

**GUILLERMO
DEL TORO**



A Hirlanda Hernández Cornejo y Fernando Chaparro Hernández

*mi madre y mi padre a quienes amo y han sido el motor y apoyo incondicional para seguir todos mis sueños, pero sobre todo mis acompañantes con quienes he pasado muchas horas de mi vida viendo las películas que me han inspirado para llegar a este lugar y a este momento. **Gracias.***

A Jossimar, Armando, Fernando, Alberto, Omar, Pedro, Pilar y Andrea

*mis hermanos y hermanas, quienes han estado durante todo este camino en las buenas y en las malas incondicionalmente. Estamos los que tenemos que estar. **Gracias.***

A José Federico, Jessica, Jorge, Misraim, Angel, Canarios, Enrique y Daniel

*mis amigos panteras negras, con quienes tuve la fortuna de coincidir en la vida y a quienes siempre llevare en el corazón por hacer más amena la travesía, por todas las sonrisas y gratos momentos que compartí a su lado. **Gracias.***

A Lauro Zavala, Omar Quintero, Fernando Lozano, Gabino Navarro y Carlos Gómez

*mis profesores, de quienes me llevo las mejores enseñanzas para aplicar en la vida y a quienes admiro por su trabajo, desempeño, dedicación y pasión por lo que hacen. **Gracias.***

Y a todos en el camino. Muchas gracias.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA UNIDAD XOCHIMILCO

LA TERATOLOGÍA EN EL UNIVERSO FANTÁSTICO
DE GUILLERMO DEL TORO

En casa de sus monstruos

Trabajo terminal de la carrera de Comunicación Social que presenta:

LLUVIA FERNANDA CHAPARRO HERNÁNDEZ

Asesor responsable:

Dr. Lauro Zavala

CIUDAD DE MÉXICO, NOVIEMBRE 2019

ÍNDICE

❖ Introducción.....	5
❖ Hipótesis.....	8
❖ Objetivo.....	8
▪ Objetivos particulares.....	8
❖ Análisis.....	9
❖ Metodología.....	10
❖ Corpus.....	10

CAPÍTULO I

1.1 ¿Quién es Guillermo del Toro?.....	22
1.2 Las improntas del cineasta.....	25
1.3 Lo fantástico y sus elementos.....	28
1.4 Variantes cinematográficas del fantástico.....	32
1.4.1 Lo maravilloso.....	32
1.4.2 El terror en el cine.....	33
1.4.3 La ciencia ficción.....	34

CAPÍTULO II

24 años de cine fantástico.....	36
2.1 La invención de Cronos.....	37
2.2 Mimic.....	38
2.3 El espinazo del diablo.....	39
2.4 Blade II.....	40
2.5 Hellboy.....	41
2.6 El laberinto del fauno.....	42
2.7 Hellboy II: Golden Army.....	43
2.8 Pacific Rim (Titanes del Pacífico.....	44
2.9 Crimson Peak (La cumbre escarlata).....	45
2.10 The Shape of Water (La forma del agua).....	46

CAPÍTULO III

3.1 Comparación de fotogramas.....	49
3.2 Análisis de la imagen.....	50
3.2.1 Fotogramas.....	49-56
3.2.2 Reglas.....	49-56
❖ Conclusiones.....	58
❖ Bibliografía.....	59

Introducción

"El cine no es química, es alquimia, es tomar elementos que tú transformas y transmutas para convertirlos en oro."

Guillermo del Toro, 2018

El presente trabajo es un recorrido a través del universo cinematográfico de un cineasta que ha logrado llevar el universo fantástico más allá de la pantalla; no sólo por ser escritor, productor y director de cine; sino por su notable imaginación, la cual lo han llevado de un simple trazo o una palabra, a todo un proceso creativo que termina convertido en una realidad inimaginable. Por supuesto hablo en las siguientes páginas del monstruo en persona: Guillermo del Toro.

Un cineasta cuyo estilo fantástico se encuentra plasmado en cada una de sus películas, en las cuales me centro a lo largo de tres capítulos, hablando inicialmente sobre quién es Guillermo del Toro y sus improntas más significativas, las cuales han sido parte importante del estilo del tapatío. Además trataré de dar una explicación sobre qué es lo fantástico y sus variantes como el terror y la ciencia ficción dentro del cine, en palabras del crítico de cine: Gérard Lenne, autor de *El cine fantástico y sus mitologías de 1970*; el filósofo: Tzvetan Todorov, autor de *Introducción a la literatura fantástica de 1970*; y el ensayista Carlos Losilla, autor de *El cine de terror de 1993*.

Este trabajo es un análisis de las 10 películas realizadas por Del Toro en un lapso de 24 años, partiendo de 1993 con su ópera prima *La invención de Cronos*, hasta llegar al film del 2017 con la película *La forma del Agua* que le dejó premios importantes alrededor del mundo en diversos festivales; para ello explico una breve sinopsis por film y anexo pequeños relatos en palabras del propio Del Toro de diferentes entrevistas y master class que ha dado en los últimos años, en los cuales explica el proceso de realización de sus películas.

La elección que realice de entre el amplio trabajo del cineasta, es el resultado de un gusto y pasión personal que he desarrollado por su trabajo desde que me encontraba en la primaria por ahí del año 2004, ya que a pesar de contar con numerosas tareas entre las que se encuentran; cortometrajes, libros, trabajos de animación, entre otras tareas del tapatío; sus películas son un ejemplo de sus

propias pasiones de Del Toro, en las que inicia con un largo proceso de preproducción, resuelve problemas a la mexicana durante el rodaje y da su toque final en la postproducción.

Para finalizar, gracias a los conocimientos obtenidos en mi último año en la Universidad siendo parte del área de Análisis Cinematográfico y con base en el conocimiento adquirido sobre el análisis de los elementos del discurso cinematográfico; mi trabajo es un análisis específico de la imagen en las 10 películas dirigidas por el cineasta mexicano, donde tomaré los aspectos más significativos para la construcción de sus personajes visualmente monstruosos; los objetos y los espacios; así como la relación con la cámara. Demostrando la representación fiel de su imaginación a través de sus anécdotas.

Dentro del proceso creativo del cineasta se puede observar su inspiración en sus improntas más significativas como Alfred Hitchcock de quien aprendió el proceso de realización en papel y la meticulosidad en la preproducción; de sus héroes cinematográficos como Luis Buñuel se puede observar el estilo surrealista y onírico que le dejaron una gran impronta; así como el estilo del casi desconocido Víctor Erise de quien aprendería el estilo neorrealista enfocado en pocos personajes que viven en un sórdido y deprimido ambiente, los actores no profesionales y las texturas granuladas como marca de su estilo.

Dentro de los puntos clave que se señalan en este proyector, a nivel temático señalo: los momentos claves en los que el cineasta muestra su interés por la postguerra española; las historias contadas desde el punto de vista de los niños y su imaginación; así como la influencia del pasado en el presente; pero sobre todo el cariño y homenaje hacia el terror clásico, tanto en el cine de los años 40s y 50s; así como de los clásicos monstruos de Universal y la tradición literaria española, muy presentes en su filmografía y en su puesta en escena.

El contenido del proyecto muestra una secuencia de imágenes donde se hace evidente el uso repetido de elementos; de encuadres y personajes muy parecidos, todo esto en el apartado del capítulo III; en el que hago una comparación de fotogramas en los cuales se pueden observar muchas similitudes en cuanto a planeación visual y de igual manera la construcción de sus monstruos dentro de su universo fantástico, tal recorrido y utilización de elementos se encuentra muy presente en toda su filmografía y funcionan como marca y sello particular de la realización cinematográfica del tapatío.

Por consiguiente, este trabajo es una representación monográfica de la vida y obra de Guillermo del Toro, cuyo objeto de estudio son las 10 películas que ha dirigido durante la mitad de su vida y que muestran sus intereses personales que lo han venido acompañando desde su infancia, plasmados en cada una de las decisiones para la construcción de sus personajes y las historias en las que los envuelve.

Los autores en los que me baso y muchas de mis referencias tienen que ver con lo clásico interpretadas desde el punto de vista cinematográfico, debido a que existe una gran cantidad de trabajos que hablan de lo fantástico desde la literatura; sin embargo, intente apegarme a aquellos que hablan desde una postura más cinematográfica. Entre otras cosas podemos definir el trabajo del tapatío dentro de los estándares clásicos, ya que si bien, una de las características principales del cine clásico es que la puesta en escena acompañe a los personajes, algo que para Guillermo es muy importante, debido a que sus monstruos son la pieza fundamental de sus películas y los protagonistas de sus historias. De ahí el título del trabajo, ya que teratología en resumidas palabras es el estudio de los monstruos y lo fantástico también tiene que ver con todos los monstruos de la historia del cine.

También para hacer posible este trabajo, hago utilidad de muchas de las referencias y datos curiosos que encontré en mi visita a Guadalajara, Jalisco; lugar de donde es originario el cineasta y donde pasó su infancia, adolescencia y parte de su adultez; además de que pude visitar el Museo de las Artes, de la Universidad de Guadalajara (su alma mater) y en donde se llevó a cabo por última vez en el mundo la exposición *En casa con mis monstruos*, donde pude tener un acercamiento más real con todo su trabajo e inclusive sentir que con él mismo. Es por eso la razón del subtítulo de mi trabajo, ya que está inspirado en su *Bleak House* o Casa triste; en los monstruos de su imaginación y en los monstruos que me han acompañado toda mi vida desde pequeña.

Hipótesis:

El universo fantástico creado por Guillermo del Toro, podría aportar una explicación a un mensaje oculto sobre la belleza y la imperfección del mundo real en que nos desarrollamos, haciéndolo desde su propia realidad construida en su vertiente cinematográfica, basándose en elementos que tienen que ver con un momento y un lugar determinado de la historia del hombre, aportando de esta manera, una antítesis sobre que la monstruosidad no necesariamente es lo contrario a lo bello o lo visualmente perfecto y que dentro de un todo se representa algo en específico.

Objetivo:

A través de la filmografía dirigida por Guillermo del Toro, se realizara un proceso de identificación de los elementos de la imagen, cuyo telón de fondo es su propia interpretación de la realidad vista desde la creación de personajes monstruosos contruidos bajo las bases de lo fantástico y que servirán para analizar el proceso creativo característico del cineasta, que más allá de realizar contenidos terroríficos, muestran un lado con el cual identificarnos.

Objetivos particulares:

- Identificar los elementos dentro de la imagen de las diferentes películas del cineasta, que permitan comprobar cómo a partir de sus monstruos, él crea un universo en el que sus personajes se puedan desenvolver, partiendo de un punto de la historia del hombre.
- Analizar las improntas del cineasta, de las cuales parte para desarrollar su fascinación por lo fantástico, sirviéndole como inspiración para crear personajes que más que monstruosos o terroríficos, aportan un mensaje sobre la identificación del hombre y su lugar histórico-socio-cultural con las criaturas.

-Hacer una selección de diversos fotogramas en las 10 películas del cineasta y compararlas, con la finalidad de demostrar las similitudes dentro de la imagen de sus films como parte de uno de los elementos cinematográficos y como sello personal del cineasta.

-Partiendo del tipo de modelo de análisis, se identificara: la semiótica y la estética, cuyo proceso de identificación nos permitirá el trasfondo del mensaje de la creación de sus monstruos y sus historias del cineasta.

-De sus testimonios a través de entrevistas publicadas y las master class más recientes que ha realizado como parte de la gira de su trabajo, rescatare anécdotas personales del cineasta, así como momentos que han servido como clave e inspiración del tapatío.

Tipo de análisis:

El tipo de análisis se realizará a nivel textual y contextual.

