

REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL INSTITUCIONAL

“LOS MONSTRUOS DE GUILLERMO DEL TORO EN LA CINEMATROGRAFÍA DE DAN LAUSTSEN”

Autor: Karina Hasel García Valencia

Tesis presentada para obtener el título de:
Licenciado en Ciencias de la Comunicación

Nombre del asesor:
Dr. César Armando Chávez Mendoza

Este documento está disponible para su consulta en el Repositorio Académico Digital Institucional de la Universidad Vasco de Quiroga, cuyo objetivo es integrar, organizar, almacenar, preservar y difundir en formato digital la producción intelectual resultante de la actividad académica, científica e investigadora de los diferentes campus de la universidad, para beneficio de la comunidad universitaria.

Esta iniciativa está a cargo del Centro de Información y Documentación “Dr. Silvio Zavala” que lleva adelante las tareas de gestión y coordinación para la concreción de los objetivos planteados.

Esta Tesis se publica bajo licencia Creative Commons de tipo “Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada”, se permite su consulta siempre y cuando se mantenga el reconocimiento de sus autores, no se haga uso comercial de las obras derivadas.





Facultad de Ciencias de la Comunicación

“Los monstruos de Guillermo del Toro
en la cinematografía de Dan Laustsen”

TESIS

Que para obtener el título de
Licenciada en Ciencias de la Comunicación

PRESENTA

KARINA HASEL GARCÍA VALENCIA

DIRECTOR

DR. CÉSAR AMANDO CHÁVEZ MENDOZA

CLAVE: 16PU0012S
ACUERDO: LIC070814

MORELIA, MICHOACÁN

Agosto, 2022

Contenido

Introducción	i
Antecedentes	iii
Planteamiento del problema	vi
Pregunta general de investigación.....	vii
Preguntas particulares de investigación	vii
Objetivos de investigación.....	viii
Objetivo general	viii
Objetivos particulares	viii
Justificación	ix
Supuesto de investigación	x
Definición conceptual	x
Metodología	xi
Muestreo y muestra	xii
Técnica de recolección de datos	xii
Diseño de instrumentos de recolección de datos.....	xiii
Capítulo 1. El cine, nacimiento de una industria.....	1
1.1. ¿Qué es el cine?.....	1
1.2. Desarrollo tecnológico del cine	4
1.2.1. Juguetes ópticos	4
1.2.2. Aparatos precinematográficos.....	6
1.2.3. Aparatos Cinematográficos.....	7
1.3. Los inicios del cine	10
1.3.1. El cine mudo.....	12
1.3.2. El cine sonoro.....	14
1.3.3. La Segunda Guerra Mundial.....	15
1.3.4. El cine de la segunda mitad del siglo XX	17
1.3.5. El cine contemporáneo	20
1.4. El cine como industria	22

Capítulo 2. Dibujando con luz, la fotografía en el cine.....	24
2.1. El arte y el cine.....	24
2.1.1. El realismo en el cine	25
2.2. Qué es la cinematografía	27
2.3. Elementos de la fotografía en el cine	28
2.3.1. Enfoque y profundidad de campo	28
2.3.2. Encuadre y uso de planos	30
2.3.3. Montaje y ubicación de elementos.....	35
2.2.4. Iluminación	39
2.2.5. Uso del color	42
2.3. El papel del director de fotografía	45
Capítulo 3. Monstruos, monstruosidad y el cine de Guillermo del Toro	48
3.1. El monstruo a través del tiempo	48
3.1.1. Origen y desarrollo de lo monstruoso	48
3.1.2. Monstruos en la mitología	49
3.1.3. El monstruo en la ficción.....	52
3.2. Los monstruos en el cine	56
3.2.1. La imagen del monstruo en el cine	56
3.2.1. Las primeras representaciones en el cine.....	59
3.2.2. Los monstruos en el cine mexicano	64
3.3. El cine de Guillermo del Toro	67
3.3.1. Orígenes y relación con el cine	67
3.3.2. Llegada a Estados Unidos y saltó a España	69
3.3.3. Madurez de Del Toro y cine de autor	74
3.3.4. El cine de autor	76
3.3.5. Dan Laustsen y su colaboración con Del Toro.....	80
Capítulo 4. Análisis de la fotografía en las películas de Guillermo Del Toro	83
4.1. Crimson Peak (2015).....	83
4.1.1. Iluminación	84
4.1.2. Color.....	85
4.1.3. Enfoque.....	86

4.1.4. Plano	86
4.1.5. Angulación	87
4.1.6. Movimiento de cámara.....	88
4.1.7. Montaje.....	88
4.2. The Shape of Water (2017).....	89
4.2.1. Iluminación	90
4.2.2. Color.....	91
4.2.3. Enfoque.....	92
4.2.4. Plano	93
4.2.5. Angulación	93
4.2.6. Movimiento de cámara.....	94
4.2.7. Montaje.....	95
4.3 Nightmare Alley (2021).....	96
4.3.1. Iluminación	96
4.3.2. Color.....	98
4.3.3. Enfoque.....	99
4.3.4. Plano	100
4.3.5. Angulación	100
4.3.6. Movimiento de cámara.....	101
4.3.7. Montaje.....	102
Capítulo 5. Resultados.....	103
5.1. La fotografía de <i>Crimson Peak</i>	103
5.2. La fotografía de <i>The Shape of Water</i>	105
5.3. La fotografía en <i>Nightmare Alley</i>	108
Conclusiones	111
Bibliografía	116
Anexo: <i>Crimson Peak</i>	a
Anexo: <i>The Shape of Water</i>	g
Anexo: <i>Nightmare Alley</i>	o

Resumen

La presente tesis tuvo por objetivo codificar la manera en la que se utilizó la fotografía de Dan Laustsen para mostrar la monstruosidad en las últimas tres películas de Guillermo del Toro: *Crimson Peak* (2015), *The Shape of Water* (2017) y *Nightmare Alley* (2021) desde la visión creativa del director. Como se puede apreciar en esta investigación, los elementos cinematográficos tienen un peso narrativo específico que les permite servir a la historia que se busca contar.

Para el estudio de la cinematografía de Dan Laustsen se adaptó el modelo de Michaela Conti que considera la iluminación, color, enfoque, plano, angulación, movimiento de cámara y montaje, incorporando adicionalmente los criterios de la forma del filme de Bordell, Thompson y Smith para entender la complejidad de la monstruosidad en las escenas seleccionadas de cada película.

Abstract

The objective of this thesis was to codify the way in which Dan Laustsen's photography was used to show monstrosity in Guillermo del Toro's last three films: *Crimson Peak* (2015), *The Shape of Water* (2017) and *Nightmare Alley* (2021) from the creative vision of the director. As can be seen in this research, the cinematographic elements have a specific narrative weight that allows them to serve the story that is sought to be told.

For the study of Dan Laustsen's cinematography, the Michaela Conti model was adapted, which considers lighting, color, focus, shot, angle, camera movement and composition, additionally incorporating the criteria of the film form of Bordwell, Thompson and Smith. to understand the complexity of the monstrosity in selected scenes from each film.

Introducción

El presente análisis expone el peso narrativo que tienen los elementos cinematográficos para enseñar la monstruosidad en las escenas seleccionadas de las películas de Guillermo del Toro, tales como *Crimson Peak* (2015), *The Shape of Water* (2017) y *Nightmare Alley* (2021).

Para entender cada uno de los elementos cinematográficos, primero fue necesario repasar la importancia del cine a través de su historia, desde su origen como atracción de feria, hasta las grandes aportaciones de directores e inventores tecnológicos en diferentes partes del mundo.

Una vez conociendo el nacimiento del cine y su importancia como industria, se especificó el rol de los elementos cinematográficos a la hora de crear una escena para llevarlos a la metodología, entendiendo que forman parte de los códigos del cine, mismos que pudieron ser analizados por ser signos icónicos dentro del filme. Así mismo, se observó la responsabilidad que conlleva ser el director de fotografía a la hora de sumarse a un proyecto cinematográfico y como emplea estos elementos en las películas.

Se conoció y se deconstruyó las varias ideas que ha habido a lo largo de la historia sobre la monstruosidad, a partir de las grandes novelas hasta su proyección en el cine para tener una mejor visualización de su concepto en la imagen, y así poder tener una buena interpretación de la monstruosidad en el cine de Guillermo del Toro.

Igualmente, se indagó en la visión creativa del director Del Toro para comprender su afición hacia las criaturas místicas, creando su concepto a través de la monstruosidad, generando un cine de autor y su validez en el gremio. Ayudando a reforzar la importancia del lenguaje cinematográfico en su cine por la alta participación que el director tiene en tal departamento a la hora de la realización del filme.

