesidades más básicas, pero lo que él tiene a su favor es que es inmune al sol, hecho que es muy codiciado para los de la estirpe pues con su sangre se harían completamente invencibles.

Eje mítico con el que se entrelaza.

La película se entrelaza con los otros tres ejes míticos restantes:

En primer término se encuentra la Monstruosidad encarnada en Normak quien debido a su origen y características físicas completamente diferentes es un ser anormal, incluso para los vampiros.

En segundo término está la Pérdida de identidad, representada por todas las víctimas de los Reapers que al ser mordidos por estos seres, se transforman en esa especie, seres sin voluntad propia, en donde su mecanismo interno para alimentarse es el que manda.

Y finalmente Descanso eterno después de la muerte, pues las víctimas de los Reapers al ser mordidos, mueren de forma automática y regresan para convertirse en uno más de ellos.

Elementos característicos del eje mítico de la Tiranía:

Poder: Físico: fuerza descomunal.

Manera en la que ejerce el poder: Atacando a los vampiros y a los hombres para convertirlos en Reapers.

¿Para qué utiliza el poder?: Para alimentarse, subsistir y cobrar venganza.

Estereotipos del eje mítico de la Tiranía:

1. Es la encarnación del mal absoluto representado por los Reapers, una nueva especie de Vampiro.
2. Es hijo del rey de los vampiros.
3. Lo dañan todos los símbolos que se relacionen con el bien y la religión.
4. Sólo vive de noche.
5. Es un ser con conciencia de sus actos que externa sus impulsos y deseos.
6. Trae consigo el mal, (muerte del hombre y de los vampiros.)

VI. II.- Descanso eterno después de la muerte:

Título: El espinazo del diablo.

Director: Guillermo del Toro.

Año: 2001

Sinopsis.

La historia se desarrolla en España, a finales de los años 30, en un orfanato de Santa Lucia, en donde llega a vivir Carlos, un niño de 12 años; en ese lugar se encargan de proteger pequeños que han quedado huérfanos a causa de la guerra en ese país; desde el primer momento que llega Carlos al lugar comienza a ver entre las sombras a un niño, sin embargo no le pone mucha atención pues pronto surge una rivalidad con Jaime, un adolescente de carácter fuerte, con forme pasan los días las apariciones del niño se hacen más frecuentes y los lazos afectivos entre los pequeños se estrechan.

Después de algunos días es necesario que todos abandonen el orfanato, porque es muy probable que el ejército los encuentre, en ese momento Jacinto, el portero, le exige a Carmen la directora, que le entregue el oro, el cual está destinado a ser protegido por ella, ya que pertenece a la causa republicana, ella se niega y él la agrade, ante la situación Casares un profesor del orfanato que está enamorado de Carmen, corre a Jacinto del lugar, y este último por

venganza lo hace explotar, provocando que la mayoría de los niños y la directora mueran y deja mal herido a Casares.

Ante el caos ocasionado Conchita, una joven maestra y prometida de Jacinto sale a buscar ayuda, pero este hombre la encuentra en el camino y la mata para después regresar al caótico orfanato en busca del oro junto con dos de sus amigos, al llegar al lugar encierran a los pequeños, los cuales se han quedado sin la ayuda de algún adulto, pues Casares muere, mientras esto sucede Carlos ve nuevamente a Santi, el niño fantasma que se aparece en el lugar y se lo comenta a Jaime quien le confiesa que ese niño murió a manos de Jacinto una noche en la que lo vio buscando el oro en la cocina; lo que provoco que el hombre enfurecido lo azotara contra un muro y lo matara por accidente, dejándolo abandonado dentro de una de las cisternas del lugar y dejando que todo mundo creyera que el pequeño escapo a causa de una bomba que cayó en el patio.

Los pequeños se organizan para lograr derrotar a Jacinto y reciben la ayuda de su profesor ya muerto; mientras tanto Carlos, vuelve a ver a Santi que le pide que le entregue al portero; así pues, los pequeños logran atraer al hombre hasta donde murió Santi, lo comienzan a lastimar con palos hasta dejarlo mal herido y Carlos lo avienta en las cisterna, de donde intenta escapar pero los lingotes de oro que encontró no le permiten salir a flote: los pequeños salen

en busca de su libertad y el alma del profesor Casares, permanecen en el orfanato como guardián del lugar.

Análisis

La película tiene como eje principal el Descanso eterno después de la muerte representado por el pequeño Santi, que después de haber sido asesinado por Jacinto está destinado a ser un alma en pena dentro del orfanato, pues su no puede alcanzar el Descanso debido a la sed de venganza que tiene en contra de este hombre, y también encontramos este eje en el personaje del profesor Casares, quien después de morir permanece en el orfanato.

Durante el filme podemos ver perfectamente bien definido este eje mítico, pues desde el inicio de la película Guillermo del Toro realiza una definición de lo que es un fantasma, que como bien sabemos son personajes representativos del eje analizado:

-¿Qué es un fantasma?

- Un evento terrible condenado a repetirse una y otra vez, un instante de dolor, quizá algo muerto que parece por momentos vivo aún, un sentimiento, suspendido en el tiempo, como una fotografía borrosa, como un insecto atrapado en ámbar. Un fantasma, eso soy yo. (Dialogo extraído de la película *El espinazo del diablo*: 2001)

Solamente en tres cintas de las que analizamos como icónicas en el cine de terror, aparecen fantasmas como representantes del Descanso eterno después de la muerte, pero

realmente son muy diferentes entre sí, los paralelismos que encontramos son los siguientes:

<i>Kawaidan</i>	<i>El resplandor.</i>	<i>El espinazo del diablo.</i>
En el cuento de <i>El Hombre sin orejas</i> los fantasmas buscan a Hoichi, como conexión con el plano de los vivos.	Los fantasmas del hotel buscan como conexión con el plano de los vivos a Jack Torrance.	Santi busca como conexión con el plano de los vivos a Carlos.

Ante la muerte del personaje, este se hace presente con el fin de que se sepa lo ocurrido, por eso la búsqueda de un canal de comunicación con el fin de lograr que se sepa la verdadera razón de su muerte, es por esto que existe un constante contacto con Carlos un niño completamente susceptible ante los llamados de Santi.

Este mismo hecho se lo pudimos observar en la cinta de *Kawaidan*, principalmente en el cuento de *El hombre sin orejas* en donde las almas de los guerreros muertos y derrotados en batalla, buscan a Hoichi; canal con el plano de los vivos; para revivir lo ocurrido con cada canto del joven, hecho que de alguna forma los reconforta pero que principalmente les asegura una permanencia en el recuerdo o memorias del pueblo, que conoce sus historia a través de los cantos.

Lo que mantiene sin Descanso alguno al alma de Santi es que nadie sabe realmente cuáles fueron los motivos de su

186

desaparición, en este caso la muerte propiciada por Jacinto y es hasta el momento en el que su homicida muere, que su alma encuentra un probable descanso al alma; es decir hay una búsqueda desesperada por tener a la persona que les causo el daño o la muerte misma que les proporcionara ese descanso que tanto buscan. Este mismo punto lo podemos comparar con *Kawaidan*, en el corto de *El Pelo negro* en donde la esposa no puede descansar por el amor a su esposo, su abandono y la esperanza de volverle a ver a su lado; encontramos estas coincidencias entre *Kawaidan* y *El espinazo del diablo*, las cuales se muestran a continuación:

<i>Kawaidan.</i>	<i>El espinazo del diablo.</i>
Los personajes que aparecen como representantes del Descanso eterno después de la muerte corresponden a almas en pena o fantasmas.	Santi es un pequeño que después de morir se convierte en un alma en pena o fantasma.
En los tres cuentos de <i>Kawaidan</i> las almas en pena permanecen en este mundo porque tienen un pendiente por resolver.	Santi permanece en este mundo porque tiene un pendiente por resolver, buscar justicia sobre su muerte.
En el cuento de <i>El pelo negro</i> , es hasta después de que la mujer logra estar nuevamente con su esposo, después de que la abandonó; que logra descansar en paz.	Es hasta después de que Santi ahoga a Jaime que logra descansar en paz.

Otra comparativa que podemos realizar es la manera en la que están estructurados los personajes que causan el desasosiego; quienes fungen como tiranos sobre nuestros protagonistas:

<i>El gabinete del doctor Caligari</i>	<i>La momia</i>	<i>Kawaiidan</i>	<i>La noche de los muertos vivientes.</i>	<i>La momia.</i>	<i>El espinazo del diablo.</i>
Científico y brujo que trae del mundo de los muertos a Cesare.	Un Faraón le lanza un hechizo a Imhotep, y lo condena en esa y las próximas vidas.	Son hombres que tienen poder físico muy por encima del de las víctimas.	El causante de que los muertos no puedan descansar en paz es el acto humano de la ciencia.	Un anticuario controla a la momia por medio de la lectura de un papiro, sin permitirle morir.	Jaime un hombre que tiene poder físico y autoridad muy por encima del niño.

El Descanso eterno después de la muerte en las siguientes cintas no se da porque alguien traiga del mundo de los muertos el alma de alguno, sino porque permanecen suspendidos en este plano sin cruzar a otro, como aquí se muestra:

<i>Kawaidan.</i>			<i>El</i>	<i>El epinazo</i>
<i>El pelo negro.</i>	<i>El hombre sin orejas</i>	<i>En una taza de té.</i>	<i>resplandor</i>	<i>del diablo.</i>
Después de morir el ama de la mujer quedó suspendida en su casa.	Después de morir el alma de los guerreros quedó suspendida en el campo de batalla.	Después de morir el alma de quedó suspendida en el agua.	Después de morir el alma de los fantasmas quedó suspendida en el hotel.	Después de morir el alma de Santi quedó suspendida en el orfanato.