Del análisis textual, que tiene como propósito principal enfocarse en los elementos formales del lenguaje del cine, consiste en analizar: la imagen, sonido, montaje, puesta en escena y la narración. La finalidad es identificar elementos y patrones similares entre películas, al hablarse de un mismo director como creador y que utiliza los elementos del análisis, que son: la lingüística, la semiótica y la estética, para la elaboración del mensaje trasfondo que le dan vida a sus monstruos, cuya percepción depende del espectador, pero del género como tal a través del cual es transmitido.

Del análisis contextual, se podrá analizar: el contexto histórico, cultural, económico y social, en el que el director desarrolla sus películas como telón de fondo, para darle vida a las historias en las que se desenvuelven sus monstruos, ya que todas son una puesta de diferentes años y en diferentes partes del mundo, que sin embargo tienen una gran similitud y cuya identificación requiere de un momento y un lugar dentro de su mundo de fantasía, pero sin dejar a un lado la realidad que se pueda otorgar dentro del mismo.

Metodología (modelo de análisis):

La metodología que se utilizara para lograr el objetivo de este proyecto de investigación será a través de un micro análisis, el cual consiste en la selección de diversas secuencias encontradas en las 10 películas dirigidas por el director mexicano Guillermo del Toro, el cual pone en escena su realidad personal a través del universo fantástico, creando monstruos dentro de sus historias que como personajes principales se desarrollan en medio de un contexto socio-cultural-histórico, reflejado a través de los elementos de los elementos cinematográficos.

Este análisis consiste en una experiencia entre el cineasta como creador de contenidos transformados desde su percepción de la vida y los espectadores como receptores de esos contenidos, en los que entran en juego: el contenido, la forma, la ideología y le recepción.

Consistirá en un análisis Social / Humanístico

Corpus (Filmografía):

La invención de Cronos, 1993, México.

Mimic, 1997, Estados Unidos.

El espinazo del diablo, 2001, México.

Blade II, 2002, Estados Unidos.

Hellboy, 2004, Estados Unidos.

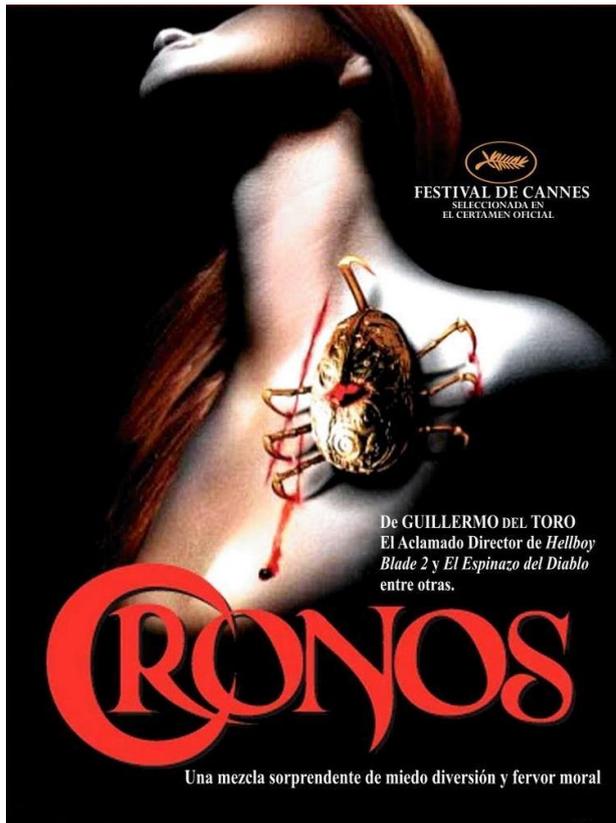
El laberinto del fauno, 2006, España.

Hellboy, 2008, Estados Unidos.

Titanes del Pacífico (Pacific Rim), 2013, Estados Unidos.

La cumbre escarlata (Crimson Peak), 2015, Inglaterra.

La forma del agua (The Shape of Water), 2017, Estados Unidos.

**Ficha técnica:**

Película mexicana, reconocida por ser la ópera prima del cineasta mexicano Guillermo del Toro, con una adaptación del vampirismo.

Duración: 95 minutos

Género: Terror-Fantasía

Año y estreno: 1993

Guion: Guillermo del Toro

Dirección: Guillermo del Toro

Producción: Arthur Gorson, Bertha Navarro, Guillermo Springall

Dirección Fotografía: Guillermo Navarro

Música Original: Javier Álvarez

Montaje: Raúl Dávalos

Diseño de producción: Batan Silva, Brigitte Broch

Diseño de vestuario: Genoveva Petitpierre

Clasificación: R, B15

Productora: Universidad de Guadalajara, Instituto Mexicano de Cinematografía

Reparto:

Federico Luppi como Jesús Gris

Ron Perlman como Ángel/Angel de la Guardia

Claudio Brook como De la Guardia

Margarita Isabel como Mercedes

Tamara Shanath como Aurora



Ficha técnica:

Película estadounidense, basada en el cuento homónimo de Donald A. Wollheim.

Duración: 106 minutos

Género: Ciencia Ficción-Terror

Año y estreno: 1997

Guion: Matthew Robbins, Guillermo del Toro

Dirección: Guillermo del Toro

Producción: Ole Bornedal, Bob Weinstein, Harvey Weinstein, B.J. Rack

Dirección Fotografía: Dan Laustsen

Música Original: Marco Beltrami

Diseño de vestuario: Marie-Sylvie Deveau

Clasificación: R

Productora: Dimension Films

Reparto:

Mira Sorvino como la Dra. Susan Tyler

Jeremy Northam como el Dr. Peter Mann

Josh Brolin como Josh

F. Murray Abraham como el Dr. Gates

Charles S. Dutton como el oficial Leonard Norton

Giancarlo Giannini como Manny

Norman Reedus como Jeremy

Doug Jones como Long John

Alexander Goodwin como Chuy

Alix Koromzay como Remy Panos



Ficha técnica:

Película inicialmente mexicana que tuvo que adaptarse y contextualizarse a la Guerra Civil Española.

Duración: 107 minutos

Género: Drama, Terror, Comedia

Año y estreno: 2001

Guion: Guillermo del Toro, Antonio Trashorras, David Muñoz

Dirección: Guillermo del Toro

Producción: Guillermo del Toro, Pedro Almodóvar

Dirección Fotografía: Guillermo Navarro

Música Original: Javier Navarrete

Diseño de producción: César Macarrón

Diseño de vestuario: José Vico

Clasificación: R

Productora: Canal+ España, Good Machine

Reparto:

Fernando Tielve como Carlos

Íñigo Garcés como Jaime

Eduardo Noriega como Jacinto

Marisa Paredes como Carmen

Federico Luppi como el Dr. Casares

Junio Valverde como Santi



Ficha técnica:

Película estadounidense que da continuación a la primera parte de la saga.

Duración: 117 minutos

Género: Acción, Horror

Año y estreno: 2002

Guion: David S. Goyer

Dirección: Guillermo del Toro

Producción: Wesley Snipes

Dirección Fotografía: Gabriel Beristain

Música Original: Marco Beltrain

Diseño de producción: Carol Spier

Diseño de vestuario: Wendy Partridge

Clasificación: R

Productora: New Line Cinema

Reparto:

Wesley Snipes como Blade

Kris Kristofferson como Whistler

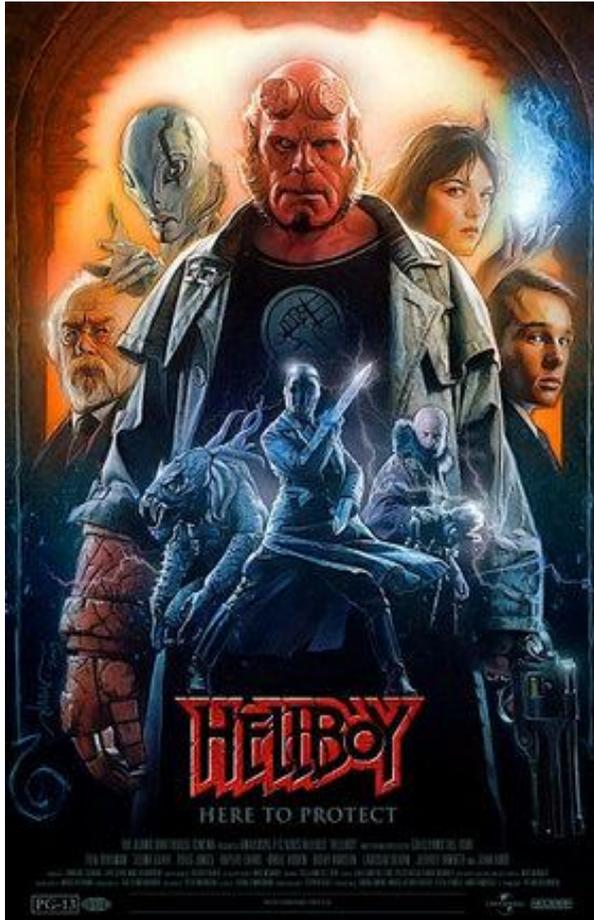
Ron Perlman como Reinhardt

Leonor Varela como Nyssa

Norman Reedus como Scud

Thomas Kretschmann como Damaskinos

Luke Goss como Nomak



Ficha técnica:

Película estadounidense, basada en el comic original de Mike Mignola de 1993.

Duración: 122 minutos

Género: Acción/CienciaFicción/Fantástico

Año y estreno: 2004

Guion: Guillermo del Toro

Dirección: Guillermo del Toro

Producción: Lawrence Gordon, Lloyd Levin, Mike Richardson

Dirección Fotografía: Guillermo Navarro

Música Original: Marco Beltrami

Diseño de producción: Stephen Scott

Diseño de vestuario: Wendy Partridge

Clasificación: PG-13

Productora: Revolution Studios, Lawrence Gordon Productions, Starlite Films

Reparto:

Ron Perlman como Hellboy

John Hurt como Trevor "Broom" Bruttonholm

Selma Blair como Liz Sherman

Rupert Evans como John Myers

Karel Roden como Grigori Rasputin

Jeffrey Tambor como Tom Manning

Doug Jones como Abe Sapien

Brian Steele como Sammael

Corey Johnson como Agent Clay

**Ficha técnica:**

Película española, que entremezcla la fantasía y la realidad.

Duración: 112 minutos

Género: Drama-Fantasía

Año y estreno: 2007

Guion: Guillermo del Toro

Dirección: Guillermo del Toro

Producción: Bertha Navarro, Alfonso Cuarón, Frida Torresblanco, Álvaro Agustín

Dirección Fotografía: Guillermo Navarro

Música Original: Javier Navarrete

Diseño de vestuario: Lala Huete

Diseño de producción: Eugenio Caballero

Montaje: Eugenio Caballero

Clasificación: R, B15

Productora: Estudios Picasso, Wild Bunch, Telecinco, Tequila Gang

Reparto:

Ivana Baquero como Ofelia

Sergi López como Capitán Vidal

Maribel Verdú como Mercedes

Álex Angulo como Doctor Ferreiro

Ariadna Gil como Carmen de Vidal

Doug Jones como Fauno y el Hombre Pálido



Ficha técnica:

Película estadounidense, basada en el comic de Mike Mignola, que da continuación a la primera parte del 2004.

Duración: 120 minutos

Género: Acción-Aventura-Fantástico

Año y estreno: 2008

Guión: Guillermo del Toro

Dirección: Guillermo del Toro

Producción: Lawrence Gordon, Lloyd Levin, Mike Richardson

Dirección Fotografía: Guillermo Navarro

Música Original: Danny Elfman

Diseño de producción: Stephen Scott

Diseño de vestuario: Sammy Sheldon

Clasificación: PG-13

Productora: Universal Studios

Reparto:

Ron Perlman como Hellboy

Selma Blair como Liz Sherman

Doug Jones como Abe Sapien / Chamberlain / Angel of Death

John Alexander como Johann Krauss / Bethmoora Goblin

Luke Goss como Prince Nuada

Anna Walton como Princess Nuala



Ficha técnica:

Película estadounidense, basada en los tradicionales Kaijus japoneses.

