



**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**

**SEDE QUITO**

**CARRERA DE COMUNICACIÓN**

**Análisis de la narrativa cinematográfica alrededor del realismo mágico de  
América Latina. Estudio de Caso: Guillermo del Toro**

Trabajo de titulación previo a la obtención del

Título de Licenciada en Comunicación

Autor: Emily Dayana Palomino Beltrán

Tutor: Cristina Satyavati Naranjo Delgado

Quito-Ecuador

2023

**CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE  
TITULACIÓN**

Yo, Emily Dayana Palomino Beltrán con documento de identificación N°.1726897455 manifiesto que:

Soy el autor y responsable del presente trabajo; y, autorizo a que sin fines de lucro la Universidad Politécnica Salesiana pueda usar, difundir, reproducir o publicar de manera total o parcial el presente trabajo de titulación.

Quito, 8 de mayo del 2023

Atentamente,



---

Emily Dayana Palomino Beltrán

1726897455

**CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE  
TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**

Yo, Emily Dayana Palomino Beltrán con documento de identificación No.1726897455, expreso mi voluntad y por medio del presente documento cedo a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que soy autor del artículo académico: “ANÁLISIS DE LA NARRATIVA CINEMATOGRAFICA ALREDEDOR DEL REALISMO MÁGICO DE AMERICA LATINA. ESTUDIO DE CASO: GUILLERMO DEL TORO”, el cual ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciada en Comunicación, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En concordancia con lo manifestado, suscribo este documento en el momento que hago la entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, 8 de mayo del 2023

Atentamente,



---

Emily Dayana Palomino Beltrán

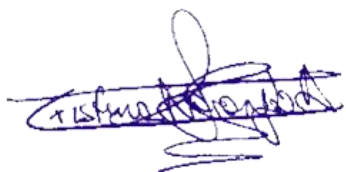
1726897455

## CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Cristina Satyavati Naranjo Delgado con documento de identificación N°.1714208384, docente de la Universidad Politécnica Salesiana Sede Quito, declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación: “ANÁLISIS DE LA NARRATIVA CINEMATOGRAFICA ALREDEDOR DEL REALISMO MÁGICO DE AMERICA LATINA. ESTUDIO DE CASO: GUILLERMO DEL TORO”, realizado por Emily Dayana Palomino Beltrán con documento de identificación N°.1726897455, obteniendo como resultado final el trabajo de titulación bajo la opción artículo académico que cumple con todos los requisitos determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, 8 de mayo del 2023

Atentamente,



---

Ph.D © Cristina Satyavati Naranjo

CI: 1714208384

## **AGRADECIMIENTO**

En primer lugar, deseo expresar mi gratitud a Dios, por ser mi luz y camino, a mis padres, hermanos y sobrino, por su apoyo incondicional y por siempre confiar en mí durante este trayecto universitario. También agradezco a mi tutor por su importante y constante guía para la realización de este trabajo.

Tabla de contenido	
Introducción.....	7
Aproximación Teórica .....	11
Comunicación y cultura en el cine .....	11
Hibridación cultural en el Cine .....	12
La transculturación del cine .....	13
El realismo mágico en América Latina .....	14
Metodología.....	16
Resultados .....	19
Resultados “El Laberinto del Fauno” (2006).....	20
Color .....	20
Encuadre, planos, movimientos y ángulos de cámara en “El laberinto del fauno” .	25
Personajes.....	28
Resultados “La forma del agua” (2017) .....	36
Color .....	37
Encuadres, planos, movimientos y ángulos de cámara de “La forma del agua” .....	40
Personajes.....	42
Conclusiones.....	45
Referencias .....	48

## Resumen

El realismo mágico dentro de las producciones cinematográficas contiene un amplio concepto en la trayectoria cultural de América Latina donde se infunde y se comparte los patrimonios culturales de esta región partiendo de la oralidad de los pueblos. Existen exponentes que traspasan el límite y proporcionan este estilo en sus producciones para evidenciar la cultura a la que pertenecen, uno de ellos es el director, guionista, productor y novelista mexicano, Guillermo del Toro. Este artículo toma como referencia al cineasta mexicano y dos de sus producciones para analizar, las películas escogidas son: “El laberinto del fauno” (2006) y “La forma del agua” (2017). Como objetivo general, la investigación plantea analizar la narrativa cinematográfica de Guillermo del Toro alrededor del realismo mágico en las películas escogidas, se utiliza una metodología del análisis de la narrativa audiovisual, que estudia los elementos cinematográficos para que el film pueda ser considerado como “realismo mágico”. El artículo presenta las escenas que contienen estéticas y personajes que dan vida al estilo de Guillermo del Toro y cómo estas contienen aspectos culturales latinoamericanos que parten del mundo real para llevarlo a un mundo fantástico donde las experiencias del mismo se ven reflejadas en las producciones. La investigación presenta que, los personajes escogidos por el cineasta son reflejo de la maldad que existe en el mundo y los monstruos son reflejo de los seres tachados por la sociedad. También se presentan los tiros de cámara que ayudan para que el realismo mágico predomine en la escena.

**Palabras clave:** Realismo mágico, Guillermo del Toro, cultura, análisis narrativo, cine.

## **Abstract**

Magical realism within film productions contains a broad concept in the cultural trajectory of Latin America where the cultural heritage of this region is infused and shared from the orality of the people. There are exponents who go beyond the limit and provide this style in their productions to evidence the culture to which they belong, one of them is the Mexican director, screenwriter, producer and novelist, Guillermo del Toro. This article takes as reference the Mexican filmmaker and two of his productions to analyze, the films chosen are: "Pan's Labyrinth" (2006) and "The Shape of Water" (2017). As a general objective, the research proposes to analyze the cinematographic narrative of Guillermo del Toro around magical realism in the chosen films, a methodology of audiovisual narrative analysis is used, which studies the cinematographic elements so that the film can be considered as "magical realism". The article presents the scenes that contain aesthetics and characters that give life to Guillermo del Toro's style and how these contain Latin American cultural aspects that start from the real world to take it to a fantastic world where the experiences of the same are reflected in the productions. The research shows that the characters chosen by the filmmaker are a reflection of the evil that exists in the world, and the monsters are a reflection of the beings branded by society. It also presents the camera shots that help the magical realism to predominate in the scene.

**Keywords:** Magical realism, Guillermo del Toro, culture, narrative analysis, cinema.



## Introducción

Este artículo tiene como objetivo analizar la narrativa cinematográfica alrededor del realismo mágico en América Latina, como caso de estudio: Guillermo del Toro. El cineasta mexicano es uno de los mayores exponentes y representantes latinos en el medio. Incluye el realismo mágico dentro de sus producciones fusionando culturas latinas en entornos extranjeros provocando un mestizaje enriquecido por la oralidad de pueblos latinos, el aprovechamiento cultural que nos presenta el cineasta en las producciones.

El realismo mágico dentro de las producciones cinematográficas tiene una amplia trayectoria enraizada en el territorio latinoamericano, donde domina el estudio cultural. Un patrimonio cultural intangible donde predominan las tradiciones orales, que, los ancestros por su necesidad de compartir sus raíces con sus generaciones buscaron la manera de desarrollar interés por la cultura, a pesar de no saber leer ni escribir. “Las diferentes formas del patrimonio intangible se expresan a través de los idiomas, las tradiciones orales, las costumbres, la música, la danza, los ritos, la medicina tradicional, la artesanía y las habilidades constructivas, entre otras”. (Alfonso-Amaro y Álvarez-Cuellar, 2019, p. 32).

El artículo tiene un tipo de investigación descriptiva, con varios puntos clave para el desarrollo de la investigación, pues, al momento de producir un film se considera más que importante el buen uso de las estéticas. “Los elementos visuales y sonoros se articulan para construir relatos y esa articulación de relatos es atractiva e interesante para los espectadores de la imagen” (Betancourt, Herrera, 2011, p.6).

Se han desarrollado investigaciones académicas. La investigadora, Lluvia Fernanda Chaparro (2019) en “*La teratología en el universo fantástico de Guillermo del Toro*”, analiza el estilo del cineasta que utiliza en sus producciones, como los personajes de los films y las narrativas en ellas. La investigadora Brígida Pastor (2011), en su investigación titulada “*La bella y la bestia en el cine laberíntico de Guillermo del Toro: el espinazo del diablo (2001) y el laberinto del fauno (2006)*”, analiza los procesos cinematográficos que utiliza del Toro para desarrollar sus producciones. Por último, la investigadora Julia María Labrador (2001), en “*La maldad genera cuentos de hadas*”, analiza los personajes de la película “El laberinto del fauno” (2006) y su relación con fantástico.

El artículo responderá a la pregunta ¿Cómo la narrativa audiovisual se articula con la influencia del realismo mágico en las producciones *El laberinto del fauno* y *La forma del*

*agua?* Tiene como objetivo general, analizar la narrativa cinematográfica de Guillermo del Toro alrededor del realismo mágico en las películas “El laberinto del fauno” y “La forma del agua”, como objetivos específicos: analizar las estéticas utilizadas en el “El laberinto del fauno” (2006) y “La forma del agua” (2017) y su relación con el realismo mágico y Analizar los personajes del “El laberinto del fauno” (2006) y “La forma del agua” (2017) y cómo el realismo mágico hace énfasis en los personajes.

## **Aproximación Teórica**

En el siguiente apartado se desarrollan temas que ayudan para entender el análisis, el primero es “comunicación y cultura en cine”, se establece la importancia de la evidencia cultural dentro de las producciones, el segundo tema es “la hibridación cultural en el cine” donde se evidencia la mezcla de culturas que puede tener un film y como se puede aprovechar esto para desarrollar un buen relato, el tercer tema es “la transculturación en el cine”, en este tema se destaca la apropiación de cultura dentro de cualquier producción y por último “el realismo mágico en Latinoamérica”, en este tema se muestran los inicios del realismo mágico dentro del cine.

## **Comunicación y cultura en el cine**

La comunicación está presente en las producciones cinematográficas, se desarrolla dentro de un proceso socio-cultural, tanto para transmitir costumbres o comportamientos típicos de una sociedad en específico o los estereotipos que se crean conforme pasan los años. Algunos autores como Andrew Tudor (1974), explica el fenómeno cinematográfico desde una perspectiva enfocada en la teoría y la crítica cinematográfica bajo una perspectiva sociocultural y semiótica-estructuralista.