Esta cinta posee muy pocas comparaciones con el resto de las películas analizadas y concluimos que esto se debe a que el Descanso eterno después de la muerte puede ser ocasionados por muy diversos factores, pero en todas las cintas la esencia es la misma, se trata de almas que posteriormente de su muerte no logran alcanzar el descanso eterno.

Eje mítico con el que se entrelaza:

El eje mítico que se entrelaza es de la Monstruosidad representada por el pequeño Santi, que es un niño cadavérico que causa terror en el orfanato. Pero también es mostrado a través de los actos humanos:

"Deseaba dotar a la película de una melancolía y de un miedo igualmente dosificados, buscando al final del relato entender y querer a

todos mis personajes, buscando que al final de esta historia de guerra, nadie lo gane todo: todos los "buenos" como los "malos" acaban haciendo cosas terribles. En la guerra, al final, todos perdemos"(Del Toro, Guillermo; Praga: 2001).

Tal y como lo pudimos observar en el filme Onibaba en donde los actos humanos se volvían amorales pues existe un contexto en donde hay una lucha constante entre el bien y el mal: la guerra; que trae consigo putrefacción, desolación, soledad y tristeza.

Otro eje que notamos es el de la Tiranía encarnado en Jaime quien a sabiendas de su poder sobre los niños, los trata déspota y violentamente, también abusa de este poder debido a la relación amorosa que mantiene con Carmen, la directora del orfanato, pues el cree que debido a esa situación no es importante su pésimo comportamiento, es por eso que cuando se da cuenta que la realidad no es así, decide cobrar venganza.

Elementos característicos del eje mítico del Descanso eterno después de la muerte:

¿Qué ocasionó el desasosiego después de la muerte?: Una muerte prematura y violenta.

¿Qué lo mantiene sin descansar en paz?: La sed de vengarse de quien lo asesinó.

¿Cómo logra la verdadera muerte?: Después de que mata a su asesino.

Estereotipos del eje mítico del Descanso eterno después de la muerte:

1. El Descanso eterno después de la muerte es encarnado por un fantasma, por lo tanto es un muerto viviente.
2. Jamás se fue de este mundo.
3. Vaga en el orfanato donde murió.
4. Atormenta a los hombres.

VI. III.- Pérdida de identidad:

Título: Cronos.

Director: Guillermo del Toro.

Año: 1992.

Sinopsis:

En el año de 1535 un alquimista logra construir un extraordinario artefacto dorado con la forma de un escarabajo diseñado para brindar vida eterna a su poseedor, años más tarde, en 1997 es descubierto por accidente por el anticuario Jesús Gris, lo sostiene en su mano y el mecanismo del artefacto comienza a trabajar, él y su nieta Aurora lo observan e inesperadamente salen del artefacto unas patas y un aguijón que se clavan en las manos de Gris, a partir de ese momento la vida como la conocía el viejo anticuario cambió drásticamente.

Dentro del artefacto se encuentra una especie de insecto que necesita la sangre de su poseedor para sobrevivir y cada vez que Gris lo alimenta, su condición física y mental se ve mejorada, él se da cuenta de esta situación y cada noche lo utiliza, además se convierte en una especie de adicción.

El extraño objeto es buscado por Dieter de la Guardia, un empresario enfermo de cáncer que en su afán de salvar su vida y alcanzar la inmortalidad hace lo necesario por quitarle a Gris tan valioso objeto el cual ha buscado durante años; ya que De la

Guardia a causa de su condición física no es capaz de recorrer largas distancias o salir a la calle le pide a su sobrino Ángel que se encargue de arrebatarse a Jesús Gris la invención de Cronos, una noche en una fiesta Gris es asesinado por Ángel y despojado del artefacto.

Después de que parece que Gris se encuentra muerto en la funeraria, despierta justo en el momento en que están por cremarlo y se dirige a su casa, en donde su pequeña nieta cuidará de él sin que su abuela se dé cuenta, una vez que se encuentra mejorado sale de su casa en busca de Dieter de la Guardia sin darse cuenta que su nieta lo sigue, estando en el refugio de De la Guardia; una extraña y vieja fábrica; mata a Dieter y a Ángel, finalmente destruye el artefacto y regresa a su casa para morir en brazos de su esposa y de su adorada nieta.

Análisis:

El eje mítico que representa la película es el de la Pérdida de identidad encarnado en el viejo anticuario Jesús Gris, quien luego de encontrar la invención de cronos, activar el mecanismo que le anima y ser pinchado por el aguijón se transforma en un hombre físicamente rejuvenecido, con más ganas de vivir y adicto a la picadura de Cronos, la cual al parecer le genera una especie de placer sexual.

Se transforma en un hombre seductor pues su esposa al parecer se encuentra fascinada con el nuevo hombre, siente mayor

atracción hacia él, claro ejemplo es la escena de la fiesta de fin de año, donde están bailando y se besan apasionadamente, después platican y ella lo observa como si estuviera hipnotizada ante sus palabras.

Comienza a desear alimentarse de sangre, esto queda claramente expuesto en la escena de la fiesta de fin de año donde a un hombre sangra de la nariz, Jesús Gris lo sigue al baño y una vez que se va el hombre, lame la sangre que quedó en el piso, después podemos entender esta situación cuando de la Guardia le explica que es necesario que se alimente de sangre humana para subsistir, y después de que este personaje muere, Gris lo toma por el cuello y bebe su sangre.

El sólo hecho de ver ese liquido vital despierta en Jesús sus instintos, es por eso que cuando ve que Aurora su nieta, sangra de su mano la toma lentamente y al parecer intenta beber su sangre, pero reacciona y se da cuenta del crimen que está por cometer, y destruye el artefacto que le generó este deseo.

Físicamente su transformación es notoria, después de que es asesinado por Ángel y resucita su piel se torna vieja y putrefacta, de la Guardia le explica que es necesario que arranque esa piel ya que debajo hay nueva, Gris lo hace y descubre que su piel es blanca como el mármol, en la escena final cuando está a punto de morir lo vemos completamente blanco, como si fuera una escultura de ese material.

A pesar de que en la cinta la Pérdida de identidad es en un contexto diferente al resto de las cintas encasilladas en este eje podemos encontrar ciertos paralelismos con Cronos, los cuales se muestran enseguida:

<i>El estudiante de Praga</i>	<i>El hombre invisible</i>	<i>Las dos caras del Dr. Jekyll</i>	<i>Cronos</i>
La Pérdida de identidad es ocasionada por un factor externo: un contrato.	La Pérdida de identidad es ocasionada por un factor externo: una droga.	La Pérdida de identidad es ocasionada por un factor externo: una droga.	La Pérdida de identidad es ocasionada por un factor externo: el artefacto cronos.
El reflejo de Balduin se convierte en una especie de clon que actúa sin escrúpulos.	El Dr. Griffin se transforma un hombre violento y con instintos homicidas.	Dr. Jekyll da origen a otra personalidad Mr. Hyde quien es un ser seductor agresivo e inconsciente.	Jesús Gris se transforma en un ser seductor y agresivo, pues asesina a Ángel.
Balduin es un joven tímido e inofensivo.	Jack era un hombre amoroso y pasivo.	Dr. Jekyll era un hombre tímido e inofensivo.	Jesús Gris era un hombre tímido e inofensivo.
Balduin decide escapar de su	El Dr. Jack Griffin nos	El Dr. Jekyll lucha por	Jesús Gris lucha por someter sus

reflejo pero este lo persigue, hasta que al final lo enfrenta.	permite ver su personalidad solo cuando está cerca de Flora, debido al amor que siente por ella.	dominar a Mr. Hyde.	instintos: su sed de sangre, debido al amor que siente por su nieta y para evitar dañarla.
Es hasta que mata a su reflejo y por lo tanto a él mismo que recobra su identidad.	Es hasta que muere que logra recuperar su identidad real.	Lucha internamente con Mr. Hyde y logra desaparecerlo por siempre	Es hasta que destruye a cronos y por tanto su vida, que recupera su identidad.
No existe transformación física.	Se transforma físicamente en un hombre invisible	Se transforma físicamente en un hombre atractivo.	Se transforma físicamente en un ser con piel blanca como mármol.

En la siguiente tabla se encuentran las similitudes entre *Kuroneko* y *Cronos*.

<i>Kuroneko.</i>	<i>Cronos.</i>
La Pérdida de identidad se da tanto física como psicológica.	La Pérdida de identidad se da tanto física como psicológica.
Se transforman en seres sensuales, con necesidades sexuales.	Se transforma en un hombre sensual.

Tienen deseos de conseguir sangre humana.	Tiene deseos de conseguir sangre humana.
Es después de que mueren que se transforman en monstruos.	Es después de que muere que se transforma en monstruos.

También encontramos paralelismos con la película de La Mosca:

La mosca	Cronos
Su transformación lo hace convertirse en un ser físicamente monstruoso, pues es la mezcla de una mosca y un ser humano	Se convierte físicamente en un ser monstruoso a en varias etapas, primero se muestra un ser putrefacto y después un hombre con piel tan blanca como el mármol.

Otra de las cintas analizadas fue *En el resplandor* y en ella encontramos un par de paralelismos con *Cronos*, en *cronos* el personaje principal no se transforma demasiado psicológicamente, su transformación mas notoria es a nivel físico, cosa contraria a la cinta de *el resplandor*, en donde la transformación es mayor a nivel psicológico y no existe una transformación física.

<i>El resplandor.</i>	<i>Cronos.</i>
Se transforma en un ser diferente al que era antes de llegar al hotel.	Se transforma en un ser diferente al que era antes de encontrar el artefacto de cronos.
Al final de la cinta muere.	Al final de la cinta muere.