Finalmente, fueron seleccionadas las escenas a través de la forma del filme. Entendiendo la idea principal de las mismas, donde la monstruosidad fuera mostrada en pantalla. Con el uso metodológico, se probó que el lenguaje visual tiene un peso narrativo más allá de la experiencia de los elementos sistemáticos dentro de las películas. Pues la

imagen del monstruo es proyectada desde el pensamiento imaginario del concepto de la monstruosidad del director Guillermo del Toro, donde cada elemento visual tienen algo que contar.

Antecedentes

Para la realización de esta investigación se consultaron diferentes trabajos de investigación relacionados con la semiótica en el cine, la cinematografía, la visión creativa de Guillermo del Toro. En cuanto a la metodología, se consultó el trabajo de Micaela Conti (2018) sobre *La fotografía en Buffalo'66*, en el cual plantea una propuesta de análisis donde hace una selección de los principales estilos en la fotografía cinematográfica, proponiendo los tres tipos generales de iluminación que se encuentran dentro de una escena, secuencia o película: expresiva, narrativa o descriptiva. Junto a ello, completa su análisis con el proceso digital que utiliza el contraste, el color, la exposición, la velocidad de movimiento, la distancia focal, la profundidad de campo, angulación y movimiento de cámara. Los elementos mencionados de este análisis serán valorados para el desarrollo del estudio en la fotografía de las películas seleccionadas del director Guillermo del Toro.

Este trabajo se complementó con el texto clásico *Tratado del signo visual* del colectivo Groupe μ (2011). Teniendo como base a los clásicos de la semiología lingüística como Saussure y del signo visual de la imagen de Eco, el Grupo Mu se adentra al estímulo visual de los códigos que ofrece un signo icónico, entendiendo que el ícono es la idea que existe de un objeto en la cabeza de un intérprete; esto quiere decir que los objetos tienen una posibilidad de que tengan ciertas formas, funciones y estructuras. Dentro de este análisis de la fotografía en el cine, los códigos reclaman la existencia de diferentes niveles de significación, que relativamente se ven como autónomos pero que gracias a los códigos que forman, son parte de un sistema en general.

Uno de los trabajos revisados fue el de Lupercio Madero (2020) sobre “La representación femenina y el amor en el cine de Guillermo del Toro”, en este documento, se explora de manera interpretativa el concepto del amor y sus variables, tomando en cuenta los contextos históricos en el que se desarrolla y el importante papel que juega la feminidad de sus protagonistas en las películas *The Shape of Water* y *El Laberinto del Fauno*. La conclusión de este trabajo es que a pesar de la gran similitud de estructura con los cuentos de hadas, hay una gran transición de representación femenina hacia una mujer más

moderna. Sin duda es un referente de gran ayuda para el entendimiento del formato narrativo de la historia y de las intenciones creativas del director Del Toro con el afán de romper con los roles tradicionales para crear el mundo atípico en el que se desenvuelven.

Respecto al trabajo de Guillermo del Toro con sus criaturas, encontramos el artículo de Pedro Trujillo (2018), enfocado en establecer un diálogo entre *The Shape of Water* (Del Toro, 2017) y *The Square* (Östlund, 2017), con lo cual hace una reseña de los dos filmes que aparentemente no tienen mucho en común, pero ambas comparten un diálogo de violencia social del comportamiento humano ante lo desconocido y lo que se cree que no se puede controlar. Desmenuza los diferentes puntos de vista de los directores en querer proyectar la obligación que se ha puesto una sociedad en querer encasillar o catalogar al “otro” para ser un ente reconocible que tiene que encajar dentro de ciertos paradigmas sociales, pero que al mismo tiempo no deja que se salga de sus diferencias, marcando más las inseguridades por ser “diferentes”, llevando al extremo su comportamiento haciéndolo irreconocible, rebelde y violento. Un gran trabajo para tomar en cuenta el lado social y político de que algo tiene que salirse de control dentro de lo que se cree uniforme para la ingenuidad del hombre en creerse controlador de lo que cree conocer.

En la revista *Revolución y Cultura* se encuentra un apartado llamado: Las parábolas para tiempos difíciles de Guillermo del Toro, en el que se explora el recorrido de la trayectoria del director y sirve como ejemplo del gran trabajo que ha logrado al confirmar la idea de que la fantasía conduce a lo real (Leo, 2021). Se explora de forma de síntesis, algunas de las influencias de libros y autores que Guillermo ha utilizado para la creación de sus propias fábulas. También explica el desenvolvimiento del director dentro del mundo de los videojuegos, así como la animación de cuentos para niños, mencionando su más reciente obra: el *stop motion* de su versión de *Pinocho*, la cual todavía se encuentra en post producción.

Spectral Visions: Mexican Directors in Europe (Guillermo del Toro, Alejandro González Iñárritu and Alfonso Cuarón). In *Violence, Conflict and Discourse in Mexican Cinema*. Es un libro del como el cine mexicano es representado por la crisis social y política que se vive en el país, así como la guerra con el narco, los asesinatos y las desapariciones.

Un enfoque importante en el libro es la investigación comparativa de la violencia y conflicto que se vive en México y como es representado transnacionalmente en las películas, en este caso, de Guillermo del Toro al incluir en sus películas el trauma colectivo e individual en la psique de sus personajes por las vivencias sociales del país de origen. (Haddu, 2022)

Finalmente, dos documentos centrales para nuestro análisis fueron los libros de Guillermo del Toro, *En casa con mis monstruos* (2019) y *Guillermo del Toro Cabinet of Curiosities: My Notebooks, Collections, and Other Obsessions* (2013), los cuales nos permitieron adentrarnos en la visión creativa del director mexicano como creador de sus propias historias y la imagen estética de sus criaturas. En ambos libros se narra la vida del director y de las grandes influencias que tuvo desde niño para crear su propio mundo, así como pinturas, grabados, ilustraciones, libro, etc. Un recorrido a lo más expresivo y familiar de lo que vive en su imaginación.

Planteamiento del problema

Guillermo del Toro es uno de los creadores cinematográficos más importantes de la actualidad, no solo de México, sino del mundo, con una trayectoria de más 30 años que lo han llevado a realizar películas en México, España y Estados Unidos, en torno al terror, la ciencia ficción y fantasía, géneros de una presencia constante en las películas de este autor, en las que las reconocidas figuras denominadas “monstruos” son el eje central de sus historias. Criaturas del romanticismo gótico envueltos en un aura de misterio e incompreensión confrontados con seres humanos que muestran lo peor de sí y que terminan mostrándose como los verdaderos monstruos de sus películas (Del Toro, *En casa con mis monstruos*, 2019).

La fotografía utilizada por Guillermo Navarro y Dan Laustsen para la realización de la visión creativa de Guillermo del Toro, representan uno de los aspectos más complejos del cine, la construcción de una obra que es al tiempo colectiva y de autor, estudiando el significado de la imagen representada a través de sus criaturas y de la construcción de mundo y ambientes en sus películas por medio de estímulos visuales que nos presenta la fotografía (Conti, 2018).

En palabras de otro reconocido cinematógrafo, Christopher Nolan, “Cada película debe tener su propio mundo, una lógica y sentir que se expande más allá de la imagen exacta que el público está viendo” (Mullor, 2017), es decir, todo tiene una razón de ser en las películas, incluso cuando no se percibe de manera evidente. Lo anterior, nos permite preguntarnos respecto al cine de Del toro ¿Qué cuenta la cinematografía cuando se presenta una criatura en pantalla?

Para resolver esta pregunta hay que entender de donde provienen las criaturas y cuál es el objetivo dentro de su narrativa, para así poder después explorar el objeto completo. Tal como lo comentó el cineasta en las *MasterClass* que dio en el Festival Internacional del Cine de Morelia (2017) Los monstruos metafóricos vivientes que trato de proyectar en pantalla, tienen una función específica en los ámbitos sociales, biológicos y mitológicos dentro de la historia en la que se desarrollan.

Esa misma metáfora que vive en el monstruo también se cree que es representada en la fotografía de los filmes de Guillermo del Toro. La idea es demostrar que la fotografía tiene un papel perjudicial en las películas de Del Toro dirigidas por la cinematografía de Dan Laustsen. La importancia de este análisis es mostrar que el cine, además de ser un arte, es un lenguaje muy extenso que, junto con la fotografía, le da valorización a la historia que se cuenta en pantalla. La imagen es simbólica, por lo tanto, comunica y se codifica.

La información adquirida dará a conocer el cómo se utilizó la fotografía para intencionar el ser o la esencia del monstruo en los filmes seleccionados; pues como escribió Guillermo del Toro dentro de la novelización de la película *Crimson Speak*: “Los fantasmas existen. Es todo lo que sé. Se desvanecen, junto con el pasado, como la niebla en plena luz del día... a su paso, dejan enseñanzas simbólicas. Certezas simbólicas.” (Holder, 2015)

Pregunta general de investigación

¿De qué manera se utilizó la cinematografía en las últimas tres películas de Guillermo Del Toro para presentar la fusión de la imagen con la narrativa de la monstruosidad?