La cultura dentro de un medio de comunicación desarrolla una relación existente entre el cine y ciertos comportamientos sociales e individuales, que parten de las proyecciones audiovisuales de ciertos cineastas. David Puttnam (1986) ve el cine como una forma de influencia que se ejerce de manera directa sobre el individuo y la sociedad en vez de una forma de expresión artística.

Dentro de las producciones cinematográficas se representan las identidades enraizadas por su territorio de origen que dan paso a la historia cultural que los representa. “La identidad es una construcción que se relata. Se establecen acontecimientos fundadores, casi siempre referidos a la apropiación de un territorio por un pueblo o a la independencia lograda enfrentando extraños” (Canclini N. G., 1993, pág. 23).

El cine posee varias características que nos permiten representarlo como forma de comunicación, ya sea por poseer riqueza cultural inmersa en acontecimientos históricos del lugar donde se produce o por costumbres y comportamientos de la sociedad, de cualquier forma, la relación que existe entre los dos es clave para las producciones cinematográficas.

Toda cultura transmitida por un medio de comunicación se convierte en una cultura popular. También el cine se manifiesta como faceta de la cultura—y del arte —popular. Las películas pueden considerarse manifestaciones culturales y sociales gracias al amplio eco que encuentran y su enorme atractivo como forma de comunicación. (Pardo, 2001, pág. 118).

Las narraciones cinematográficas construyen espacios simbólicos pertenecientes a la idea del director, lo que convierte a la narración en un relato propio lleno de cultura y ficción, pero no alejado de la realidad. Muchas de las producciones se convierten en hibridaciones culturales dada la cantidad de territorio que abarcan de una cultura en específico y el mestizaje que se produce dentro de ellas. “Vivimos ahora un tiempo de cruces entre los territorios y los códigos de las distintas culturas” (Canclini N. G., La cultura visual en la época del psnacionalismo , 1993, pág. 23).

Para llegar a producir un film con un contenido de hibridación cultural la narración detalla en pequeños espacios el buen uso de la estética, la elaboración de los personajes y su representación simbólica dentro de la producción para que el espectador pueda enriquecer su crítica visual y logre un acercamiento cultural que el film representa.

El trabajo del cineasta consiste en abordar temas complejos, difíciles y arriesgados, y hacerlos llegar al público de una manera accesible y entretenida. Si cuando se aborda un tema profundo se presenta de manera inaccesible, obsesivamente artística, hemos fracasado: no hemos sabido aprovechar el medio. (Pardo, 1998, pág. 63).

En el caso de las narraciones cinematográficas, al momento de abordar temas relacionados con la oralidad de pueblos en específico, se aprovechan los espacios culturales que ofrece cada país. Principalmente producciones relacionadas con la mezcla entre culturas guiadas por un cineasta que entiende el puente que existe entre ambas, pero centrado en compartir la cultura de uno solo.

### **Hibridación cultural en el Cine**

Hace algunas décadas la hibridación cultural dentro del cine ha sido causa de muchos pensamientos y teorías críticas, pues el planteamiento del problema dentro de este tema sería, ¿qué es híbrido? O ¿qué entendemos por hibridación?, como lo señala Janet Striger (1997), la noción de hibridez proviene de la zoología y la botánica para describir a la cruce de distintas especies.

Pero que es la hibridación cinematográfica Jesús Martín Barbero (2004) afirma que es en el mundo contemporáneo en donde se hibridan diferentes universos con bases en la oralidad constituyéndose en

relatos ricos, novedosos, pero comunes. Esa mezcla de voces caracteriza un imaginario colectivo en donde se hibridan leyendas, cuentos, fábulas, etcétera, adaptando constantemente los elementos a las circunstancias de la enunciación, y en alguna medida, esta oralidad reproduce y conjuntas leyendas con tradiciones creando en muchos de los casos mitologías. (Rojas, 2011, pág. 267).

Existen regiones del mundo donde el desarrollo del cine ha sido limitado, en la obtención de recursos tecnológicos, sin embargo, el sueño de producir buena imagen y relato ha estado siempre ahí, ¿qué pasa cuando juntamos dos culturas en un film?, se convierte en una producción de consumo y relativamente se podría observar una cinematografía globalizada.

El consumo de cine es una de las prácticas culturales que más se ha transformado en las últimas décadas, de la mano de los cambios tecnológicos y de las reacciones empresariales que intentan conservar las ganancias en un escenario complejo. (Moguillansky, 2016, pág. 170).

¿Cómo pasmar la idea de una cultura en una producción audiovisual? Partimos de la mezcla entre el director, los guionistas, los actores. Un cineasta como Guillermo del Toro es el gran ejemplo en producciones cinematográficas con mezclas culturales, del Toro se concentra minuciosamente en las prácticas culturales de su pueblo y mezcla acontecimientos históricos en sus producciones, como los europeos y los norteamericanos en el caso de “El laberinto del Fauno” (2006) y “La forma del agua”, esto no quiere decir que cierta hibridación está mal, esto quiere decir que las mejores películas partieron de la originalidad cultural de un México (país de origen de Guillermo) y los recursos, (económicos, políticos y tecnológicos) de otras regiones. “entiendo por hibridación procesos culturales en los que estructuras o prácticas discretas, que existían en forma separada, se combinan para generar nuevas estructuras, objetos y prácticas” (Canclini N. G., 1997, pág. 14).

### **La transculturación del cine**

En tiempos modernos como se mencionó anteriormente el cine es una fuente inagotable de transmisión de culturas, en mucho de los casos una mezcla de culturas, el texto se refiere a “transculturación” a la mezcla de la cultura “callejera” del tercer mundo y las formas narrativas del primer mundo.

Si se simplificara el concepto de transculturación sería “apropiación cultural”, la región latinoamericana siempre ha tenido problemas para el desarrollo cinematográfico, ya sea por falta de recursos o las leyes del país o el limitado

crecimiento tecnológico de la región, sin embargo, países extranjeros se han unido y han llegado a esta región por el enriquecimiento cultural, por las historias que contar.

En términos muy superficiales se llegaría a la conclusión de que la unión de países altamente calificados (tecnológicamente hablando) y países con escasos recursos sería una buena idea, pero, no sería del todo cierto. La intención con la unión de culturas es encontrar una apropiación en el cine y producciones que han sido limitados por factores externos, un ejemplo, uno de los cineastas que logra tener en claro el país de donde viene a pesar de que sus producciones revelan una hibridación cultural es Guillermo del Toro, este mexicano convierte la cultura mexicana en única a pesar de que su producción puede ser grabada en España o en Estados Unidos.

La calidad y detalles de sus producciones y las imágenes y el contexto de la historia transmiten mucho más que una cultura mexicana, transmite aspectos culturales latinoamericanos, “La imagen y el sonido son productos culturales, que abarcan tanto la fotografía como el cine, el vídeo, la televisión y todos los productos multimedia, Internet, la radio, los sistemas reproductores de música” (Martinez, 2005, pág. 49). Al poseer esta clase de originalidad se convierte en una sola identidad construida a partir de dos contextos diferentes, “La identidad es una construcción que se relata. Se establecen acontecimientos fundadores, casi siempre referidos a la apropiación de un territorio por un pueblo o a la independencia lograda enfrentando extraños” (Canclini, 1993, pág. 23).

### **El realismo mágico en América Latina**

En los años 20, el “realismo mágico” fue acuñado por el crítico de arte alemán Franz Roh, tiempo después el término fue adoptado con el fin de analizar una nueva forma del expresionismo. Como movimiento literario tuvo sus orígenes en América Latina entre las décadas del 60 y 70.

El realismo mágico fue un estilo narrativo popular, y muchos autores lo representaron, como Gabriel García Márquez, con su novela “*Cien años de soledad*” (1967). Este género se caracteriza por narrar historias ocurridas en un contexto concebido como real, pero incluye acontecimientos de índole fantástica que se mezcla con la vida cotidiana. También se desarrolla por sus raíces en el pasado mestizo, combinando la cultura prehispánica con las interpretaciones europeas. A partir de este tipo de interpretación se crean historias representadas a través de los ojos europeos buscando escenarios imaginarios sobrenaturales iberoamericanos.

El cine y la historia tienen una relación muy estrecha entre ellos, a través de lo audiovisual se pueden representar historias ocurridas en el pasado, sin embargo, es importante no tropezar con el cine documental. El narrador audiovisual debe acercarse a la ficción como parte de su estudio, pero partiendo de la realidad de su pueblo y en caso de los cineastas latinoamericanos partir de la oralidad de su pueblo para generar un estilo como lo es el realismo mágico.

Tanto la literatura como el cine suelen buscar aproximarse a la realidad, siendo esta tendencia un poco más evidente dentro del cine, desde su nacimiento, y al indagar en géneros como el cine documental o el cine directo, sobre todo en los inicios del cine, la idea de realidad o realismo se encontraba mucho más clara, y era el objetivo a alcanzar para los distintos autores, dado que el cine aún se encontraba muy en contacto con disciplinas como la literatura, fotografía y teatro, el cine se movía bajo las reglas de estos, para posteriormente ir generando sus propios códigos y manera de narrar. (Alvarado, 2019, pág. 1).

Dentro de las producciones cinematográficas llevadas por un estilo como el realismo mágico comparten varias similitudes con la literatura, por ejemplo, lo mágico nace de la realidad de los pueblos latinos y se introducen de manera natural, existen personajes ordinarios que llegan a convivir en acontecimientos maravillosos. Algunos directores comparten el realismo mágico en un orden fuera de lo común y lo llevan en un tiempo que en otros estilos no se podría desarrollar de esta forma, como lo compartía María Ramírez (2017) narrar la historia en primer, segunda y tercera persona para poder presentar distintos puntos de vista y mezclar la perspectiva de varios personajes.