Finalmente en la cinta de *El exorcista* y *Cronos* tienen las siguientes similitudes:

<i>El exorcista.</i>	<i>Cronos.</i>
El demonio necesita del cuerpo de Regan para poder hacerse presente en este mundo.	De la Guardia necesita encontrar el artefacto de cronos para poder sobrevivir.
El padre Carras se sacrifica para lograr salvar a Regan.	Gris destruye la invención de Cronos para poder terminar con su transformación y no matar a su nieta.

A pesar de que como ya se mencionó el eje mítico sobresaliente en la cinta es la Pérdida de identidad, podemos encontrar; debido al tema del vampirismo; mayor similitud con películas correspondientes a la Tiranía, como *Nosferatu*, *Drácula* y *Horror of Drácula*.

<i>Nosferatu</i>	<i>Drácula</i>	<i>Horror of Drácula</i>	<i>Cronos.</i>
La sangre es el alimento vital del vampiro.	La sangre es el alimento vital del vampiro.	La sangre es el alimento vital del vampiro.	La sangre es el alimento vital del vampiro.
La sexualidad no se manifiesta.	Es un Don Juan que cautiva a las mujeres.	Su necesidad de sangre se convierte en deseo sexual.	Se vuelve más atractivo sexualmente.
Le teme a la luz del sol.	Le teme a la luz del sol y a las figuras religiosas.	Le teme a la luz del sol y a las figuras religiosas.	Le teme a la luz del sol.
El animal que lo representa son las ratas.	El animal que lo representa son los murciélagos y los lobos.	El animal que lo representa es el murciélago.	El principal Vampiro es un insecto.
Al ser un no vivo utiliza un ataúd para resguardarse.	Al ser un no vivo utiliza un ataúd para resguardarse.	Al ser un no vivo utiliza un ataúd para resguardarse.	Al ser un no vivo utiliza un baúl para resguardarse.
Siempre se mueve en las sombras.	Vive de noche, en el día está muerto.	Vive de noche, en el día está muerto.	Vive de noche, en el día duerme.
Utiliza una capa para esconderse	Utiliza una capa para que lo haga	Utiliza una capa para que lo haga	Utiliza una manta que

en la oscuridad.	semejante al murciélago.	semejante al murciélago	emplea como capa.
Con su mordedura transmite la peste.	Por medio de su mordedura se alimenta de sangre humana y vampirizar a sus víctimas.	Por medio de su mordedura se alimenta de sangre humana y vampirizar a sus víctimas.	Por medio de su picadura logra alimentarse de la sangre humana.

Encontramos un vampiro sin el aura místico contenido en el resto de las cintas vampíricas, es un hombre común y corriente, motivo por el cual lo vemos mucho más cercano a nosotros, es un vampiro moderno: “es un vampiro *probrediablezco*, es la víctima, los malos son los humanos...” (Del Toro, Guillermo; 2010: 2), este vampiro no se ajusta por completo a los estereotipos del género, sin embargo podemos ver que la luz del sol lo lastima, que necesita beber sangre par alimentarse, que no morirá a menos que se destruya su corazón, y que se transforma en un ser seductor.

Es fundamental hacer notar que el verdadero vampiro de *Cronos* no es un tirano malvado con intención de dominar a las personas, es un simple insecto encerrado en un artefacto que necesita sangre humana para vivir, que por medio de su picadura logra inyectar en las personas juventud y vida eterna.

La cinta se centra sobretodo en la relación personal de sus protagonistas principales, Fernando Gris y Aurora Gris, logrando

momentos realmente emotivos: “Para mi Cronos es una historia de amor entre la nieta y el abuelo con un enfoque sobre qué es estar vivo qué es ser inmortal” (fragmento extraído del Documental *Masters of the horror*)

Eje Mítico con e que se entrelaza:

Dieter de la Guardia es quien durante la película fungirá como tirano, pues es un hombre sin escrúpulos que no le importa la vida de los demás, es capaz de manipular y humillar a su sobrino Ángel, al cual logra dominar gracias a su poder económico; pues Ángel le es leal sólo porque espera la muerte de su tío para poder ser el único heredero.

Elementos característicos del eje mítico de la Pérdida de identidad.

¿Qué ocasionó la Pérdida de identidad?: La picadura del artefacto de Cronos.

¿Cómo es la Pérdida de identidad?: Se da por medio de la transformación de la personalidad y características físicas.

¿Cómo se logra recuperar la identidad?: Destruyendo la invención de cronos y muriendo.

Estereotipos del eje mítico de la Pérdida de identidad:

1. La Pérdida de identidad le ocurre a un hombre tímido e inofensivo.
2. Es ocasionada por accidente al encontrar la invención de cronos.

3. La personalidad del Gris después de utilizar a Cronos es un tanto diferente, se transforma en un hombre vigoroso y atractivo que rejuvenece.
4. Es un factor externo el que genera la Pérdida de identidad.
5. La personalidad se ve alterada y se transforma en otro hombre.

VI. IV.- Monstruosidad:

Título: Mimic.

Autor: Guillermo del Toro.

Año: 1997.

Sinopsis:

Después de que se detectara en Nueva York la enfermedad de Strickler, la cual afectaba solamente a los niños y era mortal, se descubrió que las cucarachas eran las encargadas de transmitir la enfermedad, así es que la Dra. Susan Tyler creó una nueva especie de insecto que liberaba una enzima especial que se encargaba de destruir inmediatamente a las cucarachas, la nueva especie de bichos fue una mezcla de termitas y mantis religiosas combinadas genéticamente, a las que se les llamó especie Judas.

Susan Tyler años después de su gran logro encuentra un insecto Judas, que se supone estaban diseñados para morir a los pocos meses y no reproducirse, motivo por el cual inicia una investigación para encontrar a los bichos, mientras eso sucede un extraño hombre la asecha y entra a su oficina para robarse al insecto.

Susan y su esposo Petter Mann deciden ir al subterráneo para investigar, ahí conocen a Chuy, un niño autista y a su abuelo, que viven frente a un edificio cuyos túneles conducen al subterráneo, una noche Chuy sale de su departamento para seguir al

misterioso hombre que asecha a Susan, este entre en el edificio vecino y estando en ese lugar un par de hombres aparecen y se lo llevan, su abuelo se da cuenta y decide buscarlo en los túneles.

Mientras esto sucede Petter Mann acompañado de un policía buscan en los túneles a los insectos, Susan se encuentra también esperando en el subterráneo que su esposo regrese, en ese momento descubre al extraño hombre que la perseguía y trata de escapar de él, sin embargo su intento es inútil pues en ese momento descubre que no se trata de una persona, sino de uno de los bichos Judas, pero de una generación evolucionada, con características y del tamaño del hombre.

Dentro de los túneles se encuentran todos los personajes e intentan escapar de los insectos, logrando salir vivos únicamente, Susan, Petter y Chuy, quienes lograron terminar con la colonia de insectos por medio de un incendio.

Análisis:

En *Mimic* la Monstruosidad se encuentra representada en los insectos Judas, estos son considerados monstruos debido a sus características físicas completamente anormales y por su origen antinatural pues fueron concebidos por las manos del hombre, en este caso por la Dra. Susan Tyler.

En esta tabla encontramos los posibles paralelismos entre *el Golem* y *Mimic*:

<i>El Golem</i>	<i>Mimic</i>
El Rabino Löw al igual que todo el gueto de Praga, quieren evitar la expulsión de los judíos, decretada por el Emperador Rodolfo II, es por esta razón que el Rabino y mago, forma la figura de arcilla del Golem para protegerlos.	La Dra. Susan Tyler creó una nueva especie de insecto, una mezcla genética de termitas y mantis religiosas, a las que se les llamó Judas que destruía a las cucarachas, transmisoras de la enfermedad de Strickler.
Una tarde el Rabino lleva al Golem con Rodolfo II, el rabino genera por medio de sus poderes un derrumbe siendo el Golem el encargado de salvarle la vida al emperador, consiguiendo que los judíos puedan quedarse en la ciudad.	Después de haber sido liberados "los Judas" las cucarachas fueron exterminadas y se consiguió que la enfermedad de Strickler dejara de atacar a los niños, siendo los judas los responsables de terminar con esa extraña enfermedad.
Para el Rabino Löw, el Golem realizó su cometido y le quita la vida al despojarlo del amuleto que llevaba en el pecho, uno de sus sirvientes le devuelve la vida y el Golem deja de obedecer órdenes y decide escapar, convirtiéndose en una amenaza.	Los insectos Judas fueron diseñados para que murieran una vez que exterminaran a las cucarachas, sin embargo estos evolucionan y en lugar de perecer se convierten en un peligro para la sociedad.
La sociedad entera se aterroriza con su presencia a excepción de una pequeña niña que juega con él.	Los judas a pesar de ser peligrosos, un pequeño niño los considera inofensivos y amigos.

En ambas películas la esencia es la misma: salvaguardar la seguridad por medio de la invención de un ser que logre derrotar a los enemigos, ser que con él tiempo se transformará en un peligro.

Cabe aclarar que en la primer cinta el peligro por el que se origina el Golem es un rey, situación que en la actualidad es remota (además hay que recordar que el expresionismo reflejaba los sentimientos de una nación derrotada y excluida a causa de la guerra). En *Mimic* la seguridad se ve alterada por algo mucho más elemental y contemporáneo, las cucarachas.