Duración: 132 minutos

Género: Ciencia Ficción/Fantástico

Año y estreno: 2013

Guion: Travis Beacham, Guillermo del Toro

Dirección: Guillermo del Toro

Producción: Guillermo del Toro, Jon Jashni, Mary Parent, Thomas Tull

Dirección Fotografía: Guillermo Navarro

Música Original: Ramin Djawadi

Diseño de producción: Andrew Neskromny, Carol Spier

Diseño de vestuario: Kate Hawley

Clasificación: PG-13

Productora: Legendary Pictures

Reparto:

Charlie Hunnam como Raleigh Becket

Idris Elba como Stacker Pentecost

Rinko Kikuchi como Mako Mori

Charlie Day como el Dr. Newton

Burn Gorman como el Dr. Hermann Gottlieb

Ron Perlman como Hannibal Chau

Mana Ashida como Young Mako



Ficha técnica:

Película estadounidense, ambientada a lo Allan Poe con temática victoriana.

Duración: 119 minutos

Género: Drama/Horror/Fantástico

Año y estreno: 2015

Guion: Guillermo del Toro, Matthew Robbins

Dirección: Guillermo del Toro

Producción: Guillermo del Toro, Callum Greene, Jon Jashni, Thomas Tull

Dirección Fotografía: Dan Laustsen

Música Original: Fernando Velázquez

Diseño de producción: Thomas E. Sanders

Diseño de vestuario: Kate Hawley

Clasificación: R

Productora: Legendary Pictures

Reparto:

Mia Wasikowska como Edith Cushing

Tom Hiddleston como sir Thomas Sharpe

Charlie Hunnam como el Dr. Alan McMichael

Jessica Chastain como lady Lucille Sharpe

Doug Jones como el fantasma de la madre de Edith, la Sra. Cushing y lady Beatrice Alexandra Sharpe



Ficha técnica:

Película estadounidense, ambientada en los años 60 durante la Guerra Fría.

Duración: 123 minutos

Género: Melodrama/Thriller/Romance/
Drama/ Fantástico

Año y estreno: 2017

Guion: Vanessa Taylor, Guillermo del Toro

Dirección: Guillermo del Toro

Producción: J. Miles Dale, Guillermo del Toro

Dirección Fotografía: Dan Laustsen

Música Original: Alexandre Desplat

Diseño de producción: Paul D. Austerberry

Diseño de vestuario: Luis Sequeira

Clasificación: R, B15

Productora: Fox Searchlight Pictures, TSG Entertainment

Reparto:

Sally Hawkins como Elisa Esposito

Michael Shannon como el Coronel Richard Strickland

Richard Jenkins como Giles

Octavia Spencer como Zelda Delilah Fuller

Michael Stuhlbarg como el Dr. Robert Hoffstetler / Dimitri Antonovich Mosenkov

Doug Jones como el Hombre Anfibio / Dios de la Amazonas

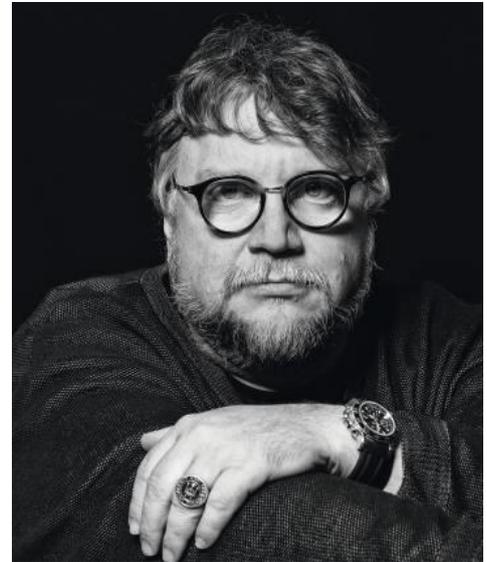
CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1 ¿Quién es Guillermo del Toro?

El 9 de Octubre de 1964, nace en Guadalajara, Jalisco una de las criaturas más extrañas que México ha aportado a la historia del cine, en un medio conservador y de rancio catolicismo en el que su abuela intentó inculcarle, este ser creció siendo un niño que nunca le tuvo miedo a las criaturas de su imaginación, por supuesto hablo del monstruo en persona: Guillermo del Toro.

Desde niño siempre estuvieron muy claros sus amores; el cine y los monstruos, amores que lo acompañan hasta la fecha. Siempre estuvo su vida ligada a estas dos pasiones; recibió y dio lecciones sobre cine, fue crítico en algunas revistas. La experiencia de la facultad en el Centro de Investigación y Estudios Cinematográficos, de la Universidad de Guadalajara, profundizo su pasión por el cine.



Comenzó a filmar en México desde adolescente, cuando estaba en el Instituto de Ciencias, en la ciudad de Guadalajara, incluso desde los ocho años, haciendo películas caseras con la cámara de su padre; fueron experimentos que aunque los costosos precios de la película resultaban ser un impedimento, hicieron que su gusto por filmar creciera. Pasó diez años posteriormente en diseño de maquillaje y formó su propia compañía la cual llevaba por nombre: Necropia. Todo esto dio inicio a su carrera antes de poder ser el productor ejecutivo de su primer filme a los 21 años. Fue cofundador del Festival de Cine de Guadalajara y creó la compañía de producción: Tequila Gang.

Del Toro es un director de cine que se caracteriza por su gran manejo de la estética y ambientación espectacular en sus películas, creando ambientes tétricos y agobiantes o situaciones mágicas y fantásticas, en una constante puesta en escena de su infancia y su vida en general, de sus gustos y pasiones. Su estilo está marcado por su gusto de la biología y por la escuela del arte simbolista, quienes evocan y sugieren en su obra un mundo oscuro, fantástico y onírico que va más allá de lo evidente, además de su fascinación por el mundo fantástico desde el punto de vista de los cuentos de hadas y su gusto por los temas oscuros.

Sus trabajos incluyen frecuentemente monstruos o seres fantásticos. Del Toro siempre ha afirmado estar enamorado de los monstruos: él ha comentado en diversas ocasiones que su 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".

También tiene una lista de otras cosas que le fascinan y que se han convertido en piezas habituales de sus películas, entre ellas es bien sabido su notable fetichismo por los insectos, la relojería, la maquinaria y los engranajes, monstruos, lugares oscuros y siniestros, así como su constante homenaje al cine clásico. De estos elementos se nutren también los cuentos de hadas magníficamente ilustrados por los que Guillermo tiene una propensión y se muestra es sus colecciones personales. De la narrativa y la estética, como lo hicieron los simbolistas de la época victoriana, Guillermo siembra sus historias de símbolos.

Del Toro encuentra refugio en los monstruos; es con ellos con quienes se siente cómodo. Ellos habitan en un plano en donde se puede ser uno mismo, sin apariencias y con total honestidad. Sobre esto dice: "No es que aspiremos a ser como ellos, puesto que representan sufrimiento; en su condición de parias se sienten constantemente marginados y en esa condición me identifique con ellos desde que era un niño".

La abuela de Guillermo fue una mujer profundamente católica, quien le enseñó la noción del pecado original. "En el único lugar en donde puedo refugiarme para aspirar al perdón es con los monstruos... La perfección nadie puede alcanzarla, en la imperfección ya estamos todos, cada uno en nuestro estilo", además hay historias que cuentan que durante su juventud, el tapatío solía pasar un poco de su tiempo en lugares de la ciudad de Guadalajara, entre ellos lugares religiosos.

Antes de adentrarse a la dirección y producción de largometrajes, realizó algunos cortometrajes como parte de sus actividades académicas de la universidad, además de que durante sus primeros pasos en el área laboral, dirigió cinco capítulos para una serie de televisión mexicana de fantasía/terror, la cual se transmitió entre 1986-1990 y llevaba el nombre de *La hora marcada*, en la cual trabajó con otros aspirantes a cineastas como: Alfonso Cuarón y su hermano Carlos Cuarón, Emmanuel Lubezki, los hermanos Coen, entre otros.

A continuación enlisto su carrera cinematográfica desde su primer trabajo en 1985 hasta el presente 2019:

- 1985 Doña Herlinda y su hijo, dirigida por Jaime Humberto Hermosillo. Del Toro funge como productor ejecutivo.
- Del Cortometraje Doña Lupe, director.
- 1987 Cortometraje Geometría, director.
- 1988-1990 Serie mexicana "La hora marcada", hace prótesis, maquillaje y escribe y dirige algunos episodios.
- 1990 Publico su libro Hitchcock.
- 1991 Hace el maquillaje de la película Cabeza de Vaca, dirigida por Nicolás Echeverría.
- 1993 La invención de Cronos. Su primer largometraje como escritor y director. Ganador de 22 premios.
- 1997 Mimic. Su primer trabajo para Hollywood como director. Funda con Bertha Navarro la casa productora Tequila Gang con la cual ha producido 14 películas.
- 2001 El espinazo del diablo (España), coescritor y director.
- 2002 Blade II, director.
- 2004 Hellboy basada en el comic de Mike Mignola. Adaptación y Dirección.
- 2006 El laberinto del Fauno (España), escritor y director. Ganadora de 3 premios óscar (entre otros 101 premios). Guion inspirado en el libro At the Mountains of Madness, de H. P. Lovecraft, coescritor.
- 2007 El orfanato, película dirigida por Juan Antonio Bayona, productor.
- 2008 Hellboy II: The Golden Army, director.
- 2009 Novela The Strain primera entrega de The Strain Trilogy, coescrito.
- 2011 Don't Be Afraid of the Dark dirigida por Troy Nixey, guionista.
- 2012 The Hobbit: An Unexpected Journey dirigida por Peter Jackson, coescritor.
- 2013 Pacific Rim escritor y director. The Hobbit: The Desolation of Smaug dirigida por Peter Jackson, coescritor. Inicio del episodio of Horror XXIV de Los Simpson, director de créditos.
- 2014 Serie The Strain episodio piloto titulado Night Zero, escritor y director.
- The Hobbit: The Battle of the Five Armies dirigida por Peter Jackson, coescritor.
- 2015 Crimson Peak, escritor y director.
- 2016 Serie animada para Netflix Trollhunters: Tales of Arcadia. Basada en la novela homónima. Creador, productor y director.
- 2017 The Shape of Water. Escritor y director. Ganadora de 4 premios Óscar (entre otros 116 premios).
- 2018 Serie animada para Netflix 3 Below: Tales of Arcadia. Productor, director y coescritor.
- Documental Ayotzinapa, el paso de la tortuga dirigido por Enrique García Meza. Bertha Navarro y Del Toro, productores.
- 2019 Arranca su más reciente proyecto para Netflix, una nueva adaptación de la obra original de Carlo Collodi: Pinocchio.

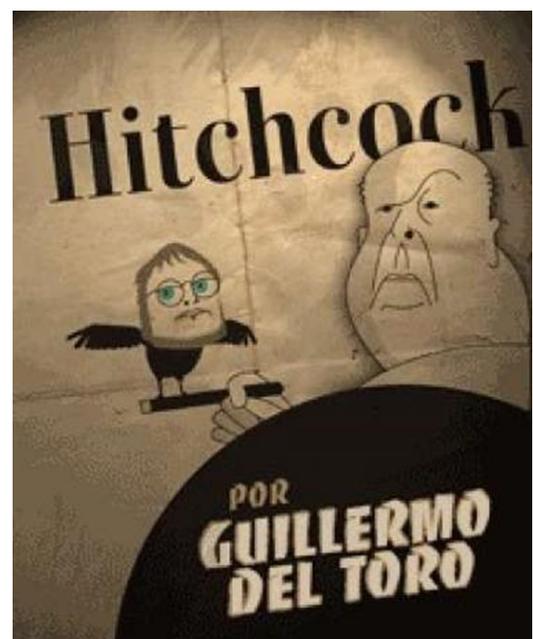
1.2 Las improntas del cineasta

“Nunca sabes de dónde va a venir la inspiración, si de un jueguito que compraste en Japón o de una revista en casa de tu abuela.”