El realismo mágico tanto en las narraciones cinematográficas como en la literatura comparten acontecimientos importantes en la historia del lugar de origen donde se desarrolla la producción tanto literaria como cinematográfica. “Dentro de los temas favoritos de los autores mágico-realistas también encontramos algunos estrechamente vinculados con el contexto latinoamericano: los desastres naturales, la soledad del dictador o mitos propios del continente” (Ferreira, 2017, pág. 16).

## **Metodología**

La presente investigación realiza un análisis de la narrativa cinematográfica audiovisual alrededor del realismo mágico de América Latina como estudio de caso: Guillermo Del Toro y sus películas “La forma del agua” y “El laberinto del fauno”. La investigación es explicativa, pues, al momento de producir un film se considera más que importante resaltar los detalles del buen uso del relato, “los elementos visuales y sonoros se articulan para construir relatos y esa articulación de relatos es atractiva e interesante para los espectadores de la imagen” (Betancourt & Herrera, 2011, pág. 6) La morfosintaxis de la narrativa audiovisual, la composición, el diseño de sonido, el lenguaje del color, el lenguaje de los planos, el lenguaje de la producción que se va dando a partir de los tiros de cámara y efectos especiales que puedan articularse en el relato. Se recurrió a un paradigma interpretativo, se ve la necesidad de describir y detallar las narrativas compuestas en las producciones cinematográficas. El paradigma interpretativo tiene un enfoque metodológico cualitativo donde se enfoca en percibir y analizar los comportamientos humanos, los sentimientos y las motivaciones de sus acciones.

Para analizar todos los puntos centrales de la investigación, el método de Antonio Campuzano (1992), ayudó para analizar el nivel técnico, dentro de este punto los materiales y técnicas utilizadas por Guillermo del Toro en las películas escogidas. El nivel formal que analiza las estéticas como la banda visual (luz, color, encuadre) y la banda sonora (efectos y música). El nivel del significado, lo que está, lo que no está, lo que aún no lo parece. Todos estos aspectos que se analizaron en la investigación, están abordados de acuerdo a la presencia del realismo mágico en las películas, que partes de la película se articulan dentro de este estilo y encajan en las descripciones de Campuzano.

Jacques Aumont y Michel Marie (1990), las técnicas que comparten en el análisis de un film son: las connotaciones y denotaciones de un film y en este caso el estilo empleado por el cineasta Guillermo del Toro, el significado que le da a sus personajes y a la imagen en estos films. La segmentación del film (narrativo), uno de los instrumentos esenciales en el análisis fílmico, las secuencias usadas, todo encaminado en las partes de “La forma del agua” y “El laberinto del fauno” que tengan gran enriquecimiento de realismo mágico. Otra técnica empleada es la “descripción de la imagen”, es decir, traducir el lenguaje verbal de los elementos resaltados como real-mágico.



La descripción fue importante porque se pudo analizar los pequeños detalles que hacen que el film sea parte del realismo mágico, es una firme elección analítica e interpretativa de las cosas materiales de estos. Las acciones de los personajes frente al escenario imaginario dentro del contexto donde se forma la historia y las características que pueden o no ir cambiando de los personajes confirme avance la producción. Se describió la imagen del film que poseía realismo mágico como una posibilidad de representar a un objeto, analizando características de este. La imagen conservada en entorno real-mágico también lleva a una experiencia de percepción objetiva del espectador, que es lo que generalmente el cineasta mexicano cumple en estas producciones.

Al analizar las producciones se realizó una ficha para poder clasificar los temas estudiados y ayudó a entender a profundidad las partes esenciales del realismo mágico por ejemplo: el prólogo, que nos da un inicio de la película y ayuda al espectador a tomar idea de la trama, las criaturas mágicas que utiliza Guillermo del Toro y las características que resaltan al personaje, los protagonistas que son los que intervienen activamente en la trama de la historia, los antagonistas quienes representan una fuerza opuesta al protagonista e impide alcanzar el objetivo, y los personajes de relleno, quienes están para complementar la historia.

También se hizo énfasis en el significado del personaje para el cineasta estudiado en este artículo, las técnicas características de Guillermo del Toro en la creación de sus personajes y la similitud de los personajes de las películas estudiadas con otros personajes de otras producciones expuestas por él mismo. Se muestran imágenes de las escenas donde resalta la presencia del realismo mágico y por último se analizó la relación que existe con América Latina (estética, color, trama).

Una vez creada la ficha técnica, por medio de la observación se definieron las escenas creadas en un entorno real-mágico, pero normal para el protagonista y se colocó de manera objetiva el cambio de colores que utiliza el cineasta para dar un punto de giro entre lo real y el mundo mágico usando la página “colors” para identificar la paleta de colores en ciertas en 8 escenas, específicamente 4 escenas en “El laberinto del Fauno” y 4 escenas en “La forma del agua”. Los personajes fueron analizados tanto en sus características físicas como emocionales, se analizaron las técnicas empleadas como los efectos de animación por computadora o los detalles a mano de ciertos personajes que hacen un estilo muy característico del cineasta.

Al constatar y relacionar el entorno latinoamericano (mexicano) dentro de las producciones se pudo observar las estéticas como el color y los personajes que tiene cortes muy similares a la oralidad de los pueblos, en este caso de México. Del Toro llevó su originalidad a los personajes al momento de trasladar sus pensamientos y vivencias a los films, lo que permitió segmentar los planos donde hay evidencia de realismo mágico.

Por último, para el análisis de los films también se optó por observar la preproducción de cada una de las películas y el proceso por el cual Del Toro va desarrollando su historia con el equipo que conformó para la realización de cada una de ellas y su inclinación por el mundo real-mágico.

## **Resultados**

Existen ciertas características dentro del realismo mágico que enriquecen el ambiente y hacen posible una narración de tal perfil como, partir de la observación de la realidad, es decir, la historia que se cuenta no es del todo ficticia pero tampoco es del todo real. Se normaliza elementos peculiares, pero sin escaparse de la realidad y sin sustituirlo por un mundo alterno y hay que tener en cuenta que el realismo mágico no se sumerge en lo fantástico. También se exponen realidades yuxtapuestas, rompe la cronología y la linealidad temporal del relato, en el recorrido de la historia tiende a desarrollar ampliamente la metaficción. El narrador de la historia puede presentar acciones conforme vaya pasando la historia sin necesidad de dar explicaciones de los fenómenos insólitos que presenta. Los personajes expuestos no son extraños, no muestran algún tipo de rareza sobre los acontecimientos, se puede observar valores simbólicos latinoamericanos, la cultura esta inmiscuida dentro del relato. “los directores hispanos suelen dar a sus películas una exuberante resolución visual-especialmente en la fotografía y en el montaje, que aúna el homenaje al rico folclore tradicional de sus pueblos de origen con una singular fascinación por la tierra”. (Martin, 1996, pág. 2)

Todas estas características incorporan el realismo mágico y hacen posible un relato alimentado de tal narrativa. Hay parámetros e instrumentos que ayudan a que el relato sea tal cual se describió anteriormente, uno de ellos es el uso del color dentro de los planos, que hacen posible que el espectador pueda entrar en ambiente a lo que va a pasar y lo que están viendo sus ojos. En el caso de las producciones del “Laberinto del Fauno” y “La forma del agua” Guillermo del Toro utilizó y hace uso de todos estos parámetros, el equipo de trabajo (de habla hispana) que conformó para el desarrollo de estas historias fueron especialmente escogidos por él.

Además de por una peculiar mezcla lingüística de inglés y español-que ha dado lugar a lo que se denomina spanglish- y por el papel de la música como elemento de identidad cultural, el cine hispano se distingue a nivel artístico por su vitalidad narrativa y por su colorismo. (Martin, 1996, pág. 2).

En el caso de las producciones del “Laberinto del Fauno” y “La forma del agua” Guillermo del Toro utilizó y hace uso de todos estos parámetros, el equipo de trabajo (de habla hispana) que conformó para el desarrollo de estas historias fueron especialmente escogidos por él, aparte las raíces culturales del cineasta influyen en la toma de decisiones tanto de los personajes, como el color y los efectos en la cámara.

## **Resultados “El Laberinto del Fauno” (2006).**

En el siguiente apartado se presentará la paleta de colores utilizadas por el cineasta mexicano Guillermo del Toro y Guillermo Navarro como el encargado de fotografía al momento de dar vida a las escenas, también se analizan los personajes y su aportación en la vida de la protagonista, también se presenta los encuadres, planos, ángulos y movimientos de cámara de 17 escenas.

### **Color**

Se utiliza paletas de colores característicos, donde, cabe mencionar que son cuatro momentos en el relato. El primero, las escenas donde el contexto es muy parecido a lo que se vivió en España en la guerra de 1944 y la crueldad del ejército con colores fríos como el azul, la segunda son escenas donde el contexto se asemeja mucho a lo natural, se utiliza el color verde o café, incluso se mezclan ambos para representar la naturaleza, el tercer momento es donde la protagonista se encuentra con los personajes que van apareciendo conforme avanza el tiempo como la mezcla de colores rojos con café o una paleta de colores amarillos y dorados, y el cuarto momento es donde existe una mezcla de los momentos de la fría historia española y los entornos donde la protagonista interactúa con los personajes con colores azules fríos y amarillos con presencia de dorados.

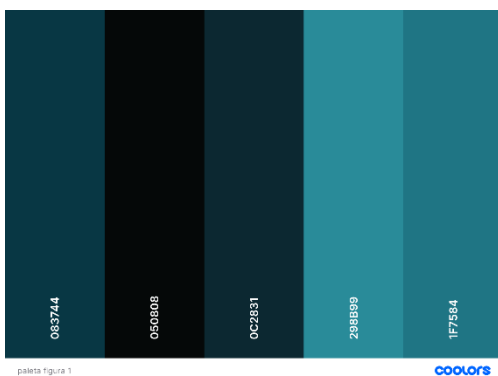
Para el primer momento expuesto se tomó como referencia 3 escenas donde hay una fuerte presencia del azul caracterizando el entorno frío y cruel que la protagonista vive, hay una leve presencia del uso del color rojo sangre que refleja dramatismo en el momento, causa en el espectador impresión y hasta dolor por la niña. Según Christian Triana en “La teoría del color” (2012) el color azul representa la lealtad, la fe, está ligado a la tranquilidad y la calma. Para Guillermo del Toro las escenas donde existe una paleta de colores azules cuando hay crueldad, desconfianza y abuso del poder, todo esto ligado a las experiencias que vive Ofelia, ella no es feliz dentro de un contexto de violencia y guerra, pero el cineasta tiene su forma, su propio sello para transmitir emociones ligadas a los sentimientos de los protagonistas que salen del contexto normal o de los conceptos comunes para el público.