<i>Frankenstein.</i>	<i>Mimic.</i>
El Dr. Frankenstein por medio del conocimiento y control de la ciencia logra dar vida a un ser muerto.	La Dra. Susan Tyler por medio del conocimiento y control de la ciencia logra crear una nueva especie de insectos.
El Dr. Frankenstein siente remordimiento por la criatura que creó.	La Dra. Susan Tyler expresa culpa a pesar de saber que su creación fue para él bien de la humanidad.
Decide encontrar a su creación para destruirla.	Decide encontrar a su creación para destruirla.
La sociedad entera se aterroriza con su presencia a excepción de una pequeña niña que juega con él.	Los judas a pesar de ser peligrosos, un pequeño niño los considera inofensivos y amigos.

En las dos cintas la esencia es desafío del ser humano ante las leyes de la naturaleza por medio de la ciencia.

En *Frankenstein* encontramos a un científico que tiene la necesidad de originar el progreso de la sociedad por medio de la ciencia y desafía las leyes de la naturaleza para crear a un hombre como si él fuera Dios. Actualmente la ciencia ha logrado avanzar a tal grado que el Tema de Frankenstein se ve con más naturalidad, pero siguen existiendo críticas a la capacidad que tiene la ciencia para rebasar los estatutos de la naturaleza.

En *Mimic* encontramos una nueva forma de plasmar y criticar esa manera en la que se menosprecia a la naturaleza, pues por medio de la creación de unos insectos completamente inofensivos queda demostrado, que aunque se les fijó un plazo corto de vida, la evolución y la selección natural los hace comportarse diferente a lo que se tenía previsto, convirtiéndose en insectos depredadores del mismo ser humano.

Incluso existe una alusión directa de Frankenstein, esto lo podemos observar cuando el Dr. Walter profesor y colega de Susan mantiene el siguiente diálogo con ella:

-Walter: ¿Así es que tu pequeño Frankenstein te engañó?

-Susan: Esperaba que tu me lo dijeras. Necesito respuestas Walter.

-Walter: Querida Susan, ¿quieres respuestas o la absolución?

Tanto en el caso de el *Golem*, *Frankenstein* y *Mimic*, los encargados de la creación de los monstruos deciden que es

necesario destruir sus invenciones pues estas se convierten en un terrible peligro para la sociedad, en *Mimic* se vuelven un peligro mucho más urbano, pues en los otros dos casos, los monstruos estaban alejados de la ciudad, y en el último filme se encuentran escondidos en los túneles del metro, el peligro es más fuerte ya que se ubica debajo de una gran capital.

En la película encontramos a un pequeño niño que debido a su inocencia y capacidad de imitar los sonidos emitidos por los Judas con un par de cucharas, logra acercarse a estas criaturas sin que nada le ocurra, la escena nos recuerda al *Golem* y a *Frankenstein*, en donde la presencia de una niña nos hace darnos cuenta de los verdaderos sentimientos de ese par de monstruos, a pesar de que en *Mimic* los insectos no tienen sentimientos, podemos ver que estos no le hacen daño al niño, entonces vemos que el encuentro entre niños y monstruos es una combinación recurrente, que Guillermo del toro no desaprovecha en este filme.

Siguiendo el tema de la infancia y la Monstruosidad, por medio de los nombres que se les asignaron a estos personajes vemos una analogía de la representación del bien y del mal que hace referencia a la iglesia católica: el pequeño niño lleva por nombre Chuy que es el diminutivo de Jesús, el hijo de Dios según la religión Católica, representando este la bondad. Los bichos llevan por nombre Judas que es el nombre, según la misma religión, del hombre encargado de entregar a Jesús a los Romanos

para que estos lo crucificaran, por lo tanto es la representación del mal y la traición.

Los judas también puede considerarse una especie traidora, pues en un principio eran los encargados de salvaguardar a la especie humana y al final evolucionaron y se convirtieron en una amenaza para el hombre, desde luego como ya lo mencionamos no fue de una forma conciente, simplemente lo hicieron por instinto y supervivencia.

Estos insectos parecen tener inteligencia desarrollada, esto queda manifestado en la escena en que Susan trata de escapar por un elevador y una de las criaturas rompe con su pata el cable que lo sostiene, sin embargo no tienen sentimientos, actúan solo por instinto al igual que los demás insectos.

Su particularidad se encuentra en sus características físicas semejantes al ser humano, son bichos con tamaño y forma humana, parecieran estar cubiertos por una capa y tener un rostro, sin embargo la capa que portan no es otra cosa que sus alas y su rostro no es más que un par de patas, que como una máscara imitan la cara del hombre, esa especie de antifaz nos recuerda la cinta *Onibaba*.

<i>Onibaba</i>	<i>Mimic</i>
La Mujer mayor usa una mascara para hacerse pasar por un demonio.	Los insectos con sus patas forman una mascara para imitar ala ser humano.

La máscara le permite a la mujer mayor mantener escondida su identidad.	La mascara le permite a los insectos mantener escondida su identidad.
---	---

El contexto en el que se hace uso de las máscaras es completamente diferente, en Onibaba una mujer por medio de una máscara se hace pasar por un demonio para asustar a su nuera, en Mimic los insectos por medio de la evolución utilizan sus patas para, como muchos animales, imitar a su depredador, sin embargo, ambas logran esconder debajo de ellas lo que se oculta en realidad; un ser anormal y monstruoso.

Volviendo al tema de las características físicas de los Judas nos damos cuenta que debido a ellas logran mezclarse con el resto de las personas y de esa manera seleccionar a sus víctimas, pues se alimentan de hombres al salir por las noches, en este sentido se les puede comparar con los vampiros, seres malvados, razón por la que se mueven solamente en la oscuridad.

Podemos comparar la cinta con *Godzilla*, y con tiburón:

<i>Godzilla</i>	<i>Mimic</i>	<i>Tiburón</i>
Es un monstruos que posee características subdesarrolladas	Son insectos que poseen características subdesarrolladas.	Es un monstruo que posee inteligencia subdesarrollada.
Es un monstruo que se consideraba extinto.	Son insectos que se debieron extinguir.	
Es necesario destruirlo	Es necesario destruir a	Es necesario destruirlo

pues se convierte en una amenaza para la sociedad ya que aniquila al ser humano.	los insectos pues se convierten en una amenaza para la sociedad ya que aniquilan al ser humano.	pues se convierte en una amenaza para la sociedad ya que aniquila al ser humano.
Actúa solo por sus instintos animales.	Actúan solo por sus instintos animales.	Actúa solo por sus instintos animales.

Godzilla es un monstruo prehistórico que se encontraba extinto, pero que debido a las explosiones atómicas en Japón ha vuelto a la vida con características subdesarrolladas, en el caso de *Mimic* las características subdesarrolladas de los Judas no se deben a ningún experimento sino a la evolución natural de las especies, pero en ambos casos es por culpa de la ciencia que estos seres pasen de ser pequeñas criaturas que debieron extinguirse, a monstruos superpotentes que amenazan a la sociedad.

En las tres cintas son monstruos que actúan sólo por instinto, pues obedecen a su naturaleza animal básica que en combinación con una fuerza y tamaño sobrenatural, logran causar el caos en la sociedad, en los tres casos se trata mantener en secreto la existencia de estos seres y destruirlos anónimamente, sólo que en Godzilla y en Tiburón este propósito no se consigue.

Eje mítico con el que se entrelaza:

La Tiranía puede considerarse como otro eje mítico presente en la cinta, representada en el personaje de la Dra. Susan, sin embargo en realidad no podemos considerarla como un ser malvado, pues ella únicamente intentó salvar a los niños de la enfermedad de Strickler, por medio de la creación de una nueva especie de insecto.

Elementos característicos del eje mítico de la Monstruosidad:

Anormalidad: física y de origen.

¿Que lo hace comportarse como monstruo?: Sus instintos de supervivencia.

¿Qué tipo de monstruo es?: Monstruo sin conciencia.

Estereotipos del eje mítico de la Monstruosidad:

1. Es un insecto con características físicas superdesarrolladas.
2. Gigante, con fuerza e inteligencia sobrenatural, con aspecto similar al hombre.
3. Es la creación de un científico.
4. Tiene una conducta violenta.
5. La sociedad no lo acepta.
6. No tiene sentimientos, se rige por sus instintos animales.
7. Necesita sobrevivir en su habitat natural y se alimenta de humanos.
8. Se transforma en un peligro para la sociedad.

VI. V.- Tablas comparativas.

Por medio de la comparación de la filmografía de Guillermo del Toro con las películas icónicas del género de terror, encontramos similitudes que nos funcionan para entender que a pesar de que estas coincidencias existan se muestran en un contexto social, político y económico diferentes.

La esencia de esas semejanzas en la mayoría de los casos es la misma, colocada en distintas visiones, pues cada Director plasmó las particularidades de su tiempo en las cintas.

Entonces podemos decir que los ejes míticos se han desarrollado en todas las cintas anteriormente analizadas, incluyendo las películas de Guillermo del Toro; y se han actualizado para permanecer vigentes en el imaginario social.

A continuación mostramos por medio de tablas comparativas los elementos característicos de cada eje mítico y los estereotipos de estos mismos, en todos los filmes analizados.

Elementos característicos del eje mítico de la Tiranía:

	<i>Nosferatu.</i>	<i>Drácula.</i>	<i>Kwaidan</i> <i>La mujer de la nieve.</i>	<i>The amazing colossal man</i>	<i>Horror of Drácula</i>	<i>La profecía.</i>	<i>Blade.</i>
Poder	Económico, político y sobrenatural	Económico, político, sobrenatural y sexual.	Sobrenatural y sexual.	Económico, político y físico: fuerza descomunal.	Económico, político, sobrenatural y sexual.	Económico, político y sobrenatural.	Físico: fuerza descomunal.
Manera en la que ejerce el poder	Decide quien vive y quién no.	Manipula a sus víctimas por medio de la hipnosis de acuerdo a sus necesidades.	Atrae a sus víctimas haciendo uso de su sexualidad y decide quien vive y quién no.	Realiza experimentos sin importarle las consecuencias.	Manipula a sus víctimas por medio de la hipnosis de acuerdo a sus necesidades.	Son sus sirvientes quienes lo ejercen e incluso fuerzas sobrenaturales.	Atacando a los vampiros y a los hombres para convertirlos en "Reapers"
¿Para qué utiliza el poder?	Para alimentarse y subsistir.	Para alimentarse y subsistir.	Para alimentarse y subsistir.	Para estar preparado en caso de un ataque nuclear.	Para alimentarse, subsistir y satisfacer su sexualidad.	Para eliminar a aquellos que no le permitan convertirse en el anticristo.	Para alimentarse, subsistir y cobrar venganza.