Preguntas particulares de investigación

- ¿Qué papel juega el tipo de iluminación utilizada en la imagen para proyectar la monstruosidad en las películas seleccionadas de Guillermo del Toro?
- ¿Cuál es el significado del uso del color en la imagen para representar emociones, sentimientos y la ambientación de la monstruosidad en las películas seleccionadas?
- ¿Qué tipo de enfoque es utilizado en las escenas para proyectar la intención de la acción en los personajes?
- ¿Cómo fueron utilizados los elementos de la cinematografía para facilitar la comunicación de las acciones de la monstruosidad en las películas estudiadas?
- ¿Qué función aporta el montaje para ubicar los elementos en la toma de las películas analizadas?

Objetivos de investigación

Los objetivos de investigación son las guías del estudio que estamos realizando, cubre la finalidad de establecer puntualmente las acciones que se realizan en la tesis y se dividen en general y particulares.

Objetivo general

- El objetivo es codificar la manera en la que se utilizó la cinematografía en las últimas tres películas de Guillermo Del Toro para presentar la monstruosidad.

Objetivos particulares

- Analizar el tipo de iluminación utilizada en las películas seleccionadas para proyectar la monstruosidad y su papel en la construcción de la imagen global de las cintas.
- Descubrir cuál es el uso del color en la imagen de las películas analizadas para representar las emociones, sentimientos y la ambientación de la monstruosidad.
- Distinguir el tipo de enfoque que fue utilizado en las escenas de las películas de Guillermo del Toro para proyectar la intención de la acción en sus personajes.
- Explicar el uso de los elementos de la cinematografía de Dan Laustsen en el encuadre para facilitar la comunicación de las acciones de la monstruosidad en el cine de Guillermo del Toro.
- Identificar la función que aporta el montaje en las películas de Guillermo del Toro para ubicar los elementos en la toma y narrar una historia.

Justificación

Centrado en la figura reconocida del cineasta mexicano Guillermo del Toro, quien por su destacada trayectoria y su posicionamiento mediático actual merece ser diferenciado y por supuesto observado como fenómeno de la cultura de masas, ha sobresalido por su gran afán en las historias de fantasía, terror, ciencia ficción y suspenso. Dentro de ellas, un factor importante es el ambiente que le otorga a sus filmes mediante la fotografía. Esto permite que haya un gran desarrollo y desenvolvimiento de la monstruosidad de sus personajes, aportándoles significado y simbolismo de la existencia de estas.

La cinematografía siendo un conjunto de mecanismos avanzados para proyectar una historia en movimiento, además de entretener, forma parte del arte al sensibilizar al espectador ante la belleza y el estilo envolvente de la narrativa, ayudando a reconocerse como parte de una comunidad, ya que funciona como un constructor de la realidad, organizando conocimientos y significados para la audiencia.

El estudio de la cinematografía sirve como propuesta para visibilizar de forma creativa en la fabulación de fantasía, terror y suspenso, las creencias o conductas, en este caso de la monstruosidad de los personajes, los comportamientos inmorales de una sociedad, que como consecuencia te pueden llevar a situaciones catastróficas y que la misma fantasía no está alejada de la realidad.

Este análisis pretende ayudar a aquellos estudiantes interesados en la cinematografía para que puedan crear sus propios mundos y así deliberar ante las propuestas de todos los componentes que ofrece la fotografía en el cine, el expresar los sentimientos y emociones de los personajes y así poder mostrar de la manera óptima el mensaje adecuado sin dejar de lado la ambientación y el estilo de la película.

Supuesto de investigación

El rol de la cinematografía de Dan Laustsen es clave para entender la construcción de la monstruosidad en las películas de Guillermo del Toro en *Crimson Peak* (2015), *The Shape of Water* (2018) y *Nightmare Alley* (2021), contribuyendo significativamente a la visión creativa del director.

Definición conceptual

- Cinematografía. “The process of capturing movement on film. More specifically, the planning and control of lighting and camera during film production.” (Kuhn & Westwell, 2012, pág. 701), la fotografía cinematográfica es la conjunción de la iluminación e imágenes en movimiento (planos y montaje) para la creación de una historia.
- Monstruosidad. “Un monstruo es una figuración de relaciones susceptible de comprometer de un modo característico nuestra cohesión interna.” (Claramonte Arrufat, 2012, pág. 4), es decir, lo monstruoso es algo que cuestiona lo humano.
- Cine de autor. “An approach to film analysis and criticism that focuses on the ways in which the personal influence, individual sensibility, and artistic vision of a film’s director might be identified in their work” (Kuhn & Westwell, 2012, pág. 563). Es un tipo de cine en el que el director tiene un papel preponderante para comunicar su visión creativa a través de sus películas, tanto en términos estéticos como narrativos.

Cabe señalar que estos conceptos se desarrollan puntualmente en los capítulos teóricos y sirven de guía para la realización de este análisis.

Metodología

Partiremos desde la idea del cine como arte, conociendo su historia y su importancia en la sociedad. Esto servirá para entender los elementos y los códigos que contiene. “Si el cine es un lenguaje no especializado, capaz de decirlo todo, también es cierto que, debido a la especificidad de su materia de expresión, los códigos que la constituyen pueden tener una especie de parentesco privilegiado con ciertas zonas del sentido; así, todos los semantismos ligados a la visualidad o a la movilidad podrán desplegarse sin limitaciones.” (Metz, 1973)

La cinematografía de un filme a través de la narración visual es la que nos va a ayudar a entender los signos icónicos en el uso de las escenas. Por ello, se expondrá los diferentes elementos a analizar como la profundidad de campo, el enfoque, encuadre, el montaje, el color y el uso de la luz. Los componentes señalados definen la gramática básica del filme en el movimiento de la imagen. Nos daremos cuenta de que el lenguaje cinematográfico está constituido por el cruce de varios códigos que configuran una serie de posibilidades de elección por parte del director y del cinematógrafo, para comunicar la monstruosidad a través de la imagen.

Para la selección de las escenas se aplicará el tipo de análisis de Bordwell y Thompson de los cuatro significados: *referencial*, *explícito*, *implícito* y *sintomático*. Mismo que son parte de la forma como sistema total que te llevan a una mejor interpretación del mensaje global de la obra fílmica. En este caso, para mostrar la monstruosidad de dichas escenas.

Para conocer dicha monstruosidad, se explorará el significado del monstruo a través de la historia, tomando como referentes, novelas que tuvieron un impacto social en su entorno y que fueron las precursoras de estilos narrativos y técnicos para vivirlas en imágenes en movimiento. Dichas obras que influyeron al director Guillermo del Toro y que formaron parte de sus obras fílmicas.

El campo de estudio serán las tres últimas películas de Guillermo del Toro, las cuales son: *Crimson Peak* (2015), *The Shape of Water* (2017) y *Nightmare Alley* (2021). Son

utilizadas por el grado de cercanía y madurez que tiene del Toro con ellas, y que fueron realizadas por el cinematógrafo Dan Laustsen.

La investigación aportará una nueva perspectiva de la fotografía cinematográfica, así como el enfoque de la imagen que se le da a la monstruosidad a través de esta. Ayudará y aportará en el conocimiento y el proceso de una obra cinematográfica.

Muestreo y muestra

Para el desarrollo de esta investigación se eligieron los últimos tres trabajos de Guillermo del Toro: *Crismon Peak* (2015), *The Shape of Water* (2018) y *Nightmare Alley* (2021), debido a dos aspectos, primero, al ser los últimos trabajos del director mexicano, nos encontramos con propuestas maduras en términos creativos y segundo, a diferencia de sus trabajos anteriores en los que se apoyó principalmente en el talento de Guillermo Navarro (*Cronos*, 1993; *El espinazo del diablo*, 2001; *Hellboy*, 2004, *El laberinto del Fauno*, 2006; *Hellboy II: The Golden Army*, 2008; *Pacific Rim*, 2013), en sus últimas películas realizadas en Hollywood empleó a Dan Laustsen, con quien trabajó en *Mimic* (1997) en su primer película realizada en Estados Unidos.

Técnica de recolección de datos

Para el análisis de la cinematografía o dirección de fotografía se utilizó la propuesta metodológica de Micaela Coti (2018), el cual consiste en el uso de categorías teóricas más importantes para poder concluir con la toma de decisiones por parte del director y el director de fotografía para construir y mostrar de manera conveniente, en este caso, la monstruosidad de las escenas seleccionadas de cada película.

La selección de escenas se hará por el valor de significado en la película, en donde los elementos de la fotografía codifiquen la monstruosidad del o los personajes.

Figura 1. Aspectos para observar en la cinematografía de Dan Laustsen para Guillermo del Toro

Iluminación y color

- Iluminación.
- Uso del color.

Encuadre

- Enfoque o distancia focal
- Encuadre. Tipo de plano, angulación y movimientos de la cámara.
- Montaje. Ubicación de los elementos en la toma.