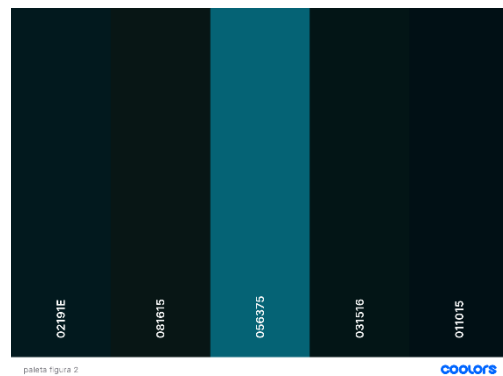
Figura 1. Primera escena “El laberinto del fauno” (00:01:17)



Figura 2. Mamá de Ofelia enferma. El laberinto del fauno. (00:11:58)



paleta figura 1



paleta figura 2

Paleta de colores de la figura 1.

Paleta de colores de la figura 2.

La composición del color en estas escenas es muy similar y el contexto en el que se desarrollan se torna en un ambiente frío y tenso. En la primera escena es difícil asimilar

la agonía de la pequeña aun sin saber la razón por la cual está en tal situación y la segunda escena presentada se desarrolla cuando la mamá de Ofelia se encuentra muy delicada de salud debido a sus últimos meses de embarazo.



Figura 3. Encuentro entre el hombre pálido y Ofelia. (00:57:16)

Incluso el empleo del color verde en el vestido de Ofelia y el color café del maletín que lleva representa lo real y natural dentro de un contexto creado por la mente del protagonista. El banquete del hombre pálido está lleno de alimentos relacionados con el color rojo, en este caso el color de los alimentos es provocativo a los antojos gustativos de Ofelia debido a que ella debe resistir la tentación de degustar de uno de ellos.

Existe un momento en una de las escenas muy similar, donde se contrastan los colores cafés naturales y el vestido verde de Ofelia, pero también se desarrollan pequeños destellos amarillos con dorado, donde, si bien es cierto el personaje es mágico se encuentra en un lugar muy natural y muy común, un árbol.



Figura 4. Ofelia encuentra al sapo gigante. El laberinto del fauno. (00:35:47)

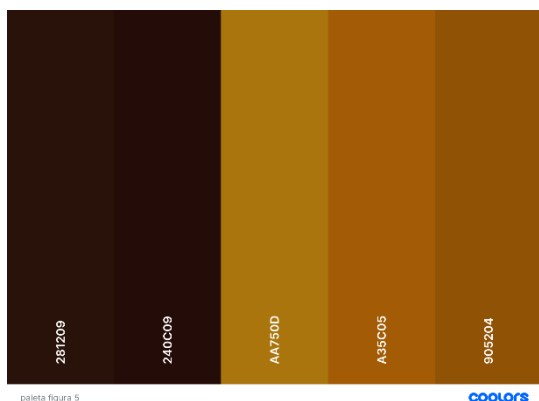
Otra paleta de colores muy evidente en la producción es el contraste del amarillo con el dorado, representando el mundo mágico de Ofelia y lo que representa para ella cada cosa que imagina. Debido a que al principio de la historia cuando ella se encuentra con el fauno, él le revela que es una princesa perdida de un mundo mágico, la representación para este mundo son estos colores.



Figura 5. Ofelia en el mundo mágico. El laberinto del fauno (01:49:45)



Figura 6. Ofelia se reúne con sus padres. El laberinto del fauno (01:50:46)



Paleta de colores de la figura 5.

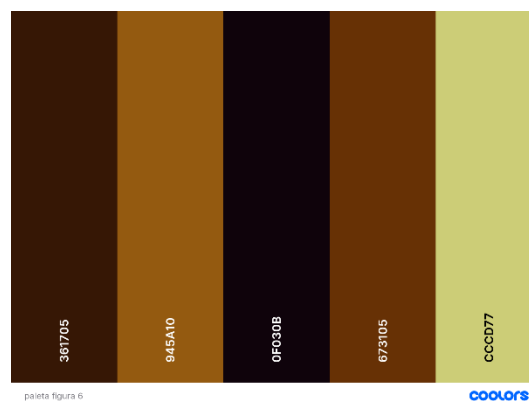


Figura de colores de la figura 6

La paleta de colores en estas dos escenas es muy similar y se puede observar que predominan los colores dorados, amarillos y cafés. Estas escenas contienen realismo mágico y se desarrollan al final de la película, cuando Ofelia dio su vida por su pequeño hermano, una de las pruebas que debía pasar para llegar a su reino mágico, por ende, el entorno refleja el reino de donde ella proviene, de donde ella es princesa.

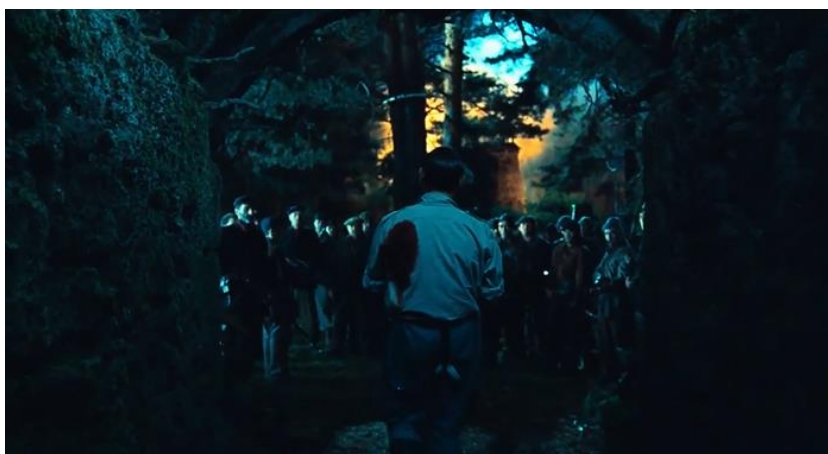


Figura 7. Vidal entrega a su hijo. El laberinto del fauno. (01:46:55)

Para el cuarto momento se tomó como referencia 1 sola escena, cuando finalmente se encuentran ambos mundos, al momento que Vidal busca a Ofelia mientras ella habla con el fauno, dispara a Ofelia y entrega a su hijo en manos de Mercedes, existe un contraste de colores dorados mezclados con los fríos colores del azul haciendo representación de la unión de dos mundos.



## **Encuadre, planos, movimientos y ángulos de cámara en “El laberinto del fauno”**

En esta sección se escogieron las mismas escenas del análisis del color, son 7 escenas, estas tomas se escogieron por la presencia más fuerte del realismo mágico en ellas y en encuentro de la protagonista con los demás personajes, también se escogieron por la importancia que les dan a los detalles en ellas.

### **Encuadre, plano, movimientos y ángulo de la figura 1 “El laberinto del fauno”**

El encuadre que se utiliza generalmente en producciones cinematográficas es el *horizontal*, “el encuadre es el espacio <transversal> que abarca el visor de la cámara y que luego reproducirá la pantalla” (Romaguera, 1999, pág. 19). El encuadre nos permite visualizar las escenas de una manera más completa y a los ojos del espectador le facilita tener un campo más amplio de lo que se está pasando en la trama. En la figura 1 se puede observar *encuadre horizontal* gracias a la amplia visualización de las imágenes, gracias al encuadre también se puede determinar los planos correctos que se utilizan en las producciones:

El *plano* es la unidad cinematográfica constituida por una serie de fotografías más consecutivos con unidad temporal, o más concreto todavía – al decir de Román Gubern- -, es <el punto de vista de una porción de espacio en un tiempo dado>. (Romaguera, 1999, pág. 19).

A esta escena se determina el *primerísimo plano* por sus detalles en el acercamiento de cámara en el rostro de Ofelia, que, causa un sentimiento de cercanía con el personaje, es más íntimo el momento del protagonista, también es empleado para detallar el momento psicológico que está viviendo en ese momento el rostro de la persona. “Es el que acerca una parte del rostro humano o de un objeto con el fin de reforzar una intencionalidad dramática o de mostrar algo que es esencial a la narración. (Romaguera, 1999, pág. 20). También se lo puede denominar primerísimo primer plano o Big close up, “Presenta sólo el rostro, recortado en la frente y en el mentón. Este plano no solo nos acerca a la expresión, sino que intenta prácticamente meternos en el pensamiento de los personajes” (Baccaro & Guzman, 2013, pág. 31)

Los movimientos se aprecian cuando se hace énfasis en la mirada de angustia de Ofelia, en este caso el movimiento se lo denomina *zoom in*. Al unir el zoom con el primerísimo plano nos da una apreciación de la escena mucho más detallada y definida, la expresión de la protagonista es más angustiante. “El lente de la cámara se acerca a un sujeto u objeto (zoom in) o se aleja de él (zoom out), sirve para subrayar o

dar prioridad a un objeto o sujeto enfocado en el plano”. (Baccaro & Guzman, 2013, pág. 55).

El ángulo de la escena se lo denomina *aberrante u holandés*, un ángulo para detallar un hecho catastrófico o fuera de control, “No es muy usual y a veces aparece apenas sugerida. Por lo general implica una situación de descontrol, anormalidad o hecho extraordinario”. (Baccaro & Guzman, 2013, pág. 45).

### **Encuadre, plano, movimientos y ángulo de la figura 2 “El laberinto del fauno”**

Podemos observar un  *encuadre horizontal*, el tipo de plano de esta toma en específico es *plano medio*, específicamente *plano de busto o plano de pecho*, “cuando se corta a la altura del pecho. De gran efecto dramático para demostrar la marcación de una mirada, una sensación, un cambio de estado de ánimo, sorpresa, encantamiento, etc.” (Baccaro & Guzman, 2013, pág. 29). Es importante recalcar el estado de salud de la mamá de Ofelia es esta escena, ella atraviesa por un embarazo muy complicado y en ese momento se siente aliviada después de un día largo de viaje y sensaciones de náuseas.