Guillermo del Toro

Al hablar de Guillermo del Toro, debemos de tener muy claro que su forma de pensar y hacer cine se ve permeado inicialmente en el desarrollo personal que tuvo desde pequeño, desde los libros que leía, las películas que veía y todo lo que esto ocasionaba en su imaginación. La primera película que lo marco desde su corta vida, fue la película *Cumbres Borrascosas* de William Wyler (1939), cuyos detalles góticos que le dan ribetes de misterio y terror, logro llamar la atención del pequeño Del Toro de una manera común, ya que él cuenta que desde ese momento comenzó a ver sombras y a sentirse en un ambiente aparentemente terrorífico, pero que no le daba miedo.

El cine de los años 40s y 50s, tanto de los clásicos monstruos de Universal (En especial el Monstruo de la Laguna), como el cine de Hitchcock, lo tenían hipnotizado, lo cual a sus 26 años lo llevaron a publicar por primera vez un libro sobre la obra y el arte del cineasta, con una recopilación completa de sus películas, episodios para televisión y proyectos. La manera en la que el tapatio se vio inspirado por el genio del suspenso, se nota desde los inicios de sus trabajos, de él aprendió el proceso de realización en papel y la meticulosidad en la preproducción, ya que la obsesión de Del Toro con el británico no solo lo llevo a escribir un libro sobre su obra, sino que en él se percibe una mezcla de los procesos, ya que Hitchcock realizaba de primera mano la película en papel, mediante detallados storyboards, en los que ya podía percibir si su forma de plantear la película funcionaba o no, Del Toro hace exactamente lo mismo, ya que en sus propias palabras “el papel es el programa de edición de los pobres”.



El cineasta tapatío añade su toque personal en todo lo que realiza, ya que es conocido por cargar siempre con una libreta de notas visuales en donde elabora detallados bocetos de sus criaturas y notas que aparecerán en sus filmes, así como una paleta de colores y texturas muy importantes para el estilo de Del Toro, también hay tres aspectos importantes para el cineasta: los efectos especiales, el diseño de vestuario y el maquillaje.

Por el lado Hispano, sus héroes cinematográficos fueron Luis Buñuel, cuyo estilo surrealista y onírico le dejó una gran impronta y el estilo del casi desconocido Víctor Erise, que le darían la inspiración para algunas de sus películas más icónicas, ya que de su película “El estilo de la colmena” aprendería el estilo neorrealista enfocado en pocos personajes que viven en un sórdido y deprimido ambiente, los actores no profesionales y las texturas granuladas como marca de estilo.

Entre otros de sus cineastas favoritos que lo han marcado con sus trabajos a lo largo de su vida, podemos encontrar a: directores clásicos como Kurosawa, Bergman, Cocteau, Lean, Dreyer y Sturges, así como trabajos de directores más recientes como Stanley Kubrick, Kaneto Shindo, Terry Gilliam, George A. Romero, Martin Scorsese, entre otros.

Claro que sin olvidar a una de sus películas más significativas, *Frankenstein* la cual marcó la vida de Guillermo del Toro: "En el momento en el que descubrí a la criatura, descubrí en ella a mi alma gemela". Era muy joven cuando conoció la historia de Frankenstein, a través de la película que dirigió James Whale en 1931. Quedó impresionado y conmovido por los significados de la historia, por la empatía que sintió con el monstruo y por el tratamiento visual en blanco y negro con influencia expresionista. Frankenstein quedó grabado por siempre en su memoria como el monstruo marginado de ojos bondadosos y corazón gentil.

Para él, Whale sentó las bases sobre cómo debe verse una película de terror; la actuación de Boris Karloff y su transformación en el monstruo por medio de recursos como el maquillaje de Jack Pierce fue un referente que marcó su carrera y que le desarrollaron muchos de sus gustos personales, como lo fue por el maquillaje de la criatura con aires de realismo.

A nivel temático encontramos a un Del Toro fiel al conocimiento adquirido a través del cine y la literatura, y lo podemos observar en su interés por la postguerra española, las historias contadas desde el punto de vista de los niños y su imaginación, así como la influencia del pasado en el presente y sobre todo el cariño y homenaje hacia el terror clásico y la tradición literaria española.

El imaginario de Guillermo del Toro está plagado de referencias a la época Victoriana de la era de Charles Darwin y los descubrimientos científicos en la Inglaterra que siguió a la Revolución Industrial. Durante este periodo, las artes adquirieron un estilo sólido en todas sus disciplinas incluyendo las artes decorativas, la moda y la arquitectura. Los victorianos abrazaron la ciencia, tenían gran avidez por conocer otros mundos y generaron grandes colecciones que mostraban en los llamados Gabinetes de Curiosidades: salones que, como puertas abiertas al conocimiento, alberga especímenes y objetos de todo tipo.

Para Guillermo la curiosidad es el preámbulo del conocimiento y su amor por la ciencia se hace evidente a lo largo de su obra. Su gusto por las máquinas está presente en todas sus películas, lo vemos plasmado en grandes engranajes, meticulosos artilugios en movimiento y complejos mecanismos que abren y cierran el paso a mundos misteriosos.

Actualmente y gracias a los testimonios que se pueden encontrar sobre el cineasta, podría afirmar que una de sus principales inspiraciones para hacer cine, es su abuela, ya que para el Festival Lumière de Lyon en el 2017, Del Toro confesó a su audiencia que había sido educado en una versión muy "cruda y oscura" del catolicismo de la mano de su abuela, la cual le solía decir que "tenía que pagar por todos sus pecados, de lo contrario sería envuelto en llamas".

De forma inocente comenta que "Sólo tenía entre 4 y 6 años y les aseguro que aún no había pecado", afirmó Del Toro, quien reveló también que su abuela le metía chapas de botellas en los zapatos "para que sangrara y así pagara con su dolor a Jesús", hasta que la madre del director se enteró y puso fin a su penitencia.

Con estos datos podemos entender un poco más lo que habita en esa mente llena de terror, suspenso, criaturas inimaginables y llenas de fantasía, Del Toro afirma haber sido un niño solitario que pasaba el tiempo leyendo y devorando imágenes horrosas y cuenta que en la librería de sus padres había básicamente libros de biología, anatomía, antropología y arte, además de toda una enciclopedia de medicina, de ahí sus gustos extravagantes y su inspiración para combinar todos los elementos y crear algo que solo puede nacer en su imaginación.

1.3 Lo fantástico y sus elementos

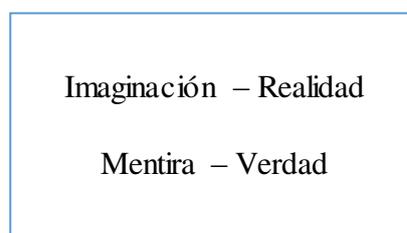
“Lo fantástico no podría existir sin credibilidad; y ésta nada tiene que ver con el realismo, el cual no es otra cosa que la imagen, más cercana y verosímil posible, de lo real.”

Gérard Lenne

El universo fantástico en el que Guillermo del Toro crea sus historias, es visualmente muy claro y se vuelve aún más evidente cuando lo observamos desde el nacimiento de su pasión por el cine; especialmente por el cine de los años 40s y 50s, tanto de los clásicos monstruos de *Universal*, como por el cine de Hitchcock. Pero para ello hay que darle una definición a lo fantástico, sin embargo esta definición la hare desde el punto de vista cinematográfico, ya que a pesar de contar con todo un estudio de teóricos dedicados a la definición textual entorno a la literatura, yo tomare el camino diseñado por la metodología del teórico expresionista Tzvetan Todorov en palabras del crítico de cine Gérard Lenne en su libro «*Le Cinéma “fantastique” et ses mythologies*».

En su texto, Lenne nos recuerda que el cine nace de dos principios fundamentales: la imaginación y la realidad, o lo que hoy conocemos como la ficción (aquello que se presupone como falso) y lo documental (aquello comprobable), lo cual nos hace cuestionarnos sobre ¿Qué es lo fantástico? puesto que para el autor cuando le damos la definición de algo extraño a causa de lo sobrenatural, lo increíble o lo extraordinario, es un error.

Ahora bien, se sabe que del Romanticismo se instala históricamente lo fantástico como género literario, cuyo término etimológico viene de todo aquello que deriva de la imaginación, creando una idealización de lo imaginario y al mismo tiempo despreciando lo real, ya que queda reducido a invenciones meramente ficticias, presuponiéndolas como falsas al entrar en una dualidad, vista de la siguiente manera:



Sin embargo como lo menciona Lenne, el cine debería de ser siempre fantástico, sin definirlo meramente como género, ya que es el único cine totalmente mitológico, puesto que se nutre continuamente de los mitos que engendra, ya que son creados por y para el cine.

Mito: Historia imaginaria que altera las verdaderas cualidades de una persona o de una cosa y les da más valor del que tienen en realidad.

Carlos Losilla da su definición en su apartado *El mito del cine fantástico*, como *fantastique*, bautizado así por la crítica francesa, para hablar de las películas que se distinguen por su peculiar alejamiento de la realidad establecida, básicamente irreconocible con respecto al universo cotidiano y en donde hay que definir un aspecto muy importante:

La verosimilitud vista de las siguientes formas:

Genérica -> condiciona las expectativas y normas de recepción del lector.

Empírica -> relaciona todo lo que pertenezca a la vida real, cotidiana y tiene que ver con lo socialmente aceptado, con la opinión, la norma.

Pragmática -> se refiere a la credibilidad del narrador y a la situación de enunciación, es decir, la legitimización del acto narrativo.

Diegética -> tiene que ver con la realidad interna del relato.

El *fantastique* como bien lo define Losilla en su texto "...utiliza siempre la Realidad como punto de referencia, bien para enfrentarse a ella, bien para deformarla y convertirla en otra cosa, una tierra de nadie cuyos paisajes y pobladores comparten rasgos de nuestra cotidianeidad y a la vez la subvierten mediante ciertos elementos ajenos a ella".¹

Surrealismo: ayudo a empatar la función del cine con lo fantástico, visto desde la función de la mirada y de la reflexión para con lo real.

Hay un punto principal que nos plantea Losilla para poder entender este tipo de películas y cuya principal característica deben compartir, y es que, deben presentar al espectador un mundo distinto al que está acostumbrado o que pueda llegar a intuir. Y quizá uno de los elementos que se asemeje

¹ Carlos Losilla, *El cine de terror*, PAIDOS, Barcelona, 1993, pág.36.

más a dichas características, pueda llegar a ser: **el monstruo**, por ser un elemento que se aleja de toda realidad convencional.

Para Tzvetan Todorov lo extraño: Parece ser sobrenatural, pero finalmente se demuestra susceptible de explicación según las leyes naturales. Mientras que lo maravilloso: Está gobernado por leyes desconocidas para nosotros y requiere ciertas modificaciones de nuestras ideas acerca del mundo circundante. Aunque dichas características podrían ir de la mano por remitirnos a algo extraño y diferente de lo cotidiano, él enlista los puntos principales para englobar todo lo fantástico de la siguiente manera:

1. Argumentos donde aparecen fantasmas.
2. Viajes en el tiempo.
3. Los tres deseos.
4. Argumentos con acción que sigue en el infierno.
5. Argumento con personaje soñado.
6. Con metamorfosis.
7. Acciones paralelas que obran por analogía.
8. Tema de la inmortalidad.
9. Vampiros y castillos.