Fuente: elaboración propia a partir de Coti, 2018

Diseño de instrumentos de recolección de datos

El proceso de análisis consistió en el diseño de una hoja de verificación que nos permitiera observar las categorías de la cinematografía en las escenas seleccionadas para demostrar el papel tan importante de la fotografía en la monstruosidad del o los personajes.

Primero se dará una breve reseña de la película para dar a conocer la historia y ubicar a los personajes, para después dar a conocer las escenas seleccionadas para el análisis.

A continuación, se describirán las acciones de las o los personajes en la escena para luego poder explicar el por qué se seleccionó tal encuadre, mostrando imágenes referenciales a la misma. Se pondrá el número de escena a analizar por película para tener un orden secuencial.

Una vez teniendo como referencia las imágenes de la escena se podrá analizar los elementos cinematográficos seleccionados para identificar el tipo de iluminación, color, enfoque, plano, angulación, movimiento de cámara y montaje usados en la escena y así poder demostrar en la descripción la connotación de dichos elementos y el papel que juegan en la monstruosidad de la película.

Tabla 1. Modelo propuesto de análisis de la cinematografía de Dan Laustsen para Guillermo del Toro

Película:		Escena:
Resumen narrativo:		
Fotograma ilustrativo		
Elementos	Tipo	Descripción
Iluminación		
Color		
Enfoque		
Plano		
Angulación		
Movimiento de cámara		
Montaje		
Interpretación		

Fuente: Elaboración propia a partir de Bordwell y Thompson; 2021; Conti, 2018; y Groupe μ, 2011

Capítulo 1. El cine, nacimiento de una industria

En el primer capítulo abordaremos la historia del cine y su importancia en el mundo, desde su origen como atracción de feria que presentaba imágenes en movimiento y sin sonido, hasta las grandes aportaciones de directores e inventores tecnológicos en diferentes partes del mundo.

1.1. ¿Qué es el cine?

Existen muchas definiciones para describir al cine, si nos dirigimos a la búsqueda sencilla y solo ponemos la palabra cine salen adjetivos varios, que lo relacionan con el entretenimiento. Sin embargo, si realizamos una búsqueda en textos especializados, encontramos una aproximación diferente. Para empezar, si tomamos la definición del *Diccionario de Oxford sobre estudios fílmicos*, encontramos que el cine (*cinema*) es:

[Greek kinema (motion)] 1. Films in general. 2. Film as an art form. 3. The moving picture industry; all the institutions of film production, distribution, and exhibition. 4. A building in which films are exhibited, a film theatre; in US usage, a movie theatre (Kuhn & Westwell, 2012, pág. 87).

Esta definición recupera el origen griego de la palabra y su característica polisémica que remite al mismo tiempo, 1) a cualquier película cinematográfica, 2) una forma de expresión artística centrada en las posibilidades audiovisuales, 3) a una industria cultural de entretenimiento, que incluye los aspectos de distribución, producción y consumo de películas, y 4) el lugar físico donde se exhiben las películas.

Para Roman Gubern (2018) en su libro *La historia del cine*, el cine es “como la fotografía y el fonógrafo, un procedimiento técnico que permite al hombre asir un aspecto del mundo: el dinamismo de la realidad visible.” Para él, el cine es una enseñanza con una estética que perdura en la realidad y lo hace entretenido para el humano, reflejo de una necesidad humana por contar y escuchar historias que permitan entendernos, comunicar

información e ideas, mostrarnos lugares, perspectivas y mundos personales de sus creadores, convirtiéndolo en el principal bien cultural de consumo masivo.

Otros autores como Amy Villarejo (2021) son enfáticos al momento de establecer que el cine es una vía para aproximarnos a la realidad desde la narrativa, con un conjunto de presupuestos que todo cinéfilo posee sobre sus reglas dominantes, las historias que se cuentan, es decir, sus narrativas habituales, sus estilos visuales generales, su modo de producción y sus sitios de exhibición.

Nacido a finales del siglo XIX, el cine es una combinación compleja de la propia modernidad, un medio de comunicación masivo, una proeza tecnológica, un espacio de creación artística y posibilidad expresiva y un negocio vinculado al entretenimiento (Bordwell, Thompson, & Smith, 2021).

Sin embargo, la pregunta de qué es el cine resulta al mismo tiempo sencilla y compleja, recordando la clásica aproximación que hiciera André Bazin en la serie de libros *Qu'est-ce que le cinéma?* publicados en 4 volúmenes entre 1958 y 1962 (3 de ellos póstumos) y que se convertirían con su edición en inglés de 1971 en la piedra de toque de los estudios fílmicos. *¿Qué es el cine?*

“The Cinema.” The term meant at least the following: a vast knowledge of film history and its canon, a well-honed aesthetic sensibility, an attentiveness to films’ formal language and structures, a political understanding of post-war consciousness and the forces condensed in the moment shorthanded as May 1968 in France, a passion for the philosophy of cinema (and / or cinema as philosophy) (Villarejo, 2021, pág. 19).

El significado del término “El Cine” se daba a entender como: un gran y variable conocimiento que se tenía del cine y su canon, una sensibilidad estética bien afinada, con una atención al lenguaje y a las estructuras formales de las películas, una comprensión política de la conciencia de la posguerra y las fuerzas concentradas en el momento. Una pasión por la filosofía del cine o el cine como filosofía.

Definitivamente, en este sentido, Bazin no solo descartaba la idea de que el cine era visto como entretenimiento o algo que proviene desde la ingenuidad como contador de historias, sino que lo veía desde una perspectiva más profunda, con mucho más sentido. Era más bien, una forma de preguntar la esencia del cine en relación con la parte metafísica

de nuestro propio ser. La relación que puede haber en las propiedades del cómo se cuenta una historia en pantalla y la resonancia que puede tener con nuestras cualidades del ser en general.

La respuesta no puede ser unívoca o definitiva, esta cambia en la medida que el cine es un ente en constante movimiento y transformación, pero con una orientación concreta a la posibilidad de narrar historias por medio de una cadena de eventos de causa y efecto que ocurren en un tiempo y espacio determinado (Bordwell, Thompson, & Smith, *Film Art: An Introduction*, 2021).

El cine nace dentro de la cultura, creció y seguirá creciendo a través de ella. Como entretenimiento de feria que era, quienes veían las películas era la “plebe” y los niños. A partir de ese nacimiento evoluciono sin parar y gracias a eso obtuvo una pronta madurez. Dentro de los hechos históricos, el más importante fue el de los hermanos *Lumière*. En ese entonces, París pasaba por momento violentos dentro de la política, pero del lado industrial todo se venía en alza. El progreso de la electricidad y la máquina de vapor captaron la atención de los *Luimère* (Gubern, 2018).

1.2. Desarrollo tecnológico del cine

Como todo invento complejo, el cine surgió a partir de varios hallazgos y experiencias de diversos científicos en el descubrimiento de la fotografía (Aumont, Bergala, Marie, & Vernet, 2008). Se empezó con varios aparatos que abrieron el camino al cine y por supuesto a la imagen en movimiento. En un principio estas imágenes eran ilustraciones o dibujos que seguían la teoría de la persistencia retiniana, la ilusión óptica de que el ojo podía retener la visión de las imágenes en movimiento por segundos de diferencia.

Al mismo tiempo, la fotografía fue tomando forma gracias al gran desempeño de curiosos científicos que, con el principio de la linterna mágica, los hermanos Lumière se abrieron camino a las primeras proyecciones con su cinematógrafo. Le siguió una gran industrialización y comercialización de las películas creando producciones y abriendo camino a que más personas se involucraran en el uso de las cámaras, pues cada vez se fueron haciendo más inteligentes y accesibles para el público.

De aquí el crecimiento no paró, pues más adelante se involucraron conceptos como el sonido, la luz, el color, la profundidad de campo, el montaje, entre otros; sin dejar de lado la gran importancia que tuvo el cine a nivel social y político.

1.2.1. Juguetes ópticos

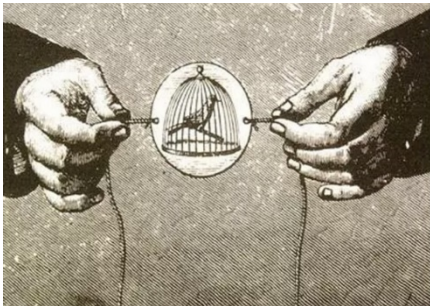
Varios científicos a finales del siglo XVIII y principios del siglo XIX, crearon objetos mecánicos para comprobar las teorías retinianas. Ya una vez que estos objetos cumplieron con su tarea científica, se convirtieron en juguetes ópticos para el entretenimiento de niños y jóvenes (MUVAC-Filmoteca UNAM, 2019).