En los movimientos de la escena, un *Dolly in o acercamiento*, desde que la cámara entra en la habitación y mientras existe el diálogo entre Ofelia y su mamá, la cámara se va acercando poco a poco provocando interés y preocupación por el entorno y los sonidos de unas pisadas en las escaleras de madera, incluso la mamá de Ofelia le pregunta si tiene miedo y que los sonidos del campo son muy diferentes a los de la ciudad, haciendo énfasis en que esos sonidos son normales en ese tipo de casas.

El ángulo de la escena se desarrolla *normal*, en ese momento ambas están acostadas en la cama y el objetivo mismo del ángulo normal es hacer énfasis en el diálogo que se desarrolla entre los actores. “llámese nivel-normal, en toda cámara objetiva, al término medio de la altura-ojos en el común de las gentes” (Sanchez, 1992, pág. 137).

### **Encuadre, plano, movimientos y ángulo de la figura 3 “El laberinto del fauno”**

Esta escena es característica por el terror que causa en el espectador, es un  *encuadre horizontal*, se emplea con *plano medio típico*, “Cuando la figura se corta por la cintura” (Baccaro & Guzman, 2013, pág. 28). Para dar más realce a la toma y a la seriedad de la escena y poder entrar en ambiente de suspenso se desarrollan movimientos como *acercamiento* para observar de mejor manera al *hombre pálido* o *zoom out* para detallar la escenografía donde se encuentra Ofelia, se realizan este tipo de movimientos porque el

personaje es bastante aterrador y el espectador tiene que observar detalladamente las características de este y los detalles que lo hacen tan terrorífico. En esta parte del film se emplea el *ángulo lateral*, para marcar los personajes que están dentro de la escena, en este caso Ofelia y el hombre pálido.

#### **Encuadre, plano, movimientos y ángulo de la figura 4 “El laberinto del fauno”**

En la escena del encuentro entre Ofelia y el sapo gigante, es un *encuadre horizontal*, con un plano *semi subjetivo*, se logra ver desde la vista del personaje al otro personaje pero sin perder de vista a los dos, los movimientos de cámara en la escena son variados, es el primer reto que tiene que atravesar Ofelia y es uno de las primeras criaturas en la película, entonces, la cámara logra captar todo el personaje para que pueda notarse los detalles del Sapo gigante, entonces hay movimientos como el *zoom out*, donde enfoca al personaje y se aleja poco a poco.

Al observar a Ofelia en esta escena el ángulo que se desarrolla es *escorzo*, con un ángulo de 45°, pero al observar desde otro punto de vista el ángulo también puede ser *semidorsal*, logramos ver un poco de los ojos del sapo, en realidad nos causa mucha intriga en poder observar realmente como es este personaje.

#### **Encuadre, plano, movimientos y ángulo de la figura 5 “El laberinto del fauno”**

Cuando el espectador llega a este punto del film donde Ofelia después del disparo logra acercarse a su mundo y reunirse con sus padres, lo curiosa de estas tomas es que los planos y movimientos son específicos justamente para dar realce a la situación por la que la protagonista atraviesa, como un *plano medio* para resaltar su vestimenta pero a la vez la expresión de su rostro al llegar a su mundo y también se nota un énfasis en los colores de la parte atrás de Ofelia que contrastan muy bien con el vestido que lleva puesto. El movimiento de cámara en esta escena es *estático* “llamamos tomas “estáticas” a los planos que carecen de todo movimiento interno: cámara fija sobre el sujeto fijo” (Sanchez, 1992, pág. 326). El ángulo es *normal*, como se mencionó anteriormente el objetivo de la escena es apreciar el momento de logro de Ofelia tras haber atravesado una vida de sufrimiento y bastantes retos, también se puede notar la tranquilidad de la protagonista al saber que ella era la princesa perdida.

### **Encuadre, plano, movimientos y ángulo de la figura 6 “El laberinto del fauno”**

Esta escena se desarrolla en el mismo escenario que la figura 5 con un  *encuadre horizontal*, pero con *plano general* para lograr observar el reino que Ofelia se imaginó a donde iba a regresar, da prioridad a la persona y al lugar, “donde no pueden identificarse los rasgos de las personas y se utiliza para demostrar la grandiosidad de un escenario o la soledad de un ser humano en ese gran espacio” (Baccaro & Guzman, 2013, pág. 25). El ángulo de la escena es *picado*, se coloca la cámara en un nivel superior logrando empequeñecer a la persona, “En general el efecto de la picada es mostrar la debilidad o sumisión del personaje mostrado y en casi siempre asume la posición de la mirada de otro que está en una posición superior (visualmente pero también dramáticamente)” (Baccaro & Guzman, 2013, pág. 36).

### **Encuadre, plano, movimientos y ángulo de la figura 7 “El laberinto del fauno”**

Para la escena del final cuando el capitán Vidal dispara a Ofelia, él se aleja del lugar y se logra apreciar un ambiente bastante solitario porque a pesar de que hay personas que lo rodean, estas lo desprecian por sus acciones latamente crueles, para detallar esta acción se observa un  *encuadre horizontal* con un plano general donde se lo puede ver de pies a cabeza, incluso se pueden observar a los personajes del fondo, el movimiento de la cámara es *travelling de seguimiento*, la cámara sigue al personaje (Vidal), el ángulo es *dorsal*, se observa al personaje desde atrás de él, lo que causa intriga en el espectador porque se imagina los gestos del personaje.

### **Personajes**

En el siguiente apartado se analizarán 7 personajes icónicos y entre ellos monstruos en la película: Ofelia, el hombre pálido, el fauno, el sapo gigante y la raíz de mandrágora, Vidal y la mamá de Ofelia que, sin duda tienen ciertas características del perfil de Guillermo del Toro, cada monstruo representa un personaje influyente en la vida de Ofelia. Incluso hay monstruos representados por las vivencias de la infancia del cineasta y hacen fiel representación al realismo mágico.

### **El hombre pálido y Vidal**

Los elementos visuales en los personajes, el maquillaje y el vestuario es sumamente importante para definir al personaje, para detallar las características del mismo, con el objetivo de que el espectador pueda entender por qué se comporta de cierta manera. Entre los personajes más icónicos del Laberinto del fauno está el hombre pálido, que tiene un

aspecto físico muy similar a la piel de una persona que tenía bastante sobrepeso y bajó de peso repentinamente, la piel se quedó muy suelta, en el rostro carece de ojos y en vez de ellos se observan las fosas nasales, su boca es bastante tenebrosa y grotesca, en las cuencas de sus manos tiene orificios los cuales sirven para colocar los ojos que tiene un plato de mesa, idea de Guillermo del Toro inspirada en el monstruo mitológico japonés “Tenome” (ojos en la mano), sus uñas son exageradamente largas y con un color entre negro y rojo y por último sus piernas son sumamente delgadas.

Se entiende que el hombre pálido ha permanecido sentado en ese banquete demasiado tiempo y por esa razón su piel se ve muy envejecida. El personaje es bastante lento por esa razón su cuerpo es ligeramente jorobado, debido al ligero grosor de sus piernas no puede mantener su postura, posee cualidades para persuadir a los niños a comer de su banquete sin si quiera hablar, incluso el personaje tenía varias versiones antes que esta, pero Guillermo del Toro lo modificó hasta llegar al hombre pálido, la idea que tenía en la mente originalmente era totalmente diferente a la que podemos observar en la producción.

El material que se utilizó para la elaboración del personaje es espuma de latex y silicona, para dar la forma a varias partes del cuerpo debido a que originalmente el traje completo debía ser de silicona, pero por el peso del elemento que representa la piel el equipo de producción y montaje optó por la combinación de los dos materiales.

Ahora bien, después de detallar su forma física, se contextualizará más al comportamiento del hombre pálido. Hay muchas características de él que se asemejan al comportamiento del padrastro de Ofelia (Vidal). Su forma cruel de tratar a los demás, incluso la escena del banquete del hombre pálido se asemeja a la cena del capitán Vidal con un grupo minoritario de fascistas, su posición es exactamente igual lo que simboliza la tiranía. El banquete en la escena del hombre pálido representa la avaricia del ser humano, en la escena del capitán Vidal los presentes que están comiendo con él es un grupo de personas que pueden acceder a este tipo de alimentos, cosa que en otra escena se puede observar cómo muchas personas tienen que hacer fila para recibir un poco de comida.



Figura 8. El hombre pálido. El laberinto del fauno. (00:59:59)



Figura 9. Cena capitán Vidal con el grupo fascista. El Laberinto del Fauno (00:41:10)



Figura 10. Banquete del hombre pálido. El Laberinto del Fauno (00:59:05)



Figura 11. El pueblo espera por su comida. El Laberinto del Fauno (00:46:11)

Los dos son personajes que transmiten mucho terror y miedo en las personas a simple vista, incluso no tienen ningún tipo de remordimiento si sus acciones afectan en la vida de personas inocentes. Aunque los dos personajes ingresan en las escenas en diferentes tiempos se percibe el mismo sentimiento cuando aparecen, ¿a qué podemos hacer referencia cuando hablamos de esto?, en la mente de Ofelia siempre tendrá alguien que cause terror en su vida.

### **El Sapo gigante y la mamá de Ofelia**

Este personaje tiene el tamaño de un perro gigante, es pegajoso como un sapo normal, tiene la lengua larga, lo que facilita que pueda alcanzar los insectos. El sapo se encuentra dentro de un árbol gigante y debido a que ha pasado mucho tiempo en ese lugar se nota el desgaste del árbol. Es inofensivo, sin embargo, tiene una apariencia bastante repulsiva, para crear los efectos especiales de este personaje se utilizó animatronic junto con animación en computadora o CGI para dar una apariencia más realista.

La escena se da en un momento muy natural y es el primer reto que Ofelia tiene que pasar, sería muy difícil apartar la realidad de los personajes que Ofelia crea en su cabeza. De pronto Ofelia está en el bosque y entra a un árbol gigante que está siendo consumido lentamente por el sapo gigante, como sea Ofelia se las arregla para que el sapo saque de su organismo la llave que después le servirá para cumplir otro de los retos dichos por el fauno.