Bajo estos puntos podemos entender una teratología siempre presente, la cual es el estudio de los monstruos y sus características, ya que muchos autores plantean que el cine fantástico, es el film de los monstruos. El aspecto más elemental de la monstruosidad es la fealdad física, aunque también psicológica, pero para Guillermo del Toro, ambas juegan un papel muy importante.

Para poder entenderlo, tendríamos que verlo de la siguiente manera:

Monstruos fisiológicos	Monstruos psicológicos
-Desfiguraciones	-Se aparta de las normas sociales
-Amputaciones	-Fealdad moral
-Mutilaciones	
-Deformaciones	
-Rompe normas naturales	

Dichos aspectos tanto de contenido, como de representación a través de sus personajes y sus historias tienen que ver con el hecho del fantástico como cine popular por excelencia, donde se ponen en juego los sentimientos y las emociones.

Lo fantástico siempre cambia de signo, de función y de significación, desde su coherencia temática y su condición mitológica. El principal problema al que se enfrentó el cine en comparación con la literatura fue saber distinguir entre la verosimilitud y la fantasía. Para Lenne la credibilidad se sitúa por encima de todo criterio de verosimilitud y aunque si bien, el monstruo infringe todas las leyes de normalidad, tanto naturales, como temporales, espaciales y sociales, también son aceptables en su propio contexto mitológico en el que nacen las criaturas.

Lenne nos hace reflexionar sobre como el cine otorga realismo a las palabras en comparación de la literatura, puesto que una idea se realiza al instante y es una posibilidad que solo el cine puede aportar por todo lo que engendra.²

El imaginario de Guillermo siempre ha estado plagado de su amor y pasión por los monstruos, por crear criaturas inimaginables, de igual manera se involucra a nivel temático con otros aspectos variantes de lo fantástico, donde aparece el terror y la ciencia ficción. Su universo está relacionado de alguna manera con la parte más oscura de la religión católica. La literatura ha sido simiente de su gusto por las artes ocultas, el espiritualismo y lo esotérico. Una de sus más importantes influencias son las historias del escritor estadounidense H. P. Lovecraft, creador del terror cósmico.

Con frecuencia en sus películas aparecen científicos alquimistas quienes persiguen conocimientos ocultos. También son frecuentes los talismanes y textos antiguos que a través de la magia abren puertas a otros universos. Tiene una innegable atracción por el misterio en el truco, por el ilusionismo, por el trabajo de los grandes magos clásicos. La magia y la hechicería están presentes desde su infancia.

Estos elementos son los que funcionan en una construcción cinematográfica referente a lo fantástico; en el que todo proceso de imaginación naciente de las palabras, se vuelven realidad a través de su representación en una imagen, complementadas con el sonido cuya función consonante se encarga de acompañar a las imágenes y darles vida.

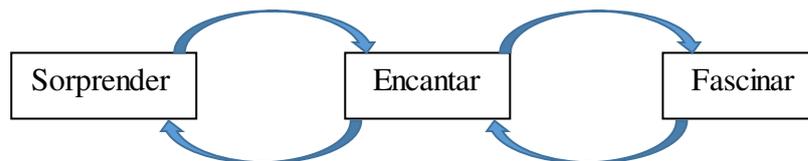
² Gérard Lenne, *Le cinema "fantastique" et ses mythologies*, Anagrama, Barcelona, 1970.

1.4 Variantes cinematográficas del fantástico

En este punto aparecen vertientes del fantástico que por sus características podrían definirse como géneros propios dentro del cine, sin embargo; siguiendo la premisa que yo he entendido hasta el momento, donde todo lo ajeno, lo que tenga relación con la monstruosidad o lo desconocido, es parte de una variante cinematográfica de lo fantástico.

1.4.1 Lo maravilloso

Lenne nos habla de un reino de lo maravilloso en donde se presenta un mundo puro y totalmente imaginario, todo lo que se presenta es completamente anormal y extraordinario. Su principal objetivo para con el espectador es:



Entre los personajes que destacan, encontramos:

Dragones que escupen fuego
Monstruos japoneses
Hadas
Magos
Brujas

Además nos plantea un lugar predilecto de lo maravilloso, que se puede encontrar con el encantamiento, el cual se plantea para un público tradicionalmente infantil, sin embargo, de la mano de lo fantástico es simplemente un lugar que pertenece a la imaginación inconsciente. Para Guillermo del Toro, los cuentos de hadas son representaciones de una realidad colectiva de aquello que nos cuentan desde pequeños, ya que tuvo una infancia llena de literatura y de cuentos de hadas que lo dejaban pensando en la existencia de las criaturas, él cree, aunque no estoy segura si lo hace de manera consiente o inconsciente en la magia y en todo lo que puede desencadenar.

1.4.2 El terror en el cine

“La emoción más antigua y más intensa de la humanidad es el miedo, y el más antiguo y más intenso de los miedos es el miedo a lo desconocido”

H.P. Lovecraft

Para hablar del terror en el cine, me basare en el argumento de Carlos Losilla en su libro *El cine de terror* de 1993, el cual se basa en argumentos psicológicos, ya que habla del impacto de las imágenes y la capacidad de identificación del lector-espectador desde los terrenos del inconsciente, de lo consciente y lo cotidiano. Para eso retoma los argumentos psicoanalíticos de Freud, cuya representación artística de lo horrible parece basada en un sistema de opuestos que afectan tanto a la mente humana como a su relación con lo representado. Algunos ejemplos de opuestos son:

Lo conocido → Lo desconocido

Lo bello → Lo siniestro

Lo consiente → Lo inconsciente

Lo familiar → Lo oculto (siniestro)

Pero el terror desde el punto de vista de Losilla, debe nacer desde el enfrentamiento de los deseos y pensamientos reprimidos del lector-espectador.

El miedo según Losilla es “la expresión sensible, materializada, casi palpable de esa inquietud y de esa enfermedad...”

En la tesis que realizo Guillermo del Toro sobre Hitchcock, nos habla sobre como el cineasta siempre estuvo fascinado por el rol del espectador y sobre cómo él y sus críticos se centraron durante años en la manipulación del público y de técnicas de identificación del público. Hitchcock invita frecuentemente al espectador a examinar sus propios motivos y oscuros deseos.

Personajes del cine de terror:

- Fantasmas
- Hombres lobo
- Zombies
- Vampiros
- Psicópatas

1.4.3 La ciencia ficción

La ciencia ficción como nos hace reflexionar Gérard Lenne, convoca a la significación, ya que dentro de un género tan libre y tan complejo como lo es el fantástico, se apoya de características donde el cine aprovecha sus imágenes para contar, sugerir y simbolizar, estableciendo sus propios niveles de narración y significación a voluntad. Pero para poder adentrarlo dentro de la medida de lo fantástico tiene que responder a ciertos aspectos:

- ✓ Que se sitúe en un aspecto científico, futurista.
- ✓ Que se presente un peligro desconocido que amenace al hombre.
- ✓ Que se presente una amenaza exterior revelada por la experiencia humana.
- ✓ La invasión de la tierra por cosas de otro mundo.

Además representa la fascinación de lo que se desconoce por completo o de lo que somos ajenos.

La ficción como la conocemos viene de todo aquello que se aleja completamente de lo que se considera real o que pudiera ser comprobable a través de nuestra realidad como la conocemos y nos han hecho conocerla, en otras palabras, la ficción es simplemente lo que se inventa.

Sin embargo gracias a las películas de Guillermo del Toro y la manera en la que construye tanto sus historias, como sus personajes y su propio universo fantástico, me hace reflexionar ¿Qué tan irreal es aquello que estamos observando con nuestros propios ojos? ya que esa es la magia del cine a la que Lenne se refiere, puesto que a través de un dominio de la puesta en escena y del montaje, se pueden hacer realidad para el cine cosas que solo creíamos existentes en nuestra imaginación.

Esa es la magia del terror y la ciencia ficción de Del Toro, ya que él simplemente toma elementos de diferentes géneros para engendrar lo que habita en su imaginación.

CAPITULO II

ANÁLISIS

24 años de cine fantástico

Son 24 años los que transcurrieron desde la opera prima del cineasta Guillermo del Toro en el año de 1993 hasta la última película que le mereció una gran cantidad de premios en el 2017, su estilo evidentemente ha ido evolucionando con el paso de los años sin perder su toque fantástico en la elaboración de sus personajes.

Como lo entendimos anteriormente, en el cine cuando lo fantástico se convierte en imagen, se convierte en realidad, puesto que deja de ser algo que queda en la imaginación del espectador para convertirse en algo visualmente existente, por lo que es de gran importancia entender el peso de la imagen y todos sus componentes dentro de su puesta en escena, como lo hace Del Toro.

Entender las películas sin dialogo al estilo del cine mudo y hacerlo a través de argumentos y construcción de personajes muy básicos es algo que a Guillermo del Toro le gustaría rescatar del cine clásico, ya que dice que hacer cine no debería ser un motivo para preocuparse en el ¿Qué? cuando la verdadera atención debería estar en el ¿Cómo? en el ¿Cuándo? y el ¿Por qué? es decir; en elementos como el componente emotivo del color y de la luz, la puesta en cámara, la puesta en escena y el montaje, estos elementos son parte del todo de la imagen y el cine no sería nada sin ella, por lo que experimentar con elementos nuevos es algo que ha logrado que nuestros cineastas mexicanos pongan el nombre de México en alto en los últimos años.

El ¿Qué? para el tapatío se responde con argumentos muy básicos, quizá estamos en un punto en el que podemos llegar a pensar que no existe ya nada nuevo dentro de las historias del cine, los personajes al parecer casi siempre son los mismos; monstruos, vampiros, villanos y héroes, personajes con características, aptitudes y actitudes similares, sin embargo, el ¿Cómo? es la manera que tienen los artistas de innovar, de contar una historia, es dejar de hacer cine como si fuera una receta de cocina y hacerlo desde su propia visión del artista y su construcción humana.

No se trata de la acción de un solo hombre haciendo cine, sin embargo el dialogo más íntimo entra la película y los realizadores, se hace a través del director, ya que es el único que controla el pulso de todas las disciplinas que están conectadas. Hablar por ejemplo del buen trabajo de la fotografía de una película, es hablar al mismo tiempo de una gran dirección de arte, de un buen vestuario, de una buena iluminación, elementos que nacen de la mente de su creador y director.

2.1 La invención de Cronos

Opera prima de Guillermo del Toro, que nace en 1993.



El argumento básico de este film, es el clásico arquetípico del hombre que muere y vive en una caja, le afecta la luz y se alimenta de sangre, es decir, la típica historia del vampirismo. Sin embargo, lo que le da su toque especial es el cómo cuenta la historia, desde la visión de un hombre cuya familia es mexicana y de

clase media y que en lugar de vivir en un ataúd, vive en una caja de juguetes.

Es la historia de un anticuario llamado Jesús Gris, quien descubre en la estatua de un Arcángel, un artefacto en forma de escarabajo diseñado para brindar vida eterna, en su descubrimiento Jesús se transforma en un ser lleno de juventud y deseo de beber sangre fresca. Tras lo que parece ser una muerte segura para Jesús, el personaje vuelve a la vida convertido totalmente en un vampiro de piel gris que ahora debe lidiar con una inmortalidad que él no pidió tener.

Guillermo del Toro tenía su propia compañía de maquillaje, la cual fundó tras estudiar en la escuela de Dick Smith (experto en los efectos especiales y maquillaje, quien tomaría como aprendiz a un Del Toro que quedaría tan fascinado y permanecería a su lado, hasta que en 1886 decidiría independizarse y crear su propia compañía, NECROPIA), así él mismo supervisó el maquillaje y efectos de Cronos, al igual que todas sus futuras filmografías.