Estos instrumentos tuvieron un gran auge gracias a la curiosidad de los niños y del público en general, pues en ese entonces ver una imagen en movimiento era algo nuevo que lograba captar la atención y desenvolvía la imaginación. Solo un pequeño porcentaje de la población como los de “clase alta” o los que tenían una muy buena estabilidad económica tenían el acceso a estos juguetes; aun así, a pesar de que no todo el mundo

podía tener estos instrumentos, ya que era muy costosa su realización; a lo largo del siglo XIX, se comenzaron a fabricar de modo industrial (MUVAC-Filmoteca UNAM, 2019).

A continuación, se muestran alguno de los artefactos que buscaban la imagen en movimiento, de ese efecto cinescopio que engaña al cerebro, mostrando como dinámicas unas imágenes que no lo son. Además, se presenta la evolución de las investigaciones físicas y ópticas del siglo XIX, y unos divertidos soportes, patentados en su época como aparatos de física recreativa que, además de ofrecer una atractiva curiosidad, ahora y antes, fueron los cimientos del séptimo arte. Entre ellos esta: el taumatropo (1825), el fenaquistiscopio (1832), el zoótropo (ca.1834-1867) y el praxinoscopio.

Figura 2. Juguetes ópticos antecesores del cine



Taumatropo (1825)



Fenaquistiscopio (1832),



Zoótropo (1834)



Praxinoscopio (1879)

Fuente: MUVAC-Filmoteca UNAM, 2019

1.2.2. Aparatos precinematográficos

Existen varios científicos que por querer representar el movimiento y demostrar sus teorías relacionadas con la óptica, en especial la teoría de la persistencia retiniana, se crearon los aparatos precinematográficos a lo largo del siglo XIX. Estos artilugios fueron conformando los orígenes de cinematógrafo, inventado en 1895 (MUVAC-Filmoteca UNAM, 2019).

Recordemos que estos aparatos, ya una vez cumpliendo su objetivo científico, eran artesanales y en su mayoría, eran exhibidos en ferias locales para el entretenimiento y placer de las personas de la época quienes se apasionaban por estos artefactos. Una de sus principales características eran crear la ilusión óptica del movimiento.

Ejemplo de ello es el fenaquistiscopio, creado por Joseph Plateau con la intención de demostrar su teoría de la persistencia retiniana. El fenaquistiscopio estaba formado por una base que soportaba dos discos de metal, sobre uno de ellos se colocaba un disco de papel con la secuencia de los 16 dibujos, el otro disco de color oscuro presentaba ranuras a través de las que se podían observar estas ilustraciones, creando la ilusión óptica del movimiento. Sin embargo, una de las limitaciones de estos artilugios, era que no se proyectaba en una pantalla, cada espectador veía por su cuenta mediante una pequeña ventana. Era un espectáculo meramente individual. (MUVAC-Filmoteca UNAM, 2019).

El teatro praxinoscopio era muy parecido al zoótropo, la diferencia era que este estaba hecho de madera y ya se utilizaban espejos, esto hacía que la imagen fuera vista por encima del cilindro, lo que permitía que fuera visto por más de una persona. El mutoscopio estaba elaborado en metal en forma de una caja. La ilusión óptica que daba era la forma de ver un libro con imágenes que se movían, incluso algunos ya estaban formados por lentes, cómo la cámara de Stéréocycle Bazin & Leroy, la cual servía para tomar imágenes y después verlas en visores estereocópicos como el Brewster. Estas cámaras estéreo, lo que hacían era que ponían dos negativos contiguos, separados por una distancia equivalente a la que tienen los ojos humanos, viéndolo desde dos visores, daba la sensación de que la imagen se viera de manera tridimensional (Bordwell, Thompson, & Smith, 2021).

Gracias a la invención y la manufacturación a gran escala de los aparatos precinematográficos o juguetes ópticos a mediados del siglo XIX, contando ya con elementos como la proyección de una imagen, la misma imagen en movimiento y elementos de la fotografía, sirvió para el gran desarrollo de lo que vendría después para la magia del cine.

Figura 3. Aparatos precinematográficos



Fuente: MUVAC-Filmoteca UNAM, 2019

1.2.3. Aparatos Cinematográficos

Después de las primeras presentaciones al público elaboradas por los hermanos Lumière, el 8 de diciembre de 1895, en París, Francia, culminó un periodo de las experiencias en laboratorios a finales del siglo XIX (MUVAC-Filmoteca UNAM, 2019). Gracias al grandioso progreso científico y la civilización maquinista, se abrió una nueva brecha para la invención de aparatos que proporcionarían una mejor calidad y control para los cineastas, con lo que se crearon mejores producciones en cuestión de efectos y secuencias de tomas; esto con la gran ayuda de empresarios visionarios que apostaron por el espectáculo como industria,

apareciendo marcas como Kodak, Zeiss o Pathé, que ayudaron con la realización, comercialización y exhibición de películas.

Hubo grandes ventajas en los aparatos siguientes que ayudaron a que la elaboración de una película fuera más sencilla, pues se utilizaban lentes para capturar la imagen, así como lámparas y otras fuentes de luz que ayudaban a suministrar energía (Bordwell, Thompson, & Smith, 2021). Estaban hechos de diferentes materiales, entre ellos el metal y la madera siendo los principales diseños. Las cámaras como la Cámara Ernemann Tomavistas de 35mm, la Cámara Tomavistas de Kodak de 16mm, eran alguno de los aparatos que utilizaban nitrato de celulosa. Desde este momento empezaron a surgir los diferentes formatos, como el proyector Cinematográfico de 35mm, pues los formatos anteriores estaban propuestos por el estándar del Kinescopio de Thomas Alva Edison.

Figura 4. Aparatos cinematográficos



Proyector Cinematográfico *Pathé Frères* de 35mm (1910)



Cámara *Ernemann Tomavistas* de 35mm (1915)



Proyector *Óptica* de 35 mm (1921)



Cámara Cinematográfica *Arriflex* de 35mm (1936)

Fuente: MUVAC-Filmoteca UNAM, 2019

Las cámaras mencionadas anteriormente grababan sin audio, con el paso del tiempo estos aparatos fueron evolucionando, apareciendo otros como, por ejemplo, la Cámara

cinematográfica arriflex de 35 mm, la cuál fue la primera cámara en incorporar un sistema de visualización reflex o el Proyector Royal de 16mm, el cual registraba sonido, logrando así, cada vez más facilidad y fidelidad para documentar los hechos del siglo XX (Bordwell & Thompson, 2018).

La empresa francesa Pathé Frères, puso en disposición al público los aparatos amateurs, mismos que fueron pensados y diseñados para llevar el cine en casa, pues gracias al tamaño del aparato del Proyector Cinematográfico Pathé Baby de 9.5 mm, el cual era muy pequeño y con un precio más accesible, hicieron que este sistema se hiciera muy popular y es así como inicia el auge de su comercialización. Fue pionero a la introducción de las películas 9.5mm, utilizaba película de acetato de celulosa. Era excelente para todos aquellos aficionados al cine, pues como era diminuta, estaba hecha para grabar, documenta, crear y plasmar sus historias y ser mostradas al público. La gran industrialización de estas cámaras consolido la forma de entretenimiento en el siglo XX.

1.3. Los inicios del cine

Los ingeniosos hermanos Lumière crearon el cinematógrafo: este dispositivo permitía la proyección y el copiado de imágenes en movimiento. Una tarde en Lyon decidieron enseñarlo al público (Arnheim, 2018). Muy poca gente asistió, pero fue la suficiente para que la gente se quedará impresionada por lo que habían visto. Su cinta consistía en diez brevísimas películas, las cuales mostraban situaciones mundanas, como *La sortie de l'usine Lumière à Lyon* (1895) o *L'arrivée d'un train à La Ciotat* (1896).

Estas imágenes quedaron grabadas en la historia, pero, sobre todo, plasmó la realidad que se vivía en ese entonces, documentando las costumbres, la época, lo que la gente hacía y como se comportaba. Una crónica de aquello que se vive y que evolucionó de la mano de las posibilidades tecnológicas para lograr capturar y reproducir en movimiento a las imágenes.

A inicios del siglo XX existía la competencia y había grandes productoras en Europa y Estados Unidos. Pero no surgió algo interesante hasta que aparece en el mapa ya el mencionado, Charles Pathé. Agarró inventos anteriores como el fonógrafo, el kinescopio y el cinematógrafo y gracias a ellos fabricó una cámara tomavistas. Él fue el primero en darle una cara industrial y empresarial al cine. Contrató a Ferdinand Zecca, un gran escritor que con él crea nuevos trucos y visiones realista en la pantalla, a diferencia de Méliès que eran fantasías. Zecca crea la primera película de drama: *Historia de un crimen*. Consistía en 6 actos lo que ahora llamamos guion. Crearon muchas películas y Pathé crecía más con su productora. En esa Francia el cine había crecido inmensamente, había mucha competencia y emigraban a otros países en Europa (Bordwell, Thompson, & Smith, 2021).