Existe cierto factor común en las escenas de la mamá de Ofelia y el sapo gigante, como cuando la mamá al principio del film siente una recaída muy fuerte en su salud y tiene la sensación de querer vomitar y la escena del sapo cuando vomita todo lo que tiene en su interior o partes de la película donde la mamá de Ofelia da a luz, pero ella pierde la vida y la misma escena del sapo donde vomita las llaves que necesita Ofelia, pero el también pierde la vida



Figura 12. Mamá de Ofelia tiene deseos de vomitar. El Laberinto del Fauno. (00:03:19)



Figura 13. El Sapo gigante vomita. El Laberinto del Fauno. (00:36:58)

### **El fauno**

El fauno, tiene una apariencia bastante similar a una cabra con cuernos de borrego, es bastante alto, tiene unos ojos y orejas pequeñas, a simple vista su figura y textura es parecida al tronco del árbol, cubierto de ramas espinas y hongos. En las escenas iniciales el fauno tiene una apariencia bastante vieja, con barba y poco cabello, pero conforme va avanzando la película el fauno parece rejuvenecer.



El fauno es interpretado por el actor Doug Jones, el traje fue creado especialmente para él y cada pieza calzaba perfectamente con su cuerpo. El cabello del fauno es de humano junto con pelo de caballo y cabra, modificaron los ojos de cabra con un mecanismo de parpadeo, los cuernos eran muy pesados entonces era la parte que se podía colocar al último, las piernas del fauno tienen un mecanismo especial para que el actor pudiera controlar los movimientos y los pequeños movimientos fuera del personaje se eliminaban por computadora, pero el resto del personaje es 100% a mano.

El fauno simboliza el padre de Ofelia, existe una escena donde Ofelia baja a ver al fauno por segunda vez donde en una de las piedras está reflejado el fauno abrazando a una niña, incluso el fauno en su dialogo lo menciona “ese soy yo y la niña sois vos”. De igual manera cuando hay una escena donde Ofelia se vuelve a encontrar con el Fauno y se dan un fuerte abrazo.

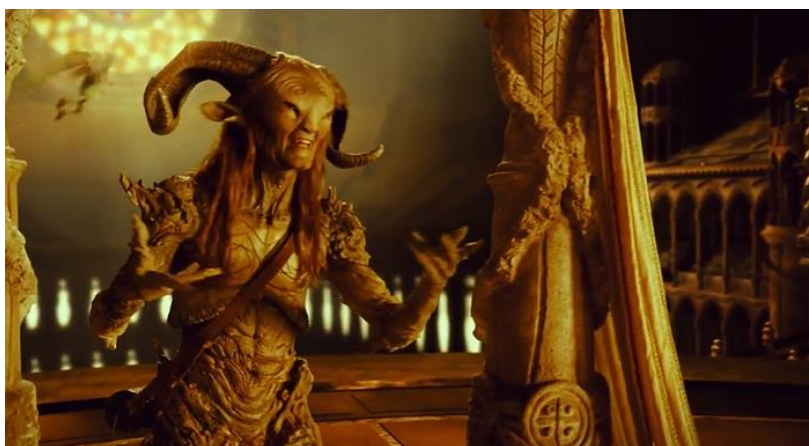


Figura 14. El Fauno joven. El Laberinto del Fauno (01:50:29)



Figura 15. El Fauno viejo. El Laberinto del Fauno. (00:21:45)

En el film, la presencia de este personaje es muy importante porque es él quien le cuenta a Ofelia que es una princesa perdida, aunque al parecer al fauno no le importa si ella vive o muere si le lleva a cumplir con todos sus objetivos para que regrese a su vida “real” lo que pone en tela de duda su juicio y velar por el bien de Ofelia. El fauno siempre estuvo acompañando a Ofelia, no necesita una presentación en cada escena porque logra aparecer en momentos que no lo esperas. Lo realmente particular en el fauno es que está inspirado en una de las pesadillas de Guillermo del Toro, quien de pequeño iba de viaje a la casa de su abuelo y dentro había un reloj muy grande y antiguo, comenta que todas las noches cuando iba a dormir podía observar a un fauno apareciendo detrás del reloj.

Para Guillermo del Toro el “Fauno” representa todo en la vida de Ofelia, este personaje resalta más que los demás, por eso, el cineasta dejó pequeños detalles o “pistas” donde se puede observar a este personaje. Se tomaron en cuenta 3 escenas donde se puede visualizar minuciosamente la presencia de los cuernos del Fauno, esto se debe a la referencia de que el mundo fantástico siempre pertenecerá al mundo real y que como personas nunca estaremos apartados de él.



Figura 16. Entrada al laberinto. El Laberinto del Fauno (00:07:49)



Figura 17. Detalles del fauno. El Laberinto del Fauno (00:11:00)



Figura 18. Los cuernos del fauno en la cama. El Laberinto del Fauno. (00:11:54)

Estas pequeñas pistas, aunque parecen simples, para el cineasta son importantes porque resaltan el entorno que vive Ofelia constantemente y es una pauta para que el espectador se diera cuenta de que el fauno estuvo presente todo el tiempo en la vida de la protagonista y si es para algunos dejar en duda que lo que vivió Ofelia no fue obra de su imaginación, sino todo fue real.

### **La raíz de mandrágora**

Este pequeño personaje es reflejo de un regalo que el fauno ofrece a Ofelia para sanar la salud de su madre, tiene la apariencia de un muñeco pequeño, como una rama pequeña retorcida, es algo humano porque tiene manos y pies, incluso tiene sonidos como un bebé, la raíz es inofensiva porque no puede hacer nada, el Fauno comenta con Ofelia que para mejorar la salud de su mamá es importante colocar a la raíz en una taza de leche y

alimentarla con gotas de su sangre y posteriormente colocar la raíz debajo de la cama de su mamá.



Figura 19. Raíz de mandrágora. El Laberinto del Fauno. (01:04:56)

Conforme pasa la historia se puede observar que la raíz es la representación de la salud de la mamá de Ofelia, esto lo podemos ver cuando la mamá de Ofelia tratando de evidenciar que la magia no existe arroja a la raíz al fuego y mientras la raíz se va muriendo lentamente la salud de la mamá empieza a debilitarse.

### **Resultados “La forma del agua” (2017)**

Para el análisis narrativo del realismo mágico de esta película es necesario abordar de que se trata. “La forma del agua” (2017), es un film donde la protagonista es muda y trabaja en un establecimiento de investigación espacial haciendo la limpieza nocturna, de repente llega una capsula donde tenían encerrado a un hombre anfibio muy fuera de lo común para los investigadores quien se enamora perdidamente de la protagonista “Elisa”.

Esta película fue desarrollada en la década de los 60 donde en ese momento Estados Unidos estaba atravesando amenazas contra Rusia, aparte de esto también estaban atravesando por una presión social como el derecho de los negros, el reconocimiento del derecho de las mujeres o de la comunidad lgbt, cualquier persona que se considere diferente a lo que la normativa de la sociedad lo impone. Casualmente hay bastante similitudes entre ese año y lo que estaba pasando en 2018. Guillermo del Toro visualizó a una persona muda (totalmente incomprendida) y un hombre anfibio (un ser que representa amenaza) ambos se enamoran, algo que socialmente sería bastante “extraño”.

## Color

Los colores más predominantes en “la forma del agua” son las tonalidades verde pastel y el rojo, que, según la teoría de color de Christian Triana (2013), color verde representa la naturaleza, armonía, crecimiento, estabilidad y resistencia. Para Guillermo del Toro el color es muy importante en este film en específico, donde la protagonista es muda, hay que resaltar otros elementos para transmitir lo que el cineasta quiere y que logre representar el significado que él quiere transmitir al público. Para este apartado se tomaron tres momentos específicos para detallar la composición del color en la imagen, el primero es las tonalidades verdes para establecer una línea entre lo que Elisa vive y su realidad como empleada de limpieza en un laboratorio, el segundo momento son los lugares que representan el entorno familiar o el hogar, donde se visualizan colores amarillos y el tercer momento es el proceso de enamoramiento de *Elisa* con el *Hombre anfibio*.

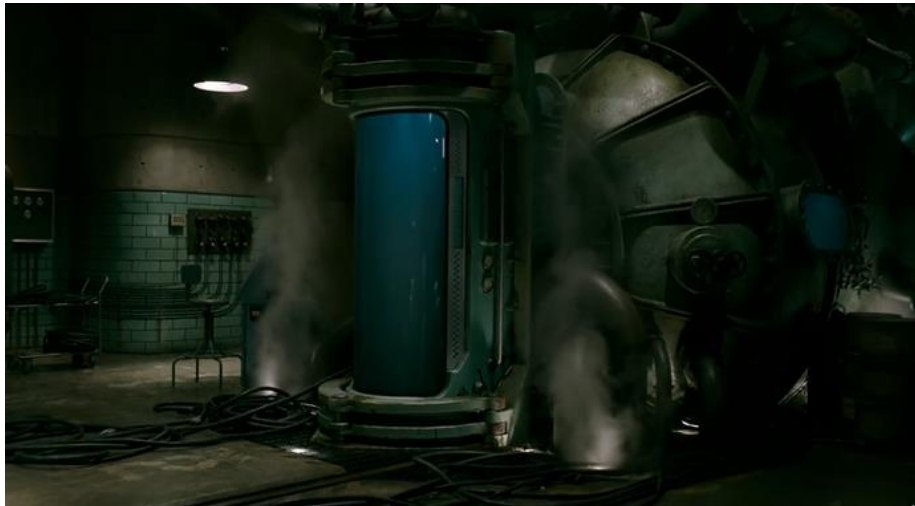


Figura 1. Cápsula del hombre anfibio. La Forma del Agua. (00:24:04)



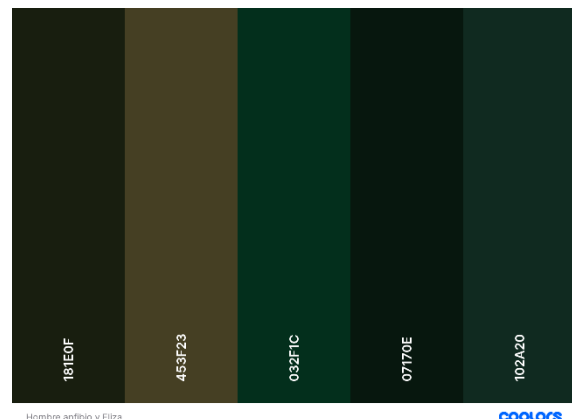
Figura 2. Encuentro de Elisa y el hombre anfibio. La forma del agua. (00:21:14)



Figura 3. Giles con el camarero. La forma del agua. (00:14:03)



Paleta de colores figura 1



Paleta de colores figura 2.