Esta película muestra una vista diferente y original del vampirismo. Muchas de las obsesiones del cineasta, como el uso constante de los insectos en su filmografía y su estilo gótico, pero estético, ya se encontraban también plasmadas en este debut.

Fue también durante esta película que se hace de tres amigos que marcarían para siempre su carrera: del Director de Fotografía Guillermo Navarro, la productora de cine Bertha Navarro y el actor Ron Perlman, quien acepto trabajar sin cobrar como un favor al director.

2.2 Mimic

Cuenta la historia de un grupo de científicos lidiando con cucarachas gigantes, resultado de sus propios experimentos para detener una epidemia de virus. Una película muy centrada en el terror, pero desde la vertiente fantástica de una invasión de insectos gigantes que amenazan la vida de los habitantes de Nueva York.



Luego de innumerables peleas, cortes y reprobaciones por las que atravesó durante el rodaje de este film con la productora de los hermanos Weinstein quienes se dedicaron a ponerle obstáculos a Del Toro, la película salió al aire en 1997, con críticas y resultados mediocres, pero dándole a Del Toro una invaluable escuela de cómo desenvolverse en el laberinto de la producción Hollywoodense. Fue su primera experiencia en Hollywood y casi acaba siendo la última.

Sin embargo el cineasta logro demostrar en esta película otra de sus grandes habilidades, su talento trabajando con escenarios oscuros y claustrofóbicos, la fascinación por los insectos y un horror latente que en todo momento ponen en picada a los protagonistas.

El monstruo de esta película está inspirado en Mimic, un cuento de Donald A. Wolheim, y fue interpretado por el actor Doug Jones durante la segunda parte de la película. Esta fue la primera de muchas de las colaboraciones que tendría Jones con el director mexicano, ya que pareciera que Del Toro, crearía en sus siguientes producciones a personajes solo para que el artista pueda interpretarlos.

También hay una anécdota que cuenta que uno de los insectos favoritos del tapatío son las cucarachas y que cuando era joven, le gustaba coleccionar las cucarachas más grandes que se encontrara durante su camino, sin embargo iba liberando a las que simplemente ya no cumplían con sus estándares, de ahí podemos entender la gran elaboración de sus criaturas en esta película.

Después de experiencias de la que Del Toro apenas habla y situaciones personales que lo llevarían a inmigrar de su tierra natal, el cineasta tendría parado su trabajo durante algunos años.

2.3 El espinazo del diablo

Film del 2001, que representa el lado más serio y comprometido de Del Toro.



En esta película, un grupo de huérfanos debe sobrevivir no solo al horror de la Guerra Civil Española, sino que también, a una presencia que deambula en los pasillos de su orfanato.

Durante aquellos tiempos de guerra, Carlos, el personaje principal, se ve obligado a vivir en un orfanato donde cayó una bomba que está activa, pero que nunca explotó. La noche en que ocurrió ese incidente, desapareció Santi, un niño que aparentemente ahora es un fantasma con una herida en la cabeza, y que deambula por el orfanato. Carlos está dispuesto a descubrir el misterio detrás de este pequeño espíritu y es quien se llena de valor para resolver eso y un enfrentamiento más grande que tendrá con los vivos.

Para este personaje, Del Toro se inspiró en los fantasmas del cine oriental. Es la primera vez que aborda el tema del “fantasma” a través de la representación visual y es un filme de terror, que nunca tiene como prioridad asustar a su público. El film tuvo que ser adaptado a la Guerra Civil Española, ya que originalmente Del Toro pretendía abordar la Revolución Mexicana, sin embargo no contó en México con el apoyo suficiente para poder realizar el proyecto.

Santi es un niño cuyo rostro parece de porcelana y en realidad es algo que el cineasta buscaba con este maquillaje, ya que quería mostrar la palidez como lo hacen los fantasmas orientales, pero también buscaba mostrar la fragilidad de la criatura, puesto que a pesar de ser un fantasma, también era un niño que no debía morir y a pesar de buscar vengarse de su asesino, sus intenciones siempre fueron buenas para con los habitantes del orfanato.

Es una historia dura, difícil de ver, adulta y triste, pero curiosamente inspiradora, hace un manejo con la cámara realmente artístico, desde los planos abiertos para mostrar los mejores paisajes que ha hecho en todas sus películas, hasta los planos muy cerrados que provocan tensión en el espectador de forma muy acertada.

2.4 Blade II

Esta película es la secuela de Blade, que se pudo llevar a cabo después del gran éxito que tuvo en taquilla la primer película.

El personaje principal es un híbrido humano-vampiro que se ve obligado a aliarse con un grupo de vampiros liderado por su mayor enemigo, para luchar contra



una nueva clase de criaturas que se alimentan no sólo de humanos, sino también de los propios vampiros. Blade se enfrenta a una serie de toma de decisiones en donde se cuestiona si puede confiar en los que hasta ese momento eran sus mayores enemigos, mientras busca la forma de derrotar a esta nueva encarnación del mal que está a punto de dominar las calles e imponer su reinado de terror. Sin embargo conforme avanza la trama, descubrirá que en realidad no puede confiar en nadie y que en realidad es traicionado por las personas en quien creía confiar.

Como parte del trabajo de la dirección de fotografía dentro de la película, podemos observar una paleta de colores sólida, en donde la noche dentro de la construcción de la historia se vuelve amarilla y los días se vuelven azules, una idea que le parecía maravillosa a Del Toro, ya que dentro de la vida de un vampiro la noche se vuelve el día y el día se vuelve la noche. Las películas se pueden codificar de esa manera.

Días: Sodio

Noches: Azul

Guillermo del Toro llevaba un tiempo intentando perfeccionar su idea del vampirismo y fue gracias a esta película que logra asentar las bases de la idea de cómo se vería un vampiro para él en un estilo molde que le funcionaría para sus futuros trabajos, ya que él cuenta como dato anecdótico que entre sus recuerdos visuales durante el tiempo que paso como voluntario en la morgue de Guadalajara cuando era joven, la imagen de las disecciones a los cadáveres le dejaron una gran impresión, pero también una gran enseñanza, que tiempo después utilizaría a través de un gran proceso de maquillaje para conceptualizar a sus criaturas chupa sangre.

2.5 Hellboy

La criatura de Hellboy es quizá la mayor representación de los seres monstruosos que se encargan de hacer el bien pero que sin embargo por su aspecto físico, deben de permanecer ocultos.

Es su propia visión del comic del año de 1993 de Mike Mignola, y refleja su lado de niño fanboy enloquecido. El amor y la pasión por el personaje y la historia se sienten por todos lados. Este demonio llegó a esta dimensión luego de que un grupo de nazis abriera un portal interdimensional que pretendían liberar misteriosas criaturas míticas que les ayudarían a aniquilar a los aliados.



Guillermo del Toro siempre había tenido la intención de adaptar Hellboy al cine y su oportunidad llegó tras el éxito comercial de Blade II.

Fue gracias a la presencia de Ron Perlman que Hellboy era creíble y de gran fortaleza. Además de que la caracterización a través de un arduo trabajo de maquillaje le daba toda la pinta parecida a la ilustración del comic. El tapatío tenía en sus manos un filme oscuro pero que dejaba libremente a Del Toro unas enormes posibilidades de soltar sus pensamientos más frikis. El leve hilo que separa el bien del mal con un personaje magnético que a pesar de ser diablo, tenía alma de ángel.

De igual manera representa un humor americano, quizá de ahí debele mucho de su éxito que tuvo en taquilla, a pesar de tratarse de una película de monstruos y de fantasía, el hecho de que sus personajes a la vez se presentaran como héroes le daba el mayor plus al film.

Quizá uno de los momentos más felices en la vida del tapatío fue cuando tras decidirse que él sería el encargado de la adaptación del comic a la pantalla grande, recibió una ilustración de Mike Mignola, en la cual aparecen los dos muy sonrientes conversando frente a Hellboy y de nota de pie de página una pequeña anotación que dice “For Guillermo, He's all yours now.” (Para Guillermo, ahora es todo tuyo).

2.6 El laberinto del fauno

“(El laberinto del fauno) es un shock entre un mundo mágico y un mundo real... y ambos son absolutamente horribles”.

Es posiblemente de las películas más icónicas de Guillermo del Toro hasta el momento, por su gran forma de aunar todos los elementos que siempre suele utilizar en sus filmes: su universo de magia, fantasía, un ideal imaginario y aires de cuento.



Cuando la Guerra Civil Española terminó, pero un pequeño grupo rebelde continuaba luchando en la sierra norte de Navarra. Ofelia, de diez años, se muda a Navarra con su madre embarazada para conocer a su padrastro, un capitán fascista decidido a aniquilar a los rebeldes. El capitán habita un destartalado molino detrás del cual hay un laberinto en ruinas. Ahí vive el Fauno, un sátiro que dice conocer la verdadera identidad de la niña y su destino.

Quizá parte de esta historia se deba a que el cineasta de pequeño solía ver a un Fauno dentro del armario de su abuela, sus sueños de monstruos eran muy lucidos e incluso creía que había criaturas debajo de su alfombra, a pesar de estar aterrorizado de esa situación, el pequeño Del Toro, les ofreció un trato, en el que si lo dejaban ir al baño sin inconvenientes, él sería su amigo para toda la vida, de ahí que Del Toro ha dedicado su filmografía a sus criaturas. ¿Qué tal ese dato? eh...

Por cierto, especial atención merece el actor Doug Jones, en el papel que daría lugar al fauno de la película, quien es quizá uno de sus monstruos que más hermosamente Del Toro ha llevado a la pantalla. Ambos personajes de El laberinto del fauno fueron interpretados por Jones. Para Guillermo, el Hombre Pálido es la representación del fascismo y la iglesia.

Tiene una innegable atracción por el misterio en el truco, por el ilusionismo, por el trabajo de los grandes magos clásicos. La magia y la hechicería están presentes desde su infancia. Hay una anécdota que cuenta que para una Navidad pidió a sus padres de regalo una mandrágora con la intención de iniciarse en la magia negra. El rojo representa la sangre del nacimiento. Muchos elementos representan el cuerpo uterino. El dorado es la fantasía.

2.7 Hellboy II: Golden Army (El ejército dorado)

A través de un prólogo narrado en plan aterrador se nos presenta a un terrible ejército que ha permanecido dormido durante siglos y que si despierta podría destruir nuestro planeta, de ahí el motivo del título de la película.



Dentro del contexto del film, el ejército que usaron los seres del mundo mágico para derrotar a los humanos en una gran batalla tiempo antes. Pero arrepentidos

por tanta sangre derramada, el monarca decide parar a sus soldados dorados y acordar una tregua. Sólo su hijo, el Príncipe Nuada, se opone a ella, abandonando su tierra, pero prometiendo que un día volvería de su exilio para liderar una guerra. Un plazo que parece haber concluido... Y claro, Hellboy y sus amigos descubrirán el plan del Príncipe y tratarán de detener el despertar del temido ejército dorado.

En esta película Hellboy descubre que los cuentos que su padre le contaba de pequeño se vuelven realidad, de alguna manera es parte de lo que el propio Guillermo pensaba desde que era un niño, cuentos escritos por personas que deben de tener sentido en algún lugar.

Después del gran trabajo de puesta en escena que realizo el tapatío en este film, en el que llevo a tantas criaturas a la pantalla con diferentes rasgos entre todos, dejo una marca que nadie ha podido y tampoco podrá igualar su trabajo cinematográfico que hizo con Hellboy, un claro ejemplo es durante este mismo 2019, en el que se intentó hacer una nueva adaptación con un nuevo director el cual no tuvo éxito.