Porter era un buen escritor americano, así como Zecca, pero en Estados Unidos empezaron a implementar ciertas reglas en el cine que fueron de gran consecuencia. Quitaron la forma teatral que se veía en Europa e hicieron proximidades con la cámara a los actores, realizando nuevas formas de movimientos y dándole cara al actor. Empezaron a intercalar planos, como el primer plano y el plano general. En Francia usaron por primera vez el Plano Americano para aquellas personas que no tenían piernas.

En Estados Unidos había grandes pleitos por las patentes, como cuenta en su libro Roman Gubern (2018): “quien controle la industria cinematográfica, controlará el medio más potente de influencia sobre el público”. Esa idea originalmente la había pensado Edison, con esa mente de poder. Desde aquel entonces ya se sabía el impacto y la fuerza que el cine tenía sobre el público no solamente de manera económica sino social. La gente se sentía identificada por las historias que se contaban más allá del entretenimiento. La forma en que se proyectaban las películas fue cambiando rápidamente, de ser vistas en *music halls* o *penny arcades*, se fue dando de una manera más privada y con cierto costo.

En 1907 el cine ya era una industria que valía mucho dinero, pero tuvo sus problemas, pues en Europa la gente se estaba cansando de ver siempre lo mismo. Lo que se proyectaba en su mayoría eran obras literarias y situaciones mundanas, así que creció una sociedad llama *Film d'art*. Lo que ellos aportaron además de nuevas historias fue la estética de lo que se mostraba en pantalla. Hicieron uso de la luz natural, así como los sets realistas y las actuaciones más naturales. Una casa productora llamada La casa Zeiss tuvo sus aportaciones con el lente, pues ellos empezaron a proporcionar una distancia focal. En vez de utilizar movimientos horizontales como en el teatro, ahora jugaban con la profundidad (Casetti & Di Chio, 1994).

En México la historia no es tan diferente, pues los Lumière tuvieron su proyección en México y dejaron sus cintas, siendo un tesoro para los realizadores. Las producciones hechas en México se basaban al igual que en otros países en historias mundanas y era muy cortas. Poco tiempo después se trataban de Porfirio Díaz con el carácter tipo documental, pero no se sabría de este término hasta más adelante. El primer cineasta mexicano fue Salvador Toscano, sin embargo, se sabe muy poco de sus cintas (De los Reyes, 1999). De los filmes reconocidos fueron *El rosario de Amazoc*, en 1909 fue el primer filme de ficción de Enrique Rosas, y *El aniversario del fallecimiento de la suegra de Enhart* en 1912 de los hermanos Alva.

Las influencias francesas y la Revolución tuvieron mucho que ver en la creación de las películas. Como dice Aurelio de los Reyes en sus Reflexiones sobre el oficio del historiador: “La vida efímera de una película determinaba la dinámica del espectáculo

cinematográfico, inserto, a su vez, en la dinámica de una sociedad con características específicas”. (De los Reyes, 1999) El cine era un reflejo de lo que se vivía en la sociedad, era un documental de la vida.

Los acontecimientos que surgieron a final del siglo XIX e inicios del XX con los grandes avances que hicieron mostraron la capacidad y el poder que una cinta tiene. Ver el mundo a través de un lente era una nueva forma de enseñanza. Lo único que siguió sucediendo fue su crecimiento e importancia en la humanidad, abarcando nuevas propuestas en la forma de contar historias y el uso de la luz, los planos, encuadres, así como la importancia del protagonismo de los actores.

1.3.1. El cine mudo

En si las primeras películas no eran cien por ciento mudas, pues cuando se proyectaban contaban con un pianista o con una pequeña orquesta. Se refieren al cine mudo por lo que se presentaban, que eran en si solo imágenes con movimiento (Bordwell, Thompson, & Smith, 2021). Interesante fue lo que sucedió después de la Primera Guerra Mundial en Francia, pues un escritor llamado Delluc impuso la palabra *Cine Club* y fue el primero en la historia. Fue un cineasta que le dio una nueva ola a Francia, pues en sus filmes el mostraba un lado más contemplativo e intelectual, muy contrario a lo que se vio antes de la guerra (Werner & Korte, 2015).

En Alemania tras la guerra, la industria del cine se manejó diferente, pues sabían que habían perdido todo y decidieron fundar el *Universum Film* una productora que ayudó a alzar el cine alemán. En ese entonces había un movimiento artístico llamado expresionismo, este en su mayoría se encontraba en pinturas y teatro, pero no fue de sorprenderse cuando llego al cine, sobre todo por los antecedentes románticos, naturalistas y fantasiosos que tenían. Entre sus primeros artífices destacó el actor y director Ernst Lubitsch el inició con grandes producciones de la época. Eran de carácter cómico y reflejaban los acontecimientos históricos que se vivían.

Todavía Alemania influenciado por el expresionismo llegaron títulos como *Der Student von Prag* (1913) o *Der Golem, wie er in die Welt kam* (1920). Eran películas fantásticas que tenían grandes audiencias, pero nada como lo que con *Das Cabinet des Dr. Caligari* (1920) de Robert Wiene, esta era una historia sobre criminología. Para Gubern (2018) la idea de los guionistas era la de denunciar, a través de esta parábola fantástica, la criminal actuación del Estado alemán. A partir de esta cinta surgió una sola corriente en el cine alemán, ya que su expresionismo había aportado una riqueza imaginativa para el cine mundial. Aportó estéticas interesantes como la estética teatral del filme y la iluminación. En Francia adoptaron el nombre de *caligarismo* a este tipo de historias.

El expresionismo iba madurando y salían nuevas formas estéticas, pero en ese momento surgió una nueva corriente llamada *Kammerspielfilm*, la estética estaba basada en tres características: el tiempo, el lugar y la acción; respetaban de alguna forma teatral lo que sucedía en esos tres elementos. Con esta nueva forma se estrenó *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens* de F. W. Murnau, una película inspirada en la novela *Dracula* de Bram Stoker (Donald & Renov, 2008).

El maestro expresionista y arquitecto Fritz Lang junto con su esposa Thea von Harbou estrenan *Metropolis* en 1927, una súper producción en la que se retrata una sociedad capitalista futura en la que un robot adquiere la forma de una mujer para infiltrarse en el mundo obrero y destruir toda oposición al sistema. Crítica profunda de lo que vendría, es una película recordada por los ingeniosos y espectaculares set. “Señalaron las cimas del talento arquitectónico y cinematográfico de Lang, cuyo sabio expresionismo había asimilado las lecciones cubistas en el manejo de volúmenes y de luces”. (Werner & Korte, 2015).

En esa época, el cine soviético tuvo un gran protagonismo. En 1919 se crea la Escuela Cinematográfica del Estado dirigida por un realizador teatral Vladimir Gardin. Gracias a la renovación política de la URSS intentaba crear una nueva cultura para los socialistas y surgieron nuevas corrientes vanguardistas. Incorporaban precedentes del circo y del *Music Hall*, estrenándose la sátira *Полождения Октябрины* (Las aventuras de Octobrina, 1924). Con un aire renovador llega el documentalista Dziga Vértov pues sus teorías y producciones

acerca del cine-rojo tuvieron una influencia enorme que llegaría mucho después a Francia. Básicamente discutía que el cine tenía una objetividad absoluta gracias a su avance cinematográfico.

Aparece Sergei Eisenstein quién se dedicó de lleno al cine y no solo ingenió un cine dramatizado sino una nueva concepción de la estética del drama. En su primera película *Стачка* (La Huelga, 1925) ensayo la teoría de “montaje de atracciones”. Sergei detestaba el montaje clásico así que su montaje consistía en “todo elemento que pueda ser comprobado y matemáticamente calculado para producir ciertos choques emotivos en un orden adecuado dentro del conjunto; único medio mediante el cual se puede hacer perceptible la conclusión ideológica final.” Dirigiendo su trabajo principalmente a la planificación de la puesta en escena y dejando la solidez narrativa en un segundo plano (Eisenstein, 1999).

El cine mudo tuvo que encontrar caminos estéticos en sus escenas ya sean para sus actores, su escenografía, sus encuadres y su iluminación. Era una combinación exquisita de otras expresiones del arte. El acercamiento al cine era más prometedor gracias a estas adquisidoras herramientas y no dejó evolucionar en los años siguientes.

1.3.2. El cine sonoro

Unos pocos efectos sonoros y ciertas musicalizaciones fueron los primeros sonidos en escucharse en pantalla como parte de la misma cinta, pero la primera película que tuvo sonido y salía de la boca del protagonista fue en *The Jazz Singer* (1927), cinta que le pertenece a la Warner Bros. y que buscó a los mejores especialistas en sonido que se encontraban en la radio contando historias (Donald & Renov, 2008).