La paleta de colores de las figuras 1 y 2 son muy similares, representan un estado muy similar, en la figura 1 la intención es resaltar el lugar donde tiene encerrado al hombre anfibio, una cápsula nada agradable donde sometieron a la criatura para poder realizar investigaciones. En la figura dos se observa el momento donde Elisa y el Hombre anfibio se encuentran por primera vez, el color es muy importante porque como se mencionó anteriormente para Guillermo del Toro el color verde representa el entorno incomprendido en el que se encuentran los personajes. En la figura 3, la paleta de colores es más fuerte, pero sigue siendo parte del color verde, de igual manera como escenas anteriores “Giles” (amigo de Elisa), es gay y existe un rechazo por parte de la persona

con la que está hablando y para el cineasta es eso exactamente la representación del verde en cualquiera de sus tonalidades o intensidades.



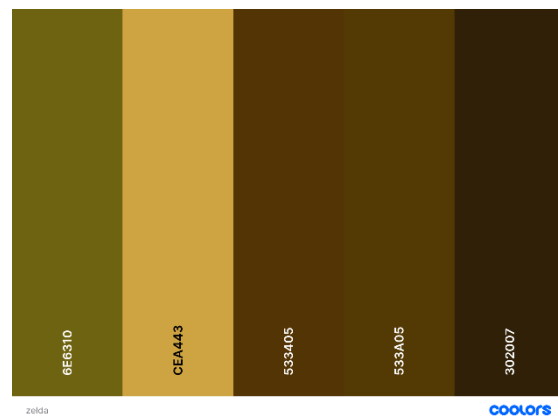
Figura 4. Strickland en casa. La forma del agua. (00:30:47)



Figura 5. Zelda en su casa. La forma del agua. (01:46:49)



Paleta de colores figura 4.



Paleta de colores figura 5.

La paleta de colores de la figura 4 y 5 son colores como el amarillo, se desarrollan en un entorno familiar, según Cristhian Triana, en el libro “ La teoría del color” (2013) este color representa la alegría, la felicidad, la inteligencia, lo que a simple vista tendría mucho sentido, la familia y la felicidad, sin embargo para los personajes como Strickland, donde su familia está bien conformada “socialmente hablando”, pero no es feliz, su familia se ha convertido en una monotonía y en el caso de Zelda donde los colores de su entorno también se conforman por amarillos, su esposo es machista y evidentemente ella no es feliz, así que, el amarillo no es felicidad para el cineasta, el amarillo es una mentira, una cortina de humo para lo que en realidad está pasando.



Figura 6. Elisa observa zapatos. La forma del agua (00:07:26)

El color rojo en el film es muy importante y lo vemos en pequeños detalles conforme avanza la historia, la primera aparición de un color rojo bastante intenso es en la figura 6, cuando Elisa observa los zapatos y se enamora de su color y belleza. “El rojo aumenta la tensión muscular, el deseo y la excitación. “Activa la circulación y por ende acelera las palpitaciones, eleva la presión arterial y acelera la respiración” (Triana, 2012, pág. 15). Efectivamente se logra apreciar el rojo en pequeños artículos personales de Elisa conforme se va enamorando del “Hombre anfibio”. En la figura 7 Elisa utiliza un cintillo rojo, en la figura 8 cuando está completamente vestida de rojo, es reflejo de estar totalmente enamorada.

### **Encuadres, planos, movimientos y ángulos de cámara de “La forma del agua”**

En este apartado se tomaron las mismas escenas que se utilizó en el análisis del color, son 6 escenas, para escoger las escenas se tomó en cuenta la presencia más evidente del



realismo mágico y la importancia de las acciones de la protagonista, también se escogieron por el encuentro de la protagonista con los otros personajes.

### **Encuadre, plano, movimientos y ángulo de la figura 1 “La forma del agua”**

El encuadre en esta escena es *horizontal* con un *plano general*, gracias a este plano se puede apreciar de mejor manera el lugar donde el anfibio está encarcelado, los movimientos de cámara son más *estáticos*, por la misma razón que la intención es percibir detalladamente el entorno, los ángulos de cámara son *normales*, al tener este tipo de ángulo no hay manera de perderse en la figura de la cápsula.

### **Encuadre, plano, movimientos y ángulo de la figura 2 “La forma del agua”**

En la escena del primer encuentro con el hombre anfibio, el encuadre es horizontal, con un *plano general* y *ángulo picado*, la combinación de este plano y ángulo nos ayudan a encontrar cierta empatía por los personajes al verlos juntos, tan pequeños y solitarios. Los movimientos de cámara verticales, lo que permite que la escena sea apreciada de mejor manera.

### **Encuadre, plano, movimientos y ángulo de la figura 3 “La forma del agua”**

El encuadre es horizontal, con un *plano medio típico*, “Según Nueva Mirada es muy utilizado para los diálogos entre dos o más personas en tomas intercaladas o juntas”. (Baccaro & Guzman, 2013, pág. 28). El movimiento de cámara es *horizontal*, la cámara sigue fijamente el dialogo entre las dos personas dando un movimiento de un lado a otro. El conjunto de este tipo de planos y el movimiento de cámara es que el espectador está consciente de las emociones que los personajes están expresando. Los ángulos en esta escena son *normales*, sin embargo, cuando Giles está hablando se puede notar *ángulos contrapicados*, justamente para detallar en ese momento como se siente Giles, y lo imponente que puede ser el camarero al ser una persona racista y homofóbica, incluso en la escena también se resaltan ángulos como *campo* y *contra campo*, donde se visualiza al personaje detrás o adelante del otro.

### **Encuadre, plano, movimientos y ángulo de la figura 4 “La forma del agua”**

En la figura numero 4 el *encuadre es horizontal*, con *plano general*, en esta escena podemos observar la gran similitud en otra escena, en el cuadro que está representando “Giles” la imagen de una familia “feliz”, lo particular es que la comparación es que la pintura de “Giles “es una propaganda en realidad no es lo que está pasando y la familia

Strickland es exactamente la misma representación. El ángulo es *normal* y podemos apreciar a todos los personajes y sus acciones dentro de la escena.

### **Encuadre, plano, movimientos y ángulo de la figura 5 “La forma del agua”**

El encuadre de esta escena es *horizontal* con un *plano medio*, observando únicamente de la cintura de Zelda para arriba, el movimiento de la cámara en esta escena es *normal* incluso al momento de abrir la puerta el movimiento se mantiene así para lograr apreciar todo el entorno en el que Zelda se mantiene. El ángulo de la figura es lateral, vemos a Zelda únicamente de lado.

### **Encuadre, plano, movimientos y ángulo de la figura 6 “La forma del agua”**

Se nota un *encuadre horizontal y plano medio*, en esta escena el plano medio es efectivo porque nos permite percibir la mirada de Eliza y los objetos que ella está viendo en ese momento, el conjunto de esta mirada y los zapatos nos hacen sentir cómo la protagonista percibe ese objeto y que relevancia tiene en su vida. Existen movimientos de *secuencia*, todo el tiempo la cámara sigue a Eliza, el ángulo de la cámara es *campo o contra campo*, esta posición de cámara es por delante o por detrás a los personajes alternativos.

### **Personajes**

Para el siguiente apartado se escogió dos personajes de estudio: Eliza y el Hombre anfibio, personajes cuya película gira alrededor de ellos, cuerpos o personas que ante el mundo son “extraños”, en este entorno el romance es desarrollado basado en la comprensión de los dos, sin necesidad de expresar palabras.

### **Eliza:**

Una mujer muda totalmente incomprendida en el mundo, su vida al principio del film es francamente aburrida hasta que encuentra al hombre anfibio y sin razón alguna ellos logran entenderse. Poco a poco se ve la evolución de Eliza y los momentos en los que ella se encuentra feliz, logra crear un vínculo con el hombre anfibio a través de la confianza y empieza a demostrar su confianza alimentándolo, lo que hace bastante curioso cuando volteamos a ver al cineasta y su país de origen (México), país latino donde el afecto se demuestra a través de una invitación a comer, existe un vínculo e hilo conductor por medio de la comida y es como los dos se van entendiendo y conforme pasa el tiempo los dos empiezan a mostrar sentimientos mucho más grandes que una amistad.

Es entendible que este personaje no quiera compartir sus sentimientos con nadie, al principio de la película “Zelda” en el horario laboral todo el tiempo está conversando con “Alize”, sin embargo, ella no emite ninguna seña, pero se puede apreciar su concentración a lo que ella le está compartiendo. Con el hombre anfibio es totalmente diferente, su comunicación es distinta y logran agradarse con distintos sentidos como el sonido de la música o el gusto por la comida, pero sus sentimientos van desarrollándose poco a poco mutuamente.



Figura 7. Eliza. La Forma del Agua. (00:25:50)

### **El Hombre anfibio**

Este personaje tiene todo el perfil de las representaciones de Guillermo del Toro, inspirada por una película que él vio de niño “Creature from the Black Lagoon”, el hombre anfibio tiene una apariencia de pez, con escamas, ojos grandes y oscuros, la boca y la nariz es muy parecida a la de un ser humano y su altura es bastante alta, las manos son grandes igualmente con un tipo de escamas entre los dedos. El cineasta logró transmitir emociones en el anfibio, deseo de enamorarse o la ternura que expresa con Elisa, incluso el deseo sexual. A simple vista se ve muy absurda la historia de un amor entre un pez y una persona, pero hay que tomar en cuenta que a la película te lleva a reflexionar sobre el hecho de que ver una película de superhéroes se nos hace sumamente normal, pero al ver estos romances se nos complica bastante tratar de entender la unión de estos dos personajes.