Al final de esta película, Hellboy y sus amigos deciden tomar sus propios caminos, además de que logran mostrarse tal cual son ante el mundo después de todo lo que la misma sociedad hacia para intentar ocultarlos, dejándonos una nueva visión de cómo ver a los monstruos.

2.8 Pacific Rim (Titanes del Pacífico)

Es la película más grandilocuente y ambiciosa de Guillermo del Toro y suscitó opiniones muy desmedidas de amor / odio, sin embargo para nosotros los fans, no deja de ser estupenda.

Estas criaturas llegaron a la tierra a través de un portal de dos mundos paralelos ubicados al fondo del Pacífico, y su objetivo es causar gran destrucción. Su nombre de estas criaturas viene de la ciencia ficción japonesa, y una de las más grandes preocupaciones de Guillermo fue lograr que estos monstruos parecieran personas disfrazadas, puesto que quería homenajear a los kaijus tradicionales, a pesar de estar diseñados por computadora.

Utilizó a Charlie Hunnam de protagonista, además de a Idris Elba y de nuevo a Ron Perlman. Una anécdota narra que la pequeña actriz japonesa Mana Ashida (quien interpreta a Mako de pequeña en el film) no podía pronunciar el nombre del director correctamente durante la filmación, por lo que el cineasta que es conocido por su gran corazón, le dio permiso de llamarlo “Totoro-san” a cambio.

No tiene lo de los temas complejos de otras de sus obras, pero sí su pasión, su amor por los monstruos y el cine B y alguna que otra idea no muy velada sobre la política. Además de que para Guillermo, los Kaijus son como los alebrijes mexicanos pero con esteroides.

Guillermo del Toro tiene la fiel creencia de que lo que nos pasa de niños, repercute en quienes somos de grandes. Como a Mako en Titanes del Pacífico, que se convirtió en peleadora Jager, para acabar con los Kaijus que vio de pequeña como destrozaron su ciudad.



2.9 Crimson Peak (La cumbre escarlata)

Del Toro vuelve con una ambientación a lo Allan Poe, con temática gótica, misteriosos personajes y fantasmas a lo Manderlay de Rebeca de Hitchcock. Sin embargo fue una película que no tuvo mucho éxito en taquilla, pero juega con lo macabro que nunca había lucido así, desplegando inagotables matices de lo oscuro, logrando que la hipervisibilidad no juegue en contra de la atmósfera y los sustos.



La película, es un relato gótico que aborda la claustrofobia de la mujer bajo los códigos sociales. Por supuesto que lo que resalta a simple vista en La Cumbre Escarlata, es el diseño de arte, pero no es lo único sobresaliente; dentro de esa preciosa y tenebrosa mansión, hay vida. La mansión del film es un personaje más, incluso diría que es el más importante. La casona tiene vida: respira por el efecto físico de las chimeneas, se queja por medio de los tronidos de sus viejas tablas e incluso sangra a través del efecto que produce la arcilla en el lugar. Pero sobre todo, este lugar transforma a sus habitantes y es cómplice al guardar secretos oscuros tras sus paredes.

Otro elemento exquisito de la película son las transiciones, que van desde un cerrado con iris, donde el círculo se queda en un detalle importante de la escena (muy al estilo del cine mudo), pasando por delicadas disolvencias que suavizan cada entrada de la escena próxima. Insisto, es el Guillermo del Toro más cinematográfico que hemos visto.

Rojo: Muerte, pecado

Azul: Pasado, mundo viejo

Los fantasmas también tienen lugar en su filmografía; estos generalmente cumplen una función específica en sus historias. Anclado en sus propias experiencias, cuenta la anécdota del día en que el fantasma de su abuela se le apareció a su madre; en ella se basó para crear la escena de Edith y su encuentro con el primer fantasma de la película. Además de la gran connotación que le da al significado de la vestimenta de cada uno de los personajes.

2.10 The Shape of Water (La forma del agua)



Esta película le mereció a Del Toro, toda una lista de premios en el universo del cine, sin embargo su trabajo no se ve reflejado en premios, ya que sus obras son un recordatorio constante de que la fantasía es una buena forma de mostrar la realidad para explicarla mejor.

Este es un cuento de hadas ambientado en Estados Unidos cuyo telón de fondo es la Guerra Fría, en el año de 1962. Eliza trabaja en un laboratorio secreto del Gobierno. Ella se siente aislada en un mundo de soledad y silencio, pues es muda. Pero su vida cambiará para siempre cuando ella y su compañera de trabajo Zelda descubran el experimento clasificado del laboratorio.

La criatura de La forma del agua está inspirada en El monstruo de la laguna negra, de 1954, por Jack Arnold, un clásico del terror de la época de la Guerra Fría que trata sobre una extraña criatura, mitad pez y mitad humano. El trabajo de diseño fue complejo, pues le tomó tres años lograr que el personaje no remitiera a ningún otro. Se enfocaron en salamandras y sapos para texturizar las esculturas y la pintura.

Guillermo del Toro revela que la idea del proceso creativo de la criatura era que significara algo distinto para diferentes personajes, “para algunos está relacionado con su origen, para otros es un dios, la recuperación de la fe en la ciencia y la naturaleza, o simplemente repugnancia”.

Es una película inspirada en el cine mudo como lo es su personaje principal.

Blanco y negro: Pastiche, posmoderno, autoreflexivo.

Rojo: Amor, cine

Cuando Elisa y el Dios anfibio se conocen, la criatura está sangrando de la parte izquierda baja y cuando al final se unen y él la salva, ella está sangrando de la parte derecha baja, es un momento de simetría con el color rojo, al igual que cuando ella pierde su zapato rojo mientras se hunden.

Elisa sueña con agua, cocina en agua, encuentra el placer en el agua y su hogar tiene tonalidades de azul con manchas de humedad, es todo una representación de que es una mujer acuática que probablemente no sea humana.

Azul: Acuático, elemento agua.

Los colores cálidos como el dorado, el anaranjado, el amarillo, se usan para el resto de las casas porque son colores de aire y sol, es decir, nadie más le pertenece al agua.

Verde: es el futuro.

El momento musical de la película nace de algo que el cineasta dice que haría todo buen mexicano, y es expresar el amor a través del canto y la música.

Es un cuento de hadas lleno de códigos, también es una película de monstruos genéticamente modificados y como un todo, es maravillosa.

CAPÍTULO III

INFOGRAFÍA

3.2 Comparación de fotogramas

El trabajo de fotografía es un reflejo de tres grandes colaboradores de Del Toro para la realización de esta tarea tan importante.

- Guillermo Navarro
- Dan Laustsen
- Gabriel Beristain

Dentro de las múltiples masters class que el tapatío se ha encargado de impartir, nos enseña que la puesta en cámara es decisión del director, mientras que el trabajo con la luz es completamente de los fotógrafos.

Hay momentos importantes en diferentes secuencias de sus películas, por ejemplo y por mencionar algunas, podemos encontrar en las que demuestra cierta violencia hacia la cara, para Del Toro “la violencia que provoca una sensación, tiene que venir de lugares poco usuales”. Transmitir sensorialmente o emocionalmente algo, viene de ciertos códigos, en este caso de lugares que indicarían mucho dolor.

De igual manera al tapatío le emociona visualmente el diseño de los baños, el mosaico, la porcelana, los colores, es por ello su constante uso en su filmografía, además de representar un lugar muy íntimo para sus personajes.

Guillermo del Toro dirige mediante un sistema de perspectivas conocidas para él, de tal manera en la que pueda construir todo lo que habita en su imaginación y en como lo quiere mostrar al público.

A continuación en las siguientes páginas hago un pequeño análisis de la imagen, en el cual muestro una similitud en cuanto a encuadre y planeación de la puesta en escena muy similar entre sus propias películas y las asemejo con las diferentes reglas de composición que existen dentro de la construcción visual cinematográfica.

Análisis de secuencias (comparación de fotogramas)



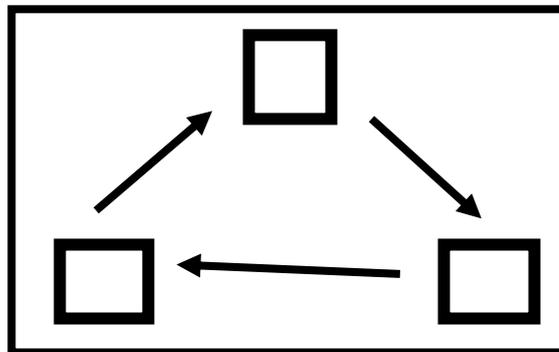
EL LABERINTO DEL FAUNO



LA CUMBRE ESCARLATA



LA FORMA DEL AGUA



Aquí tenemos una regla de composición triangular, es decir, esta regla no se refiere a la utilización de las figuras geométricas de dicho nombre, sino más bien a la distribución de los elementos que forman la composición. Se trata de que dichos elementos tengan una relación donde cada uno ocupe el lugar de un ángulo de dicha figura, logrando un equilibrio entre ellos.

En este caso al tapatío simplemente le gustan los baños, así lo comento en una Master Class en Guadalajara, dice que le gustan por su arquitectura, la iluminación y todo lo que visualmente puede lograr a través del mosaico, la porcelana, los colores, es por ello su constante uso en su filmografía y en la mayoría de ellos utiliza el colores cálidos, en su mayoría el color verde. Además si recordamos todas las secuencias representan un lugar solitario o íntimo para sus personajes.



EL LABERINTO DEL FAUNO



HELLBOY I

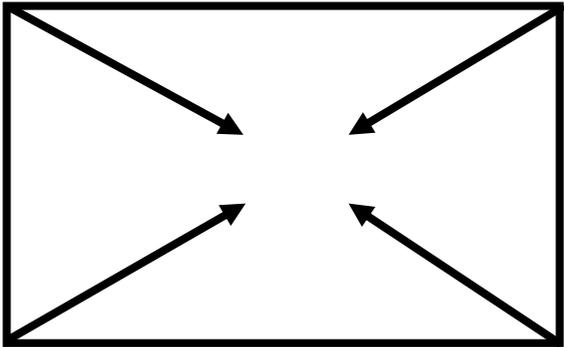


HELLBOY I



BLADE II

Aquí se presenta algo que se llama, la regla de las líneas de fuerza: Y se trata de líneas similares a las de perspectiva en cuanto a la atención del espectador. Estas líneas conducen la mirada hacia el personaje u objeto determinado al confluir en un punto en específico. Sin embargo en este caso no es necesario dar la sensación de profundidad.



Las imágenes dentro de las secuencias nos remiten a pensar en este tipo de círculos como una fuente de vida, de juventud o de renacimiento, es por ello el enfoque que tienen siempre van hacia el centro, de donde surge el personaje.



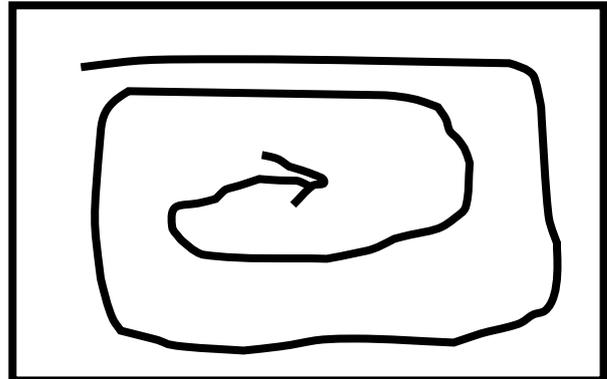
EL ESPINAZO DEL DIABLO



HELLBOY I



BLADE II



Una regla muy importante que utiliza casi siempre debido a todos los elementos que son parte de su puesta en escena, es la regla de espiral: la cual no trata de plasmar elementos de dicha forma, sino colocar los elementos de la composición de tal manera de que obliguen al espectador a recorrer el plano fotográfico, de una manera semejante al método de lectura occidental, que es de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo, con el objetivo de hacer una lectura que recorra todos los elementos de manera lógica y ordenada.