Por este avance aumentó el número de espectadores en las salas, pero tuvo sus dificultades. Al principio tuvo sus dudas, pues no sabían hasta donde podría llegar el sonido y que partes sobrepasaría en la cinta. “El advenimiento del sonido supuso un duro golpe a la estética del cine-montaje, al permitir una gran economía de planos, eliminando las abundantes imágenes explicativas y metafóricas del lenguaje visual mudo y facilitando,

además, representar porciones de la realidad que estuvieran fuera del encuadre por la única presencia de su sonido". (Gubern, 2018).

Ya para 1930 el cine sonoro existía en casi todo el mundo y dominaba la dinámica del audio con buena sincronización. El inventor Eugene Laustsen demostró que el sonido se podía fotografiar sobre la película; a partir de este momento los tres fundamentos elementales que eran el diálogo, música y efectos sonoros podían ir sobre una misma mezcla de sonido (Gubern, 2018).

El cine sonoro trajo ventajas y desventajas, pues a muchos no les gustaba que el cine llevara sonido e implicó que varios directores dejarán el cine o cambiarán la dinámica, así como a los actores, pues se dieron cuenta que muchos no tenían buena dicción y llegaron otros actores para reemplazarlos. La evolución se siguió dando e incluso el sonido fue perfeccionado por la Gestapo, la cual tuvo un factor importante para la propaganda en la Segunda Guerra Mundial.

1.3.3. La Segunda Guerra Mundial

La Segunda Guerra Mundial fue un conflicto armado que enfrentó a dos bloques de países entre 1939 a 1945, pero antes de que estallara la guerra, Alemania tenía un buen poder en el cine por sus patentes registradas y el manejo del cine sonoro (Werner & Korte, 2015). El cineasta austríaco Josef Von Sternberg lanza la película *Der blaue Engel* (1930), (El ángel azul), la primera gran película sonora de Alemania. Los grandes cineastas alemanes como Pabst, Fritz Lang, Bergener, entre otros, seguían dando de qué hablar, pero tuvieron que irse a Estados Unidos en 1933 cuando Hitler subió al poder, pues unos eran judíos o simplemente demócratas (Gitlis, 2008).

Introduciendo la cámara réflex que permitía enfocar y ver al mismo tiempo, el nazismo usó en su favor al cine como una forma de propaganda. La industria del cine quedó en manos de Joseph Goebbels a la cabeza del *Reichsministerium für Volksaufklärung und Propaganda* (Ministerio del Reich para la Ilustración Pública y Propaganda), quien entendió el impacto sociocultural que representaba el cine y su potencial para la transmisión de ideas

(Kracauer, 2019). Siguiendo sus instrucciones, el régimen nazi convirtió a la propaganda una forma muy destacada de arte, con *Triumph des Willens* (1935), *Olympia 1. Teil - Fest der Völker* (1938) y *Olympia 2. Teil - Fest der Schönheit* (1938) de Leni Riefenstahl, una de las directoras de cine más innovadoras y modernas de su tiempo y la mayor exponente de la propaganda nazi, enalteciendo las políticas nacionalsocialistas de Alemania (Huguet-Pané, 2021)

Además de Leni Riefenstahl, el nazismo contó con otros destacados cineastas como Veit Harlan, director de *Jud Süß* (1940), drama histórico sobre el duque Karl Alexander de Württemberg y su tesorero *Süß Oppenheimer*, cinta de gran éxito popular con una elogiosa crítica de la *Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica* de Venecia, donde nadie pareció reparar en su antisemitismo (Such, 2016), Fritz Hippler quien dirigió *Der ewige Jude* (1940), cinta donde el personaje “está relacionado de forma clara e inmediata con el judío errante, condenado por Jesús a vagar hasta su segunda venida” (Rodríguez Rivero, 2012) y Erich Waschneck, director de *Die Rotshchilds* (1940), cinta basada en el libro *Los Protocolos de los Sabios de Sion* en el que se mostraba por un lado la opulencia de esta familia de banqueros judíos alemanes y por el otro, una conspiración para el dominio mundial supuestamente emprendida por los judíos desde el S. XVI (Gitlis, 2008). El cine nazi permitió fortalecer emociones para controlar y meterse con la psique de las personas dejando por seguro quien era el bueno y quien era el enemigo.

Del otro lado del mundo en Estados Unidos, el locutor Orson Welles después de la polémica causada por la radionovela *The War of the Worlds* (1938), emigra al cine y dirige *Citizen Kane* (1941). Fracaso económico de gran éxito entre la crítica, en el que su director retoma las técnicas de Sergei Eisenstein, Jean Renoir y Friedrich Wilhelm Murnau de plano secuencia y profundidad de campo para contar una historia que cuestionaba el orden psicológico, social y moral de Estados Unidos. En este tiempo varias películas se convirtieron en clásicos como *Casablanca* (1941), representando a la resistencia francesa, *How Green Was My Valley* (1941) que hablaba sobre los problemas de los mineros en el país y *To Be or Not to Be* (1941) una cinta antinazi.

Durante la Segunda Guerra Mundial, se desarrollaba en nuestro país *La época de oro del cine mexicano*, en la que la industria nacional es favorecida por la inmigración principalmente de creadores españoles, las limitaciones productivas de Estados Unidos y Europa y una saturación de cine de propaganda bélica cada vez menos popular.

“Mediante la pobreza económica y expresiva, el cine mexicano logra suplir las deficiencias de la industria norteamericana... Son otros los géneros que encuentran el apoyo popular; son otros los que responden a una necesidad verdaderamente nacional y pueden ser considerados como una expresión colectiva así sea en segunda instancia. Las comedias rancheras, las películas cómicas y las epopeyas del barrio son las más significativas, desde esta perspectiva.” (Ayala Blanco, 2017, pág. 16).

En la posguerra en países como Francia, la liberación hizo que hubiera una ocupación extranjera, mientras que en la Italia fascista la resistencia partisana jugó un papel importante dentro de la revolución social y política, pues, así como sucedió tres décadas antes de Rusia, el cine trascendió, operando una ruptura decisiva con la producción anterior. (Gubern, 2018). El director Roberto Rossellini tenía el sentido revolucionario y lo plasmaba en sus cintas, así como Visconti y De Sica que fecunda en movimiento neorrealista.

Cuando terminó la guerra el cine se apoyó con nuevos avances tecnológicos, desarrollando mejores cámaras para que las grabaciones fueran más versátiles. Aquí nace una nueva era para el cine, pero también nuevas dificultades.

1.3.4. El cine de la segunda mitad del siglo XX

El cine contemporáneo nunca deja de sorprender, es la situación actual del cine, en él hay nuevas propuestas y técnicas en la producción; estética y montaje del filme (Werner & Korte, 2015). El cine evolucionó en todas partes del mundo, pero para iniciar, en la cultura occidental se conocen muchos clásicos que provienen de América. En los años 50's y 60's surgen nuevos directores como Richard Brooks, Stanley Kubrik y Nicholas Rays, por mencionar a algunos. Estos directores eran abalados por la crítica y siguen hasta el día de hoy como los mejores filmes de la historia. También tuvo que ver la combinación de

personas icónicas como Marilyn Monroe, sin embargo, en Nueva York surge una idea *underground* para el cine, una forma independiente y experimental de crear películas que rompió con muchos estigmas del cine.

En Italia surgen grandes filmes como *La dolce Vita* de Fellini, un gran director con una gran creatividad y es que tras la posguerra a el cine italiano se le denominaba como “el cine del milagro económico”. Otro gran director de la época fue Michelangelo Antonini con su cinta *El eclipse* (1962) con una gran variedad de técnicas en la narrativa como los tiempos muertos, los planos largos y los paisajes urbanos, lo que llamaríamos hoy un cine contemplativo (Werner & Korte, 2015).

Con la “nueva ola” francesa hubo varios jóvenes cineastas que buscaban la realización del “cine de autor”. Con esto en mente la idea era hacer una película excepcional con medios escasos, pero sacándoles el mejor provecho a la iluminación, los encuadres y sobre todo enriquecer el lenguaje cinematográfico (Donald & Renov, 2008).

El cine contemporáneo dejó su huella en todas partes del mundo, así como el cine socialista fue un cine romántico, pero sobre todo experimental. El cine inglés que después de la posguerra inició “el nuevo cine inglés” y plasmaban situaciones de victoria. En Alemania la producción ascendió e hizo películas excepcionales pero lo más interesante fue la narración en primera persona (Gubern, 2018). En Asia los dos directores nipones más importantes son Kurosawa y Yasujiro Ozu con una sombría explosión hacia la violencia y la lucha contra la injusticia, sin embargo, lo más grande dentro de la industria nipona es la animación. Finalmente, pero no menos importante en México contamos con directores excepcionales como Luis Buñuel y todo su repertorio de películas, así como las películas protagonizadas por Cantinflas en el auge de la comedia en México. El cine nunca deja de cambiar y esto solo fue el inicio de una revolución en la imagen y formato.