Estereotipos del Eje Mítico de la Tiranía:

<i>Nosferatu.</i>	<i>Drácula.</i>	<i>Kwaidan.</i>	<i>The amazing colossal man</i>	<i>Horror of Drácula</i>	<i>La profecía.</i>	<i>Blade:</i>
		<i>La mujer de la nieve.</i>				
Es la encarnación del mal absoluto representado por un Vampiro.	Es la encarnación del mal absoluto representado por un Vampiro.	La mujer de la nieve, representa el mal por medio de una especie de vampiresa.	Es la personificación del mal que representa al ejército y al gobierno estadounidense.	Es la encarnación del mal absoluto representado por un Vampiro.	Es la encarnación del mal absoluto representado por un niño que es el anticristo.	Es la encarnación del mal absoluto representado por una nueva especie de Vampiro.
Es una especie de señor Feudal.	Drácula es un Conde.	Es una mujer.	Es un coronel.	Drácula es un Conde.	Es hijo de un político.	Es hijo del rey de los vampiros.
Lo dañan todos los símbolos que se relacionen con el bien.	Lo dañan todos los símbolos que se relacionen con el bien y la religión.		Lo dañan las armas.	Lo dañan todos los símbolos que se relacionen con el bien y la religión.	Lo dañan todos los símbolos que se relacionen con el bien y la religión.	Lo dañan todos los símbolos que se relacionen con el bien y la religión.
Sólo vive de noche.	Sólo vive de Noche.	Solo vive en los bosques		Sólo vive de noche.		Sólo vive de noche.
No externa ningún sentimiento o deseo,	No es un ser con conciencia de sus actos sin embargo externa sus impulsos y deseos.	Es un ser con conciencia de sus actos que externa sus impulsos y deseos.	Se transforma en un ser sin conciencia de sus actos.	Es un ser con conciencia de sus actos que externa sus impulsos y deseos.	Es un ser con conciencia de sus actos que externa sus impulsos y deseos.	Es un ser con conciencia de sus actos que externa sus impulsos y deseos.
Trae consigo el mal (la peste).	Trae consigo el mal (muertes).	Es una mujer que trae consigo el mal (la nieve)	Trae consigo el mal (destrucción).	Trae consigo el mal (muertes).	Es un niño que trae consigo el mal (muertes).	Trae consigo el mal (muertes).

Elementos característicos del eje mítico del Descanso eterno después de la muerte:

	<i>El gabinete del Dr. Caligari.</i>	<i>La momia.</i>	<i>Kwaidan</i>			<i>La noche de los muertos vivientes.</i>	<i>La Momia.</i>	<i>El resplandor</i>	<i>El espinazo del diablo.</i>
			<i>El pelo negro.</i>	<i>Hotchi. El hombre sin orejas.</i>	<i>En una taza de té.</i>				
¿Qué ocasionó el desasosiego o después de la muerte?	Los hechizos del Doctor Caligari.	El hechizo lanzado en contra de Imhotep por el faraón.	El abandono de su esposo, el guerrero samurái.	La derrota durante la guerra, ante el enemigo	El hecho de que el samurái se tomó el alma de Shikibu en la taza de té.	La radiación emitida por un satélite.	El hechizo lanzado en contra de Karis por el faraón.	La atracción irresistible que los fantasmas sentían en vida por el hotel.	Una muerte prematura y violenta.
¿Qué lo mantiene sin descansar en paz?	Las órdenes del Doctor Caligari.	El hechizo del Faraón y el deseo de encontrar la princesa Anck-es-en-Amon.	El amor por su esposo y la esperanza de volver a estar a su lado.	La tristeza de no haber podido salir adelante en la lucha.	El alma de Shikibu Heinai	Impulsos electromagnéticos en sus cerebros	Las órdenes de Mehemet	La fascinación que sienten por el hotel en donde permanece su alma.	La sed de vengarse de quien lo asesinó.
¿Cómo logra la verdadera muerte?	Cuando Caligari es atrapado y no revive más.	Cuando Imhotep se convierte en polvo.	Al dormir de nuevo al lado de su esposo.	No logra descansar en paz.	No logra descansar en paz.	Al recibir un fuerte golpe en la cabeza.	Al hundirse en el pantano.	No logran descansar en paz.	Después de que mata a su asesino.

Estereotipos del eje mítico Descanso eterno después de la muerte:

El gabinete de doctor Caligari.	La momia.	Kwaidan.			La noche de los muertos vivientes	La momia.	El resplandor.	El espinazo del diablo.
		El pelo negro.	Hoichi. El hombre sin orejas.	En una taza de té.				
El descanso eterno después de la muerte es encarnado por un muerto viviente.	El descanso eterno después de la muerte es encarnado por una momia, por lo tanto es un muerto viviente.	El descanso eterno después de la muerte es encarnado por un fantasma, por lo tanto es un muerto viviente.	El descanso eterno después de la muerte es encarnado por fantasmas por lo tanto son muertos vivientes.	El descanso eterno después de la muerte es encarnado por un fantasma, por lo tanto es un muerto viviente.	El descanso eterno después de la muerte es encarnado por zombis por lo tanto son muertos vivientes.	El descanso eterno después de la muerte es encarnado por una momia, por lo tanto es un muerto viviente.	El descanso eterno después de la muerte es encarnado por fantasmas por lo tanto son muertos vivientes.	El descanso eterno después de la muerte es encarnado por un fantasma, por lo tanto es un muerto viviente.
Es traído a este mundo por un hombre.	Es traído a este mundo por un hombre.	Jamás se fue de este mundo.	Jamás se fueron de este mundo.	Jamás se fue de este mundo.	Son traídos a este mundo a causa de experimentos.	Es traído a este mundo por un hombre.	Jamás se fueron de este mundo.	Jamás se fue de este mundo.
Vaga por la ciudad antes de cumplir las órdenes de su amo.		Vaga por la casa hasta el regreso del hombre que ama.	Deambulan y reviven lo ocurrido en la tierra en donde fueron sepultados.	Vagan y se aparecen en los reflejos del agua por beber el alma de alguien más.	Vaga por la ciudad comiendo humanos.	Vaga por la ciudad antes de cumplir las órdenes de su amo.	Vagan por el hotel pues para ellos no ha pasado el tiempo.	Vaga en el orfanato donde murió.
Atormenta a los hombres.	Atormenta a los hombres.	Atormenta a los hombres.	Atormentan a los hombres.	Atormentan a los hombres.	Atormenta a los hombres.	Atormenta a los hombres.	Atormentan a los hombres.	Atormenta a los hombres.

Elementos característicos del eje mítico de la Pérdida de identidad:

	<i>El estudiante de Praga.</i>	<i>El hombre invisible.</i>	<i>Kuronrko.</i>	<i>La mosca.</i>	<i>Las dos caras del Dr. Jekyll.</i>	<i>El exorcista.</i>	<i>Cronos.</i>
¿Qué ocasionó la pérdida de identidad?	El contrato que Balduin firmo con Scapinelli.	La droga que el Dr. Griffin creó para volverse invisible.	Que un gato las lamiera después de muertas.	Un experimento que combinó partículas de un hombre y de una mosca.	La droga que creó el Dr. Jekyll para liberar sus bajos instintos.	El uso que hace Regan de la guija.	La picadura del artefacto de Cronos.
¿Cómo se da la pérdida de identidad?	Se da por medio del reflejo de Balduin que sale del espejo.	Se da por medio de la transformación de la personalidad y características físicas.	Se da por medio de la transformación de la personalidad y características físicas.	Se da por medio de la transformación de la personalidad y características físicas.	Se da por medio de la transformación de la personalidad y características físicas.	Se da por medio de la transformación de la personalidad y características físicas.	Se da por medio de la transformación de la personalidad y características físicas.
¿Cómo se logra recuperar la identidad?	Matando a su reflejo.	Muriendo.	Destruyendo su espíritu.	No la recupera y decide morir.	Matando a Mr. Hyde.	Cuando el demonio entra al cuerpo del padre Carras.	Destruyendo la invención de cronos y muriendo.