Guillermo hizo un voluntariado en el manicomio del hospital civil de Guadalajara y pasaba a diario por la morgue para ir a desayunar su típico lonche de los tapatíos cerca del cementerio, pero cuenta que un día vio una pila de fetos, cosa que le impactó muchísimo.

Así que hace uso en su filmografía de fetos, como un homenaje a los no nacidos.



CRONOS



EL ESPINAZO DEL DIABLO



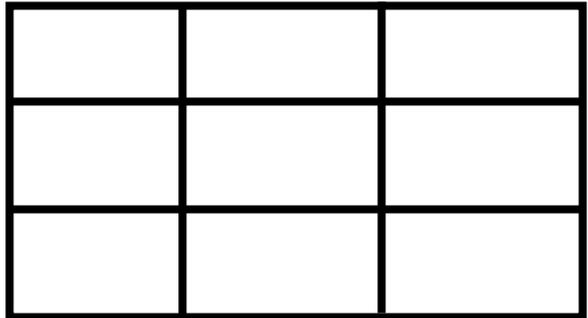
BLADE II



BLADE II



HELLBOY II



La manera de utilizar la regla de tercios consiste en que dentro de la composición se entienda perfectamente el rostro y el cuerpo humano, por ejemplo, en este caso, en el rostro es fácil darnos cuenta que lo más importante e interesante del rostro son los ojos y la boca, ya que se encuentran precisamente en las líneas del tercio superior como en el inferior, mientras que la nariz queda en la línea del centro, lo cual muestra que es un rasgo menos importante, lo mismo pasa con las heridas en el rostro de los personajes, están colocadas de tal manera que nos remiten a algo.

Aquí podemos observar el uso del close up de forma adecuada, para identificar los elementos más característicos del rostro, mostrándolos como rostros de porcelana, aunque bien, también podríamos decir que como jarritos de Tlaquepaque, como referencia del lugar de donde viene.

Pero en si nos ayuda para observar la fragilidad de un todo y de sus personajes.



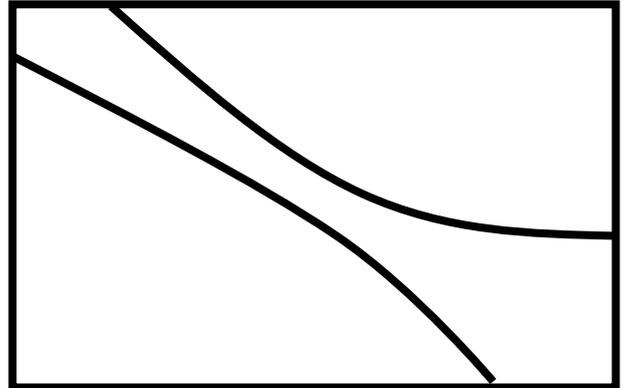
EL LABERINTO DEL FAUNO



LA CUMBRE ESCARLATA



LA FORMA DEL AGUA



Aquí podemos observar algo que se llama la regla del equilibrio de masas, ya que todos los elementos dentro de la secuencia equilibran el peso visual de la composición por su tamaño, y lo que intenta es dar la misma importancia a los dos elementos de la composición fotográfica, es decir el cuerpo que más se observa siendo herido es el igual de importante que el cuerpo que está causando la violencia.

La violencia en sus películas tan explícita es muy recurrente; Del Toro explica que para él es importante mostrar heridas en donde no cualquiera las haría, puesto que cualquiera está acostumbrado a ver heridas cerca del corazón que nunca causan la muerte como se pretendería, sin embargo; heridas en el rostro, en la boca, en partes del cuerpo poco comunes, causan mayor impacto en el espectador, además del estupendo trabajo de maquillaje que aporta el realismo.



EL LABERINTO DEL FAUNO



MIMIC



EL LABERINTO DEL FAUNO

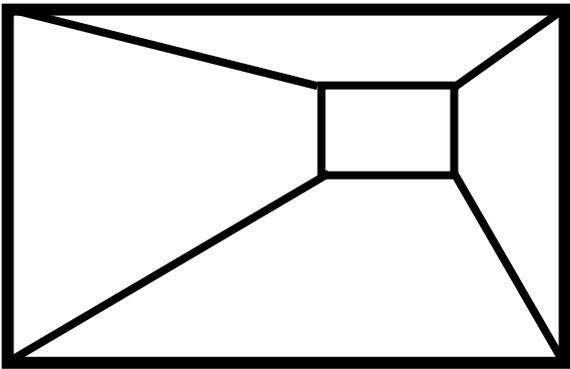


HELLBOY I

Las líneas de perspectiva dentro de estas películas son de mucha utilidad visual, sirven de auxiliares para dar la sensación de profundidad en el plano cinematográfico. Son líneas que forman parte de los elementos de la imagen y que van hacia el fondo de la misma, creando dicha sensación. Idealmente deben de llevar al espectador hacia un punto en específico.

En el primer caso logra generar tensión en el espectador ya que lo deja pensando en aquello que puede haber en ese punto en específico.

En el segundo caso sirve para dimensionar en mayor escala la profundidad del lugar en el que el personaje se encuentra parado y lo magnifico que puede llegar a ser ese sitio.

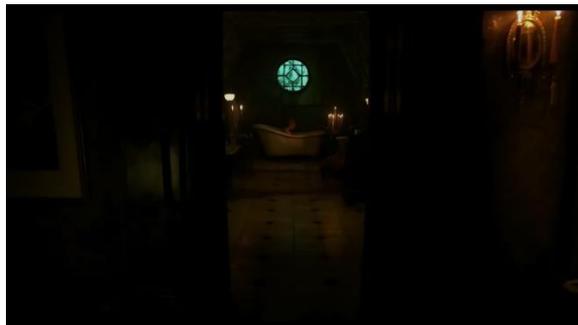




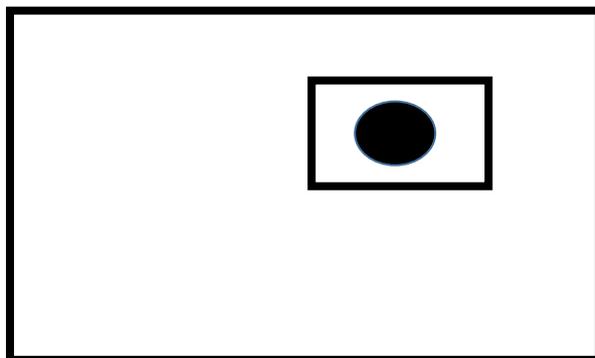
EL LABERINTO DEL FAUNO



EL ESPINAZO DEL DIABLO



LA CUMBRE ESCARLATA



Una regla muy importante, que sucede en todas sus películas, es la regla de recuadro.

Esta sirve si se quiere destacar un elemento en particular dentro de un plano fotográfico, donde se pueden colocar en los límites de otro elemento dentro del mismo plano, por ejemplo el marco de una puerta, el hueco de una cueva, una ventana, etcétera. El chiste es que esto ayuda a destacarlo sin importar su tamaño dentro de la composición.

En este caso yo lo asemejo con algo de lo que quizá no se hable mucho, pero que tiene que ver con lo ominoso. Lo ominoso dentro de los contenidos cinematográficos, regularmente se presenta dentro de un marco (formas como ventanas, puertas, escenarios), es decir, figuras rectangulares que encasillen cierto aspecto a las cuales nos vemos obligados a no apartar la vista. Enmarca ciertos aspectos u objetos que necesitas atención y a la vez generan tensión. De igual manera nos muestra cosas imposibles para nosotros, pero posibles dentro de la narración.

El cine muestra palabra e imagen, construyendo y demostrando un diálogo al mismo tiempo. La angustia, viene de aquello desconocido, es la confirmación como sujetos y cinematográficamente o visualmente no hay imágenes para representar este término, por esa razón se debe de construir narrativamente con otros elementos que lo den a entender. Sin embargo si es algo que se pueda generar en el espectador.

CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFÍA

Conclusiones

Lo que vemos en el cine y la televisión, así como lo que leemos en libros y revistas puede llegar a influenciar mucho en lo que somos, Guillermo del Toro es un claro ejemplo de ello.

La niñez de Guillermo transcurrió en Guadalajara muy cerca de su abuela, en su compañía, pasaba horas dibujando criaturas fantásticas, espacios con pasadizos secretos, puertas falsas y repisas deslizables. Sus primeros acercamientos con la cámara y sus experimentos en súper 8, así como las primeras películas de las que tiene memoria, lo sumergieron en el mundo del cine.

Guillermo del Toro desde temprana edad se convirtió en un analista del cine, lo comprendía, lo estudiaba y lo analizaba, como lo hizo con toda la filmografía de Alfred Hitchcock y como lo hace a lo largo de su vida al iniciar cualquier proyecto.

La recurrencia que podemos observar en la comparación de fotogramas que parecen tan similares entre sí dentro de las diez películas, es una constante característica de un análisis a un mismo director, sin embargo, de Guillermo del Toro, podemos observar ciertas reglas y estrategias que funcionan para la realización del cine fantástico.

Para Guillermo del Toro, la idea de “normalidad” es un mito opresivo. La monstruosidad libera.

En sus películas aparecen monstruos inolvidables como el Hombre Pálido en *El laberinto del fauno*, de quien es imposible apartar la mirada; monstruos heroicos como *Hellboy*; fantasmas que salvan y dan avisos y monstruos seductores como el Hombre Anfibio de *La forma del agua*. Por otro lado, los villanos casi todos implacables, tensos y aparentemente seguros de sí mismos; en realidad son seres viles, crueles y abusivos.

Guillermo del Toro encuentra refugio en los monstruos; es con ellos con quienes se siente cómodo. Ellos habitan en un plano en donde se puede ser uno mismo, sin apariencias y con total honestidad. El no intenta que aspiremos a ser como ellos, puesto que representan sufrimiento; en su condición se sienten constantemente marginados y en esa condición él se identifica con ellos.

Como reflexión final; considero que todo guion fantástico traducido a una película y dentro de la construcción audiovisual, se convierte en realidad. En las películas de Guillermo del Toro suele haber una constante, los monstruos son más humanos y los humanos resultan ser más monstruosos.

Bibliografía

Carlos Aguilar, Daniel Aguilar, Toshiyuki Shigeta. “*Cine fantástico y de terror Japonés (1899-2001)*”, DONOSTIA KULTURA, San Sebastian, 2003.

Carlos Losilla. “*El cine de terror*”, PAIDÓS, Barcelona, 1993.

Gérald Lenne. “*El cine <<fantástico>> y sus mitologías*”, ANAGRAMA, Barcelona, 1970.

Guillermo del Toro. “*Alfred Hitchcock*”, Universidad de Guadalajara, Guadalajara, 1990.

Guillermo del Toro “*El gabinete de curiosidades*”, 2013.

Jacques Aumont, Alain Bergala, Michael Marie, Marc Vernet. “*Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*”, PAIDÓS, Buenos Aires, 1983.

Lauro Zavala. “*De qué hablamos al decir <<estética del cine>>*”, 2016.

Omar Nieto. “*Del fantástico clásico al posmoderno: un estudio sobre el sistema y evolución de lo fantástico*”, 2015.

Sigmund Freud. “*El creador literario y el fantaseo*”, 1907.

Sigmund Freud. “*Lo siniestro*”, 1919.

“Cuando era un niño, los monstruos me hacían sentir que podía encajar en algún sitio, aunque fuera un lugar imaginario en el que lo grotesco y lo anormal fuesen celebrados y aceptados.”

Guillermo del Toro