En el ámbito meramente cinematográfico en los años 80's, en América el contexto de explotación de los géneros más famosos hacía que las películas fueran para todo público. Así que se creó una moda en el cine de terror, suspenso y ciencia ficción lanzando películas como *Jaws* (1975) de Steven Spielberg, *The Shining* (1980) de Stanley Kubrik y *Alien* (1979) de Ridley Scott. Para ese entonces ya existían directores de gran renombre como Francis

Ford Coopola, Martin Scorsese, Sindy Pollack, David Lynch y Woody Allen (Werner & Korte, 2015). Ellos ya tenían súper producciones y destacaban por sus nuevas propuestas al manejar la cámara y contar historias.

1.3.5. El cine contemporáneo

La forma de ver cine ha cambiado abismalmente en los últimos 10 años. Pero no fue el único que creció, también fue el caso de otros medios como el teléfono, cámaras fotográficas, celulares e incluso el uso del internet. En gran parte se debe a la globalización y al estado de siempre estar cambiando. “La globalización es un proceso que está modificando el mapa de la actividad de la producción de representaciones simbólicas del ser humano” (Sedeño Valdellós, 2011, pág. 12).

En este caso hablando de las producciones audiovisuales, el ritmo de sacar una película, serie o documental una tras otra se debe a la hibridación que sucedió en el cine. Tras una historia audiovisual basada en medios analógicos con soporte químico o electrónico, en nuestros días, la hibridación cultural es un proceso sociocultural en el que estructuras o prácticas discretas, que existían en forma separada, se combinan para generar nuevas estructuras, objetos y prácticas (García Cinclini, 2003). Así mismo, surge el cine digital a finales del siglo XX, como parte de la globalización y de la estrecha relación del hombre con la máquina, aparecieron nuevas formas de filmar.

Tras el digital, el cine contó con muchas ventajas. Las producciones eran más versátiles y llevaderas. “La exhibición digital es un gran jalón en la historia del cine y está entre sus mejores desarrollos como el sonido, el color, los formatos panorámicos y el sonido digital”. (Sedeño Valdellós, 2009) Se dió toda una revolución porque el cine dejó ser exclusivo de las salas exhibicionistas. Ahora podías contar con la renta y venta de un VHS, DVD e incluso la televisión.

La globalización y las mismas creencias en las conformidades del ser humano hicieron que la situación fuera menos compleja y a través del internet crearon plataformas para disfrutar del cine en casa. Se crearon nuevas relaciones entre emisor y receptor, así como un nuevo modelo de negocio. La aparición y expansión de rápidas plataformas como *Netflix*, *HBO*, *Hulu*, *Amazon Prime*, entre otras ha cambiado la visión y el consumo de las películas. Sin embargo, se cree que se pierde la calidad y la importancia de verlas.

La visión del cine ha evolucionado rápidamente, empezó como una nueva propuesta de enseñar lo que hay en el mundo y con la incorporación del sonido inició otra ventana de mil oportunidades para el mismo. El conjunto de materias artísticas que se veían del cine hace de éste el séptimo arte, una herramienta que vale la pena conocer dentro de todos sus elementos; aunque se cree que con la industrialización del cine, ha carecido de ello, pero este asunto meramente podría ser otro tema de tesis.

1.4. El cine como industria

Para contar nuevas historias los cineastas y los escritores se dieron cuenta que el amor y el sexo eran temas que al público les gustaba, esto no era nada nuevo si tenemos en cuenta que el concepto de amor ya se veía en otras expresiones del arte, así como en la literatura, el teatro, la música, etc. Usaban con frecuencia la conocida fórmula del chico conoce a la chica. También tuvo mucho que ver con la belleza de los protagonistas, el tener caras estéticas de acuerdo a los lineamientos de belleza para la pantalla. Generaba más dinero y dio pie a la creación del *Star system*, el sistema de las estrellas, que era básicamente contratar a muchos actores y promocionarlos como si fueran productos. (Bordwell, Thompson, & Smith, 2021).

Lo que surge en este tiempo, es el cine como gran industria. El cine iba en auge, su público crecía y cambio la forma de presenciar un filme. Se inauguraban grandes salas y empezaban a brotar nombres importantes como Zukor; el cual era un joven de california con muy buenas ideas que creó una empresa llamada “Acotores famosos en obras famosas” y junto a un grupo de directores independientes, después de unos años creó *Paramount Corporation*. Hoy en día sigue siendo una de las productoras más poderosas del mundo (Bordwell & Thompson, 2018).

También haciendo novedades fue David W. Griffith, empezó como guionista y actor, pero rápidamente se sumergió en el mundo de la ejecución del cine. Recurrió a grandes personajes de la literatura como Edgar Allan Poe y Tolstói. Aprovechando sus conocimientos de actor, su intención era intensificar el dramatismo de la historia. Empezó a utilizar el plano medio, los primeros planos y a cambiar la situación de una imagen a otra, es decir, si la historia surgía en una casa, pero también tenía una narrativa en la calle, intercalaba las escenas para que se viera todo lo que pasaba en ambos lados. Esta técnica se hizo tan famosa que de ahí en adelante se usó en el cine y que hoy tienen el nombre de *cross-cut* y *switch back*. “Griffith comprendió bien cuál es la potencia expresiva de las imágenes y los resultados que pueden nacer de su libre combinación, que es el montaje” (Gubern, 2018). No mucho tiempo después en el año de 1914 realizó la primera súper producción en

América estrenando la película *El nacimiento de una nación*. Recaudó 50 millones de dólares y consistía en 12 rollos, exponiendo 1,375 planos. Ya no solo se trataban de fotografías en movimiento, ya existía una fluidez jugando con los planos y el cambio de escena logrado gracias al montaje.

En Europa seguían un camino diferente, pues les interesaba más el monopolio de las grandes empresas cinematográficas. Tenían a grandes productoras por parte de Pathé en Francia o productoras importantes en Italia. Un personaje destacado fue Max Linder por sus comedias, gracias a ellos, nació todo un género evolutivo. En Italia surgía *Comedia dell'arte* y la comedia era la sátira social en la que vivían. Esto dio un salto en el mundo e hizo que el género se expandiera, teniendo como ejemplo al gran destacado Charles Chaplin (De Baecque, 2005).

En la parte nórdica del mundo el cine se destacó por interpretar obras literarias. El cine llegó relativamente tarde a países como Noruega, Suecia, Finlandia, etc. “Revelaban el esfuerzo de aquellos primitivos por apurar al máximo los elementos técnicos propios del cine mudo para crear una narrativa psicológica, buscando la senda de la introspección que hiciera tangible mediante la fotografía el invisible mundo interior, en una dimensión lírica, subjetiva e intimista”. El cine mudo se fue desarrollando de distintas formas en muchas partes del mundo, lo interesante de Suecia es que les interesaba mucho lo que se plasmaba a través de la fotografía, lo que se podía contemplar a través de ella y así proyectarla en una cinta (Gubern, 2018).

Capítulo 2. Dibujando con luz, la fotografía en el cine

En el presente capítulo se dará a conocer el significado de la cinematografía más allá de su definición etimológica, pues se puntualizarán los elementos cinematográficos seleccionados para dicho análisis, así como la historia de las partes que los forman por ser una herramienta de importancia a la hora de elaborar una escena en la película. También se describirá la notable responsabilidad que conlleva ser el director de fotografía a la hora de sumarse a un proyecto cinematográfico.

2.1. El arte y el cine

El cine, el arte y la cultura se mezclan e interrelacionan constantemente. Desde el nacimiento del cine, las influencias y relaciones del arte en el mismo, son constatables. Con el paso de los años el cine se presenta como una herramienta de un gran poder persuasivo y educativo con muchas vías de innovación, siempre creando nuevas experiencias. De modo que es importante conocer al séptimo arte y de todos los componentes que utiliza en su ejecución (Bordwell, Thompson, & Smith, 2021).

Si retrocedemos en los años 20's el cine se discutía y se planteaban la pregunta de qué si realmente era un arte. Existieron muchos autores que hablaban sobre el "cine puro", esta cuestión llevo a que el cine se diferenciara entre la industria y el arte, sobre todo porque decían que un guion solo era un pedazo de papel, pero nunca llegaría a hacer una obra en un lienzo, pero que si existiría dentro de una buena organización industrial y las necesidades del dinero.

Usualmente al cine se le comparaba con diferentes artes, como la poesía, el teatro o la pintura. Era por la exhibición del material y su proximidad con esas artes. Como lo dice René Clair (1972): "En el cine sólo puede existir la poesía creada por la imagen misma. Es una poesía singularmente nueva y cuyas reglas no son fijas." Todo lo que pasa en el cine proviene de la imagen, pero no es tan sencillo como suena. Para llegar a la proyección de

esa imagen tuvo que haber pasado por un procedimiento, más que por ciertas reglas, un proceso