Estereotipos del eje mítico de la Pérdida de identidad:

<i>El estudiante de Praga.</i>	<i>El hombre invisible.</i>	<i>Kuroneko.</i>	<i>La mosca.</i>	<i>Las dos caras del Dr. Jekyll</i>	<i>El exorcista.</i>	<i>Cronos.</i>
La pérdida de identidad le ocurre a un hombre tímido e inofensivo.	La pérdida de identidad le ocurre a un hombre amoroso e inofensivo.	La pérdida de identidad les ocurre a dos mujeres inofensivas.	La pérdida de identidad le ocurre a un hombre tímido e inofensivo.	La pérdida de identidad le ocurre a un hombre tímido e inofensivo.	La pérdida de identidad le ocurre a una niña dulce e inofensiva.	La pérdida de identidad le ocurre a un hombre tímido e inofensivo.
Es ocasionada por los deseos	Es ocasionada por los deseos	Es ocasionada porque un gato	Es ocasionada por un accidente	Es ocasionada porque el Dr.	Es ocasionada por los juegos de	Es ocasionada por accidente al

de Balduin de ser otra persona.	de Jack Griffin de lograr que el hombre se vuelva invisible.	lame a las mujeres muertas transformandolas en Bakenkos.	científico.	Jekyll logra hace presente la personalidad animal del hombre.	Regan con la guija	encontrar la invención de cronos.
La personalidad del reflejo es completamente diferente a lo que era Balduin, es un ser extrovertido, valiente, seductor y decidido y actúa bajo los mandatos de sus impulsos	La personalidad de Jack Griffin es completamente diferente una vez que utiliza la droga que le da la invisibilidad, se convierte en un homicida con sed de poder.	La personalidad de las mujeres es distinta cuando se transforman, se vuelven seductoras, accinas y con sed de venganza.	La personalidad que adquiere el Dr. André Delambre es completamente diferente pues se transforma poco a poco en una mosca	La personalidad de Mr. Hyde es completamente diferente al Dr. Jekyll, es un ser extrovertido, valiente, seductor y decidido, actúa bajo los mandatos de sus impulsos.	La personalidad de Regan es completamente diferente a la del demonio, pues este último es un ser del averno cuyo único fin es causar el mal.	La personalidad del Gris después de utilizar a Cronos es un tanto diferente, se transforma en un hombre vigoroso y atractivo que rejuvenece.
Es un factor externo el que genera la pérdida de identidad.	Es un factor externo el que genera la pérdida de identidad.	Es un factor externo el que genera la pérdida de identidad.	Es un factor externo el que genera la pérdida de identidad.	Es un factor externo el que genera la pérdida de identidad.	Es un factor externo el que genera la pérdida de identidad.	Es un factor externo el que genera la pérdida de identidad.
Existen dos personalidades viviendo separadas.	La personalidad se ve alterada y se transforma en otro hombre.	La personalidad se ve alterada y se transforman en otros seres.	Existen dos personalidades confluyendo en un mismo ser.	Existen dos personalidades confluyendo en un mismo ser.	Existen dos personalidades confluyendo en un mismo ser.	La personalidad se ve alterada y se transforma en otro hombre.

Elementos característicos del eje mítico de la Monstruosidad:

	<i>El Golem.</i>	<i>Frankenstein.</i>	<i>Onibaba.</i>	<i>Godzila.</i>	<i>La venganza de Frankenstein.</i>	<i>Tiburón.</i>	<i>Mimic.</i>
Anormalidad:	Física y de origen	Física y de origen	Física y moral.	Física y de origen	Física y de origen	Física	Física y de origen
¿Que lo hace comportarse como monstruo?	La sociedad	La sociedad	La sociedad	Sus instintos de supervivencia	La sociedad	Sus instintos de supervivencia.	Sus instintos de supervivencia
¿Qué tipo de monstruo es?	Monstruo con conciencia	Monstruo con conciencia	Monstruo con conciencia	Monstruo sin conciencia	Monstruo con conciencia	Monstruo sin conciencia	Monstruo sin conciencia

Esteriotipos del eje mítico de la Monstruosidad:

<i>El Golem.</i>	<i>Frankenstein.</i>	<i>Onibaba.</i>	<i>Godzila.</i>	<i>La venganza de Frankenstein.</i>	<i>Tiburón.</i>	<i>Mimic.</i>
Es un ser físicamente diferente.	Es un ser físicamente diferente.	Es un ser humano físicamente diferente y deforme.	Es un animal prehistórico con características físicas superdesarrolladas.	Es un ser físicamente diferente.	Es un animal marino con características físicas superdesarrolladas.	Es un insecto con características físicas superdesarrolladas.
Hecho de arcilla con la imagen del hombre, alto, fornido y fuerte.	Hecho de partes de cadáveres, con la imagen de un hombre, alto, fornido y extremadamente fuerte.	Una mujer delgada, débil, utiliza una máscara para atemorizar.	Gigante, con fuerza e inteligencia sobrenatural.	Hecho de partes de cadáveres, con la imagen de un hombre, alto, fornido y extremadamente fuerte.	Enorme con fuerza e inteligencia sobrenatural.	Gigante, con fuerza e inteligencia sobrenatural, con aspecto similar al hombre.
Es la creación de un mago, no fue	Es la creación de un científico, no	Es un ser humano que	Es consecuencia de experimentos	Es la creación de un científico, no	No se sabe porque es	Es la creación de un científico.

concebido por una relación sexual normal.	fue concebido bajo una relación sexual normal.	sufrió una transformación física.	nucleares.	fue concebido bajo una relación sexual normal.	diferente al resto de los tiburones.	
Se comporta violentamente.	Tiene una conducta violenta.	Tiene una conducta violenta.	Tiene una conducta violenta.	Tiene una conducta violenta.	Tiene una conducta violenta.	Tiene una conducta violenta.
La sociedad no lo acepta.	La sociedad no lo acepta.	La sociedad no la acepta.	La sociedad no lo acepta.	La sociedad no lo acepta.	La sociedad no lo acepta.	La sociedad no lo acepta.
Tiene sentimientos.	Tiene sentimientos.	Tiene sentimientos bajo necesidades primitivas	No tiene sentimientos, se rige por sus instintos animales.	Tiene sentimientos.	No tiene sentimientos, se rige por sus instintos animales.	No tiene sentimientos, se rige por sus instintos animales.
Desea vivir sin tener que seguir las órdenes de su creador.	Desea vivir como el resto de las personas.	Desea tener compañía humana, sin importar, lo que tenga que hacer para conseguirlo.	Necesita sobrevivir en su habitat natural.	Desea vivir como el resto de las personas y vengarse de su creador.	Necesita sobrevivir en su habitat natural y se alimenta de humanos.	Necesita sobrevivir en su habitat natural y se alimenta de humanos.
Se transforma en un peligro para la sociedad.	Se transforma en un peligro para la sociedad.	Se transforma en un peligro para la sociedad.	Se transforma en un peligro para la sociedad.	Se transforma en un peligro para la sociedad.	Se transforma en un peligro para la sociedad.	Se transforma en un peligro para la sociedad.

VII.- CONCLUSIONES:

VII.- CONCLUSIONES:

Los cuatro ejes míticos del terror planteados por Román Gubern están presentes desde la primer corriente cinematográfica correspondiente al género que analizamos y se han actualizado con el paso del tiempo en cada época sin perder su particularidad. Durante los periodos analizados se explotan al máximo los estereotipos.

En el Expresionismo alemán encontramos que el mal es absoluto y proviene del exterior, es decir, que el mal es un elemento que no se encuentra en el ser humano, es algo que lo daña pero que se sitúa fuera de su persona. Es por esta razón que en este periodo observamos una notoria diferenciación entre los personajes que corresponden al bien y los que encarnan la maldad.

En la producción de los Estudios Universal observamos en primer término, que las películas dejan de ser mudas para pasar a una nueva etapa. Existe una transición del cine mudo al cine sonoro, que marca una nueva era en la producción cinematográfica. Estamos conscientes que esa situación no atañe significativamente a la actualización de los ejes míticos, pero es importante hacer mención ya que por medio de los elementos técnicos también se actualiza el cine.

En este momento histórico encontramos que el mal tiene mayores matices y es más explícito, sin embargo aun tiene gran

influencia del Expresionismo. Los personajes que encarnan la maldad aceptan su destino. La mayor relevancia de este periodo es que aparece un elemento muy importante; la ciencia, la cual juega un papel ambiguo. Por un lado es la encargada de destruir al mal, como en *Drácula*, y por otro, es la encargada de crearlo, como en *Frankenstein* y el *Hombre Invisible*. Una consideración importante es que los Estudios Universal crearon estereotipos que se explotarían al máximo en el futuro.

En el cine japonés el mal no es absoluto y se encuentra en el interior del ser humano, las decisiones que este toma no son precisamente consideradas por el cine nipón como buenas o malas, simplemente son actos que se tienen que realizar, no existe una maldad moral. El terror va a girar en torno a la guerra, retoman todos los elementos de su folklore y reflejan una sexualidad muy abierta.

En este periodo encontramos, a diferencia del resto de las corrientes analizadas, que la mujer va a ser la encargada de causar el terror, si bien es cierto que anteriormente también las mujeres aparecieron como representantes del terror, en esa cultura ellas van a tener el papel principal como protagonistas del mal

Durante el periodo del terror atómico encontramos que el mal es generado por dos acontecimientos: las pruebas y experimentos usando la energía nuclear y los bombardeos durante la segunda guerra mundial en Nagaski e Hiroshima, dando como

consecuencia un periodo en donde la maldad provenía del exterior y es generada por el mismo ser humano, provocando una reflexión sobre su capacidad de destrucción. Reflejan que el hombre tiene una gran capacidad de transformar al mundo, sin embargo sus creaciones tienen la peculiaridad de volverse en contra de él, estas cintas expresan un gran miedo al futuro.

Con la Hammer Production encontramos nuevamente un elemento técnico muy importante; la utilización del color en sus cintas. En este periodo el mal deja de ser un elemento únicamente externo y nos permite ver implícitamente que la maldad también existe dentro del hombre, por lo tanto los personajes dejan de tener una marcada representación entre buenos y malos. También muestra explícitamente las experiencias eróticas de sus personajes, situación que no se había visto hasta ese momento. Utilizan las mismas figuras que los Estudios Universal pero con ciertos cambios que refuerzan y actualizan los símbolos, estereotipos y finalmente a los ejes míticos, pues es en este momento que se desarrolla un movimiento cuestionador de la sociedad burguesa y sus principios que estaban en contra del progreso social y la sexualidad, ambos elementos asociados inconscientemente con la maldad.