El hombre anfibio también es representado por Doug Jones, por su altura evidentemente característica, conforme pasa la película podemos ver que tiene cierta resistencia al ser humano hasta con Elisa, pero empieza a confiar en ella por su comportamiento



Figura 4. El hombre anfibio. La Forma del Agua. (00:25:26)

## Conclusiones

Después del análisis de las películas escogidas, Guillermo del Toro aparte de escoger detalladamente la posición de las cámaras utiliza una representación a las épocas en las que se desarrollan las historias, por ejemplo, en “El laberinto del fauno” el contexto de la guerra en España se resalta en el empleo de los colores azules, en los planos generales donde participa la protagonista, en lo que Ofelia tiene que crear en su mente para salir del infierno que pasa día a día. El color trasmite los lugares y los sentimientos de las personas, pero para el cineasta no es imposible irse contra las reglas del color, la única manera de representar bien la escena nutrida de colores maravillosos es creando uno mismo el

Los personajes como el hombre anfibio, el fauno, son representaciones de lo que socialmente lo podemos llamar “criaturas monstruosas” para el cineasta mexicano es todo lo contrario, pues, les ubica en un contexto donde ellos son más cuerdos que los mismo humanos como el “capitán Vidal” en “El laberinto del Fauno” (2006) o Strickland en “La forma del agua” (2017), su comportamiento es inaceptable y cruel mientras que las “criaturas monstruosas” son amigables, tiernos y pacientes, incluso el afecto con sus semejantes los caracterizan, es lo que se puede transmitir el realismo mágico, lograr encontrar belleza en personajes o momentos que serían sumamente absurdos para cualquiera. El estilo del cineasta siempre ha estado inmerso en estos mundos, por ejemplo “Hellboy” que es un demonio para se lo representa como héroe, en el espinazo del diablo el personaje que quiere ayudar termina siendo muy cruel y realizando las cosas a su conveniencia, una producción donde también incluyen fantasmas, pero los fantasmas sirven para poder salvar a muchos niños. Guillermo del Toro utiliza sus personajes para lograr desarrollar sueños o pesadillas que él tuvo de niño, convirtiéndoles en los personajes más icónicos dentro del género de terror a nivel cinematográfico y que sean aparte de un mundo real-mágico donde el espectador puede mostrar empatía por un ser que socialmente sería marginado (hablando de la forma del agua) o llevar al espectador a un mundo totalmente fantástico pero, observar los mundos como una escapatoria a la realidad y convertirla en refugio sea este real o no (hablando del Laberinto del Fauno).

El realismo mágico este presente en cada personaje por lo que representan, tanto psicológicamente como físicamente, como se detalló anteriormente los personajes también parten de la realidad de cada protagonista, en el caso de Ofelia sus personajes particulares tienen cierto parecido a la realidad que vive, o, en el caso del Fauno, una

escapatoria de la realidad alguien en quien puede contar conforme se va desarrollando la historia.

En las producciones el realismo mágico también se encarga de poder crear dos mundos “fantástico” y “real” donde se pueden unir en cualquier momento y en el caso de las dos películas el mundo fantástico siempre será parte del mundo real, como las señales de los cuernos del fauno que Guillermo del Toro nos dejaba para entender y sumergirnos en la idea de que todo era 100% real, o en el “Hombre anfibio” cuando empieza a tener sentimientos más profundos que una amistad con “Eliza”. El realismo mágico no solo se centra en la creación de dos mundos, sino que parte de real para convertirse en fantástico, es lo que hace especial a este tipo de películas, pero cada cineasta tiene sus propios argumentos y su propia percepción de ello, Guillermo del Toro da vida al realismo mágico por las raíces que tiene, en cada film siempre hay una realidad latinoamericana, procura inmiscuirnos en el mundo real-fantástico pero también pretende que entendamos el contexto y como ese contexto está relacionado con su región de origen.

Los pequeños objetos también juegan un papel muy importante en las producciones y más aún los objetos que son bastantes similares como los “zapatos”, en ambas películas tienen un valor simbólico como: amor en “la forma del agua” y terror en “El laberinto del fauno”, podemos hacer referencia incluso en uno de los momentos más lamentables de la historia como “el holocausto nazi” donde millones de niños murieron junto con su inocencia, una pila de zapatos se formaban por los cadáveres de los niños, algo muy parecido pasa con Ofelia en su encuentro con el “hombre pálido”, sin embargo, después de todo el proceso que atraviesan las protagonistas, al final de la película ellas se encuentran utilizando zapatos rojos, en representación de haber logrado su intención.

Hay planos que contextualizan la presencia de los personajes en escena, y ángulos que permiten observar al personaje de otra forma, los movimientos de cámara que se emplean son necesarios para lograr captar la atención del público. La mayoría de los planos fueron generales, un recurso que permite que se pueda apreciar el contexto del lugar donde suceden los hechos detalladamente.

Para Guillermo del Toro, en las dos producciones analizadas la presencia del color demuestra las emociones y los sentimientos de las protagonistas, aunque del Toro no sigue las reglas fijas del uso del color, él les da vida incluyendo su propio significado. También el color refleja la época en la que las protagonistas se encuentran y el entorno

que las rodea. Las protagonistas en los dos films son mujeres, sus vidas son francamente aburridas hasta que deciden arriesgarse y salir de su vida cotidiana para encontrarse con nuevos escenarios y nuevos personajes. Los monstruos, tanto en la una película como en la otra son el reflejo del mundo real y poseen características de personas malvadas o buenas que se encuentran inmersos en varias partes del mundo.

Guillermo de Toro coloca un hilo conductor, tanto en "El laberinto del fauno" como en "La forma del agua" como, la raíz de mandrágora un aspecto cultural que normalmente se utiliza cuando tenemos algún dolor del cuerpo lo recomendable aparte de ir al doctor es tomar agüita de hierbas o agua aromática para que pase el dolor, lo mismo pasa cuando cualquier persona se enferma o está a punto de enfermarse. El agua de tilo para los nervios, el agua de manzanilla para el dolor de estómago, en "La forma del agua" "Eliza" utiliza la comida para poder acercarse al hombre anfibio, algo muy latino por parte de Guillermo del Toro, una forma especial de mostrar afecto a nuestro prójimo siempre será "invitar una taza de café" o el almuerzo, esto gracias a que el contexto en gastronomía es muy variado y más barato en cualquier parte de Latinoamérica. Incluso, en la cultura mexicana, el "día de los muertos" los familiares del difunto llevan comida para reunirse con ellos y compartir un tiempo especial

La combinación de la cultura que representa el cineasta con el control de ambientes y condiciones europeas o norteamericanas es lo que resalta en los dos films. El mexicano evidencia los aspectos de una Latinoamérica enriquecida por su cultura, una cultura donde las personas se sienten identificadas con un latino que invita a su casa para pasarla bien y como muestra de buen anfitrión te espera con bocaditos o bebidas, un latino que es cariñoso con los que le rodean, un latino que crea juegos de la nada desde zapatear el piso como si estuvieras en un baile de tap o crear un cuento de hadas con las ruinas de una ciudad, un latino que creció rodeado de mitos y leyendas urbanas que abrieron campo a la imaginación. Guillermo del Toro no solo está orgulloso de su país natal, sino también lo representa en estas dos producciones, la combinación de culturas es posible en los elementos cinematográficos y para el cineasta mexicano el realismo mágico puede representar una cultura repleta de la oralidad de pueblos latinos que parten de su imaginación y la realidad.

## Referencias

- Adrián L. Baccaro & Sergio Guzmán, S. (2013). *El cine y sus lenguajes*. Quito: SIGNIS ALC .
- Alvarado, A. (2019). *Realismo mágico vs Verosimilitud: Análisis del cuento: Un señor* . Guayaquil: Universidad de las artes .
- Aumont, J., & Marie, M. (1990). *Análisis del film*. París: Paidós.
- Baccaro, G. &. & G. B. (2013). *El cine y sus lenguajes*. Quito: SIGNIS ALC.
- Betancur, J. L., & Herrera. (2011). *LA IMAGEN Y SU PAPEL EN LA NARRATIVA AUDIOVISUAL*. Medellín: imago.
- Canclini, N. G. (1993). *La cultura visual en la época del posnacionalismo*. Iztapalapa: Nueva Sociedad .
- Canclini, N. G. (1993). *La cultura visual en la época del psnacionalismo* . Iztapalapa: Nueva Sociedad .
- Canclini, N. G. (1997). *Culturas híbridas y estrategias comunicacionales*. Colima : Estudios sobre las Culturas Contemporáneas.
- Cuellar, A. A. (2019). *Las leyendas cienfugueras* . Cien Fuegos : Universidad y Sociedad .
- Ferreira, M. R. (2017). *la identidad latinoamericana y el realismo mágico* . Madrid : Comillas.
- Martin, J. (1996). *Los viejos «nuevos valores» de una cinematografía en auge. Lo hispanomarcha en Hollywood*. Madrid: Filmhistoria.
- Martinez, E. (2005). *DE LA TRANSCULTURACIÓN A LA INTERCULTURALIDAD*. Huelva: Portularia.
- Moguillansky, M. (2016). *El nuevo cine de espectáculo como estrategia comercial*. São Paulo: Intercom.
- Pardo, A. (1998). *Cine y sociedad en David Puttnam*. Pamplona: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Navarra.
- Pardo, A. (2001). *El cine como medio de comunicación y la responsabilidad social del cineasta* . Pamplona : Eunsa.
- Rojas, A. D. (2011). *La Llorona, leyenda híbrida en la cinematografía mexicana*. Madrid: Ediciones de las Ciencias Sociales de Madrid.
- Romaguera, J. (1999). *El Lenguaje Cinematográfico: Gramática, Géneros, Estilos y Materiales*. Madrid : Ediciones de la Torre .
- Sanchez, R. (1992). *Montaje cinematográfico: arte de movimiento*. México : Universidad Nacional Autónoma De México.
- Triana, C. (2012). *Teoría del Color* . Buenos Aires: Triana.