Durante la década de los setenta encontramos cambios radicales, ya que hacen algo que no tiene antecedentes en la cinematografía del género: utilizan a niños como los portadores del

mal, siendo anteriormente considerada la infancia como símbolo de la pureza y de la inocencia. Por lo tanto este periodo rompe completamente con los cánones tradicionales del terror clásico y revoluciona al cine de terror con nuevas temáticas, en donde el mal es mucho más cercano al ser humano quien aparece como el portador explícito de diversos males. Es un cine más agresivo, tanto en las temáticas abordadas como en su tratamiento técnico. Se observan movimientos de cámara y una musicalización más bruscas como en el caso de la música de tiburón que con un par de notas creó el terror y que sin ella la película no habría tenido la misma capacidad para espantar a los espectadores.

Respecto a cada eje mítico y a su actualización podemos concluir que en el caso de la Tiranía, se ha modificado la crueldad con la que sus representantes ejercen el poder sobre los demás, la crueldad ha aumentado con el paso del tiempo, siendo cada vez más inhumanos los protagonistas que personifican la Tiranía. Encontramos que en la cultura occidental la Tiranía se relaciona con el mal absoluto, mal que a su vez se relaciona con un concepto luciferino, ya que todos sus personajes le temen a los símbolos religiosos, la religión por lo tanto es un elemento fundamental en este eje.

En la mayoría de los casos la Tiranía es representada por un Vampiro, los cuales con el paso del tiempo se han transformado en seres más violentos. Por ejemplo, en la película de *Kuruneko*, en la

historia de *la Mujer de la nieve*, encontramos que el personaje femenino posee características muy similares de los vampiros ya que necesita de las almas de las personas para sobrevivir y jamás envejece. Esa característica predomina hasta la década de los setenta con la profecía, donde el tirano ya no es sólo una divinidad maligna, sino la encarnación del mismo demonio. Por lo tanto concluimos que en el eje de la Tiranía, el tirano se vuelve cada vez más poderoso, pero se mantiene muy similar a sus características originales: ejerce el poder para alcanzar sus metas y bienestar dominando a las personas.

En el caso del eje, Descanso eterno después de la muerte, el cambio que presenta con el paso del tiempo es que los personajes seleccionados para representarlo tienen un mayor acercamiento con los vivos. La relación que se da entre estos y los no-muertos es de respeto entre unos y otros, incluso encontramos cierta fraternidad en su trato. Tal es el caso del *Resplandor*, donde los fantasmas que habitan el hotel se vuelven cómplices y camaradas de Jack Torrance e igual ocurre con *El espinazo del diablo*, en donde el eje, Descanso eterno después de la muerte, corresponde a un pequeño niño que después de ser asesinado en el orfanato en el que se encuentra, atemoriza a las personas. Esta es una situación más común pues no hablamos de momias ni de zombis hablamos del espíritu de un niño que murió por un accidente a manos de un hombre, y esa muerte prematura y violenta lo hace permanecer en

este mundo sin poder descansar en paz, este pequeño se vuelve amigo de Santi quien es uno de sus nuevos compañeros.

En el inicio de los periodos analizados, los seres que no logran descansar en paz son traídos a este mundo por un hombre, pero con el paso de los años encontramos que las almas se quedan suspendidas debido a algún pendiente que no pudieron resolver mientras vivían, situación que no les permite descansar en paz.

A pesar de las actualizaciones anteriormente mencionadas, las características esenciales del eje Descanso eterno después de la muerte prevalecen: el alma del hombre no alcanza la paz después de morir debido a que algún acontecimiento lo mantiene sin poder descansar.

Respecto al eje Pérdida de identidad, el mayor cambio observado es que en los primeros filmes la Pérdida de identidad provenía del interior del hombre, pero conforme avanzamos en los análisis y por lo tanto con el paso de los años, esa pérdida es ocasionada por otro ser, un agente externo al hombre que ocupa su cuerpo. Con *Dr. Jekyll y Mr. Hide*, encontramos que este último es la personalidad más ruin y salvaje del Dr. que aparece bajo la personalidad de otro hombre, también se puede comprobar esto en *La mosca* y *El exorcista*.

Encontramos que en todas las cintas de este eje mítico las víctimas que sufren la Pérdida de identidad pasan de ser personas inofensivas a convertirse en verdaderos tiranos y en todos los casos

este cambio se advierte a nivel físico y psicológico, a excepción de cronos donde el cambio es más a nivel físico, pues a pesar de que su carácter si se modifica, jamás se transforma en un ser malvado.

En *Cronos* la Pérdida de identidad está personificada por un anciano anticuario que es un tanto insignificante, que se transforma en un vampiro, la concepción de esa figura mítica cambia por completo en esta cinta, aunque prevalecen algunos estereotipos. Aunque encontramos actualizaciones en este eje prevalece la esencia de la Pérdida de identidad: los personajes que encarnan este eje son despojados de su verdadera personalidad y se transforman en algo malévolos o nocivos para la sociedad.

En el caso del eje mítico de Monstruosidad, los cambios observados corresponden a los personajes que los representan, quienes se deshumanizan. Al principio de las cintas analizadas se puede advertir que los monstruos tienen características humanas no sólo a nivel físico sino también psicológico, que con el paso del tiempo se han modificado y pasaron de ser seres inocentes que causan el pánico sin así desearlo a seres vengativos.

En películas como *Godzilla*, *Tiburón* y finalmente *Mimic*, descubrimos que el monstruo pierde completamente sus características humanas. El monstruo ya no busca ser aceptado por la sociedad ni tampoco venganza, simplemente subsiste en este mundo, se convierte en una amenaza mucho mayor pues sólo sigue sus instintos de supervivencia, de manera que no es consciente del

terror y la destrucción que genera, aunque posean un grado elevado grado de inteligencia.

En *Mimic* la Monstruosidad es encarnada por insectos que mutaron debido a un experimento genético, en esta ocasión son los judas una especie de cucarachas los que se encargan de aterrorizar dentro del subterráneo, un lugar común y corriente al que todos tienen acceso. En Guillermo del Toro la Monstruosidad está más cercana a la sociedad.

Finalmente cabe mencionar que la mayoría de los monstruos analizados, fueron creados por medio de la ciencia o por poderes sobrenaturales, no son monstruos por voluntad propia, se podría decir que es su destino.

Al igual que en el resto de los ejes míticos en el eje Monstruosidad, encontramos una constante que no cambió: el monstruo es considerado así debido a sus características físicas o su origen anormal, sin embargo él no se considera como tal.

Observamos que todas las películas analizadas en este trabajo no emplean solamente un eje mítico, estos se entrelazan entre uno o varios ejes. Estos ejes no tienen que recaer precisamente sobre un mismo personaje, pueden ser encarnados por diferentes seres. La unión que existe entre los cuatro ejes míticos es fundamental ya que ayuda a sustentar cada uno de ellos.

Encontramos las siguientes coincidencias respecto a cada eje mítico y los que se entrelazan con él:

1) La Tiranía se entrelaza con la Pérdida de identidad y el Descanso eterno después de la muerte.

2) El Descanso después de la muerte se entrelaza con la Tiranía con la Pérdida de identidad y la Monstruosidad.

3) La Pérdida de identidad se entrelaza con la Tiranía y la Monstruosidad.

4) La Monstruosidad se entrelaza con la Tiranía y la Pérdida de Identidad.

Observamos que la Tiranía y la Pérdida de identidad son los ejes que más se encuentran presentes en las películas icónicas del género de terror, en mayor o menor grado, pero se mantienen constantes.

También pudimos constatar al finalizar los análisis de las principales corrientes cinematográficas en el cine de terror para demostrar la actualización de los ejes míticos; que cada corriente posee elementos distintivos de alguno de los ejes, pues a pesar de que en cada bloque existen cintas que abordan a los ejes míticos, también encontramos que el periodo en general pertenece a uno de estos ejes.

Durante el periodo del Expresionismo alemán, en los Estudios Universal y en la Hammer Productions, nos percatamos que el eje mítico que representa a estas corrientes cinematográficas es la Pérdida de identidad, debido a que en la narrativa de las películas el mal está colocado en otro ser, en todos los monstruos

que actualmente se consideran clásicos; por lo tanto todos los temores que afligen al hombre están reflejados en otro, el individuo busca a otros seres para que estos representen su maldad perdiendo así la identidad malévolas que existe dentro del hombre; si bien es cierto que en las producciones de la Hammer se comienza a marcar la dualidad en el ser humano, utilizan aun los recursos empleados por los Estudios Universal.

Al cine japonés lo podemos clasificar debido a sus características en el eje del Descanso eterno después de la muerte, debido a que en sus cintas reflejan todos los fantasmas que prevalecen en el imaginario colectivo de la sociedad en este país, la mayoría del mal procede precisamente de seres que aun no logran encontrar la paz después de su muerte, son seres que se encuentran atrapados entre la vida y la muerte.

Durante el periodo del terror atómico el eje mítico que distinguimos es el de la Monstruosidad, esto es debido a que en sus cintas podemos observar toda la monstruosidad física y mental que quedo después de la segunda guerra mundial y de las bombas atómicas, las cuales trajeron consigo precisamente deformidades y anomalías en todas las víctimas de estos acontecimientos.

En la década de los años setenta reconocemos el eje mítico de la Tiranía ya que este momento histórico corresponde a un momento en donde el capitalismo alcanza su mayor esplendor, pero también muestra deficiencias, y existe una fuerte crítica a este

modo de producción considerado como el tirano, por ello todos los filmes del género de terror muestran a los encargados de ser portadores del mal como seres sumamente poderosos, contra los cuales es muy difícil pelear.

Esta opinión la emitimos debido a que nos dimos cuenta que las condiciones sociales políticas y económicas de cada periodo marcan una identidad en la sociedad en donde se generan, y el cine de terror ha tenido su mayor exaltación en periodos de fuertes crisis sociales.

Respecto a la utilización y actualización de los ejes míticos en las películas de Guillermo del Toro, encontramos que este cineasta mexicano al igual que el resto de las corrientes cinematográficas, los utiliza, llevándolos a un contexto actual. Encontramos que el mal es algo mucho más cercano al ser humano, se podría decir que se encuentra a la vuelta de la esquina y que a cualquiera le puede ocurrir una situación como las que se plantean en sus películas. Ya que no son monstruos abstractos, más bien son seres comunes que se transforman en una amenaza. El mal está en cualquiera, no tiene que estar en personajes extraordinarios.

Los personajes que encarnan a los ejes míticos han cambiado pues en sus cintas el aura místico que vemos en el resto de las corrientes cinematográficas disminuye, son seres comunes y corrientes tal como lo somos la mayoría de los espectadores de las cintas, por lo tanto, la maldad es algo que se encuentra en el ser

humano al igual que la bondad, y que somos seres en donde la dualidad existe y nosotros somos los encargados de decidir que camino queremos tomar. En sus filmes nos propone que la esperanza de que el bien prevalezca sobre el mal es real, pues los verdaderos villanos de sus cintas parecen siempre al final

En las cintas de *Cronos* y *El espinazo del diablo* se observa que los personajes estereotipados como malvados, un vampiro en la primera y un fantasma en la segunda; no son precisamente los encargados de llevar consigo el mal, por el contrario, se convierten en las víctimas de este; mostrando que los malos son los seres humanos y no los personajes míticos.

Guillermo del Toro también hace un empleo importante de los personajes niños, pero no como en la década de los setenta donde éstos eran los portadores del mal, sino que retoma la parte de la representación de la inocencia con los niños y los utiliza como parte fundamental de la trama. Son protagonistas, sin ellos sus cintas tendrían un contexto completamente diferente. A pesar de que en *El espinazo del diablo*, Santi es un fantasma que causa el terror entre sus compañeros del orfanato, él no es quien representa al mal, Del Toro comenta sobre los niños que: “El mejor testigo que puedes tener para cualquier cosa es un niño porque son seres no prejuiciosos y emocionalmente completos.” (Fragmento extraído del documental *Masters of the horror*).

Otro elemento que encontramos que hace que las películas de este cineasta se actualicen, es el papel de la mujer ante la ciencia, este elemento lo denotamos en *Mimic*. Anteriormente en todas las cintas analizadas, la ciencia siempre había estado representada bajo el papel de un hombre, pero en Guillermo del Toro la situación cambia, pues La Dra. Susan Tyler por medio del conocimiento y control de la ciencia logra crear una nueva especie de insectos, siendo muy similar su papel al del Dr. Frankenstein. Esta situación es importante ya que actualmente existe una mayor conciencia sobre las capacidades y oportunidades que tiene la mujer en la sociedad. Por lo tanto vemos a una científica que al igual que el hombre es capaz de crear una criatura que con el tiempo causará el terror.

Consideramos que *Cronos* y *Mimic* son sus cintas más originales ya que transforman y actualizan completamente las figuras míticas del vampiro y del monstruo, dando paso a una nueva concepción de ambos seres, desde luego conserva ciertos estereotipos que funcionan como referencia para entender a estos personajes.

Por lo tanto los cuatro ejes míticos si se han actualizado en las cintas de este director mexicano ya que los ha adaptado a un nuevo contexto social sin dejar a un lado los cimientos sobre los que se encuentran basados estos ejes.

Por último, el cine, gracias a sus particularidades, es una herramienta predilecta para la actualización de los mitos presentes en el imaginario colectivo por ser una institución que proporciona estereotipos, modelos a seguir, acciones y conductas morales y éticas que se recrean en cada momento histórico. Entendemos entonces que el cine tiene la necesidad de actualizar a los mitos para de esta manera poder renovarse.

Los ejes míticos si se han actualizado y esto ha sido en función de los cambios sociales, y presentan ligeras actualizaciones en cada periodo, pues no es posible que de un giro de 180° en lapsos de tiempo muy cortos, ya que el contexto social político y económico de los periodos en los que se presentan cambian también ligeramente. Hay que entender que las transformaciones sociales a pesar de ser constantes, no son precisamente radicales y no se dan de un día para otro, tienen un largo proceso, y al ser estas modificaciones reflejadas en la actualización del cine, lo mismo ocurre con él.

Concluimos que se ha actualizado el contexto social, político y económico en que se presentan los ejes míticos, así como los personajes que los encarnan, sin embargo la estructura de los ejes míticos, permanece constante a lo largo de todas las corrientes cinematográficas estudiadas en este trabajo.

VIII.- BIBLIOGRAFÍA:

VIII.- BIBLIOGRAFÍA:

- CIUK, Perla, Diccionario de Directores del Cine Mexicano, Consejo Nacional Para la Cultura y las Artes, México, 2000.
- GUBERN, Román. Prats, Joan, *Raíces del miedo*. Lumen, Barcelona, 1978.
- METZ, Cristian, *Ensayos sobre la significancia en el cine*. Volumen 1: 1964.
- ROSAS, Rodríguez, Saúl, *El cine de horror en México*. Lumen.2003.
- DUVIGNAUD, Françoise, *El cuerpo del Horror*. Fondo de cultura económica, México, 1987.
- EISNER, Lotte H., *La pantalla demoniaca*. Cátedra. Madrid, 1988.
- ELIADE, Mircea, *Mito y realidad*, Editorial Kairós, Madrid, 1999.
- ERREGUERENA, María Josefa, *El Mito del Vampiro: especificidad, origen y evolución en el cine*, UAM Xochimilco, México, 2002.
- ERREGUERENA, María Josefa, *La construcción imaginaria del miedo en el cine*, en Anuario de Investigación, UAM Xochimilco, México, 2002.
- ERREGUERENA, María Josefa, *Los medios de comunicación masiva como actualizadores de los mitos*. El

mal en el cine, un ejemplo de la construcción imaginaria del mito, UAM Xochimilco, México, 2007.

- GARCÍA, Leonardo, *Cómo acercarse a... El cine*, Editorial Limusa S.A. DE C.V, México, 2001.
- GRÜNER, Eduardo, *Cine Memoria e Imagen: La Historia y su Doble*, en Revista Versión, Número 8, UAM Xochimilco, México, 1998, pág. 47-59.
- KRACAUER, Siegfried, *De Caligari a Hitler. Historia psicológica del cine alemán*, Paidós, España, 1985.
- QUINTERO, Omar, *El Cine*, institución Reactualizadora del Mito, UAM Xochimilco, México, 2003.
- SIEBERS, Tobin, *Lo Fantástico Romántico*, Fondo de Cultura Económica, México DF., 1989.
- Donastia Kultura Autores, *El cine fantástico y de terror de la Universal*, Donastia Kultura, Argentina, 2002.
- Donastia Kultura Autores, *El cine fantástico y de terror japonés (1899-2001)*, Donastia Kultura, Argentina, 2003.

Páginas de Internet.

- <http://suite101.net>
- <http://hammerfilms.com>
- http://www.canal100.com.mx/telemundo/entrevistas/?id_noticia=6751
- www.lespinazodeldiablo.com

IX.- FILMOGRAFÍA:

IX.- FILMOGRAFÍA:

- *Blade II*, Director: Guillermo del Toro, Estados Unidos, 2002.
- *Cronos*, Director Guillermo del Toro, México, 1992.
- *Drácula*, Director: Tod Browning, Estudios Universal, Estados Unidos, 1931.
- *El Espinazo del Diablo*, Director: Guillermo del Toro, España/México, 2001.
- *El Estudiante de Praga*, Director: Stellan Rye/ Paull Wegener, Alemania, 1913.
- *El Gabinete del Doctor Caligari*, Director: Robert Wiene, Alemania, 1920.
- *El Golem*, Director: Paul Wegener, Alemania, 1920.
- *El Hombre Invisible*, Director: James Whale, Estudios Universal, Estados Unidos, 1933.
- *Frankenstein*, Director: James Whale, Estudios Universal, Estados Unidos, 1931.
- *Godzilla / Japón bajo el terror del monstruo*, Director: Ishiro Honda, Japón, 1954.
- *Horror of Drácula*, Director: Terence Fisher, Hammer Production, Inglaterra, 1958.
- *Kuruneko*, Director: Kateto Shindo, Japón, 1968.
- *Kwaidan*, Director: Masaki Kobayashi, Japón, 1964.

- *The curse of Frankenstein / La maldición de Frankenstein*, Director: Terence Fisher, Hammer Production, Inglaterra, 1957.
- *La Momia*, Director: Karl Freund, Estudios Universal, Estados Unidos, 1932.
- *La Momia*, Director: Terence Fisher, Hammer Production, Inglaterra, 1958.
- *Las dos caras del Dr. Jekyll*, Director: Terence Fisher, Hammer Production, Inglaterra, 1960.
- *Mimic*, Director: Guillermo del Toro, Estados Unidos, 1997.
- *Night of the Living Dead / La noche de los muertos vivientes*, Director: George A. Romero, Estados Unidos, 1968.
- *Nosferatu*, Director: F. W. Murnau, Alemania, 1922.
- *Onibaba*, Director: Kaneto Shindô, Japón, 1964.
- *The Amazing Colossal Man / El asombroso hombre creciente*, Director: Bert I. Gordon Estados Unidos, 1957.
- *The Fly/La mosca*, Director: Kurt Neumann, Estados Unidos, 1958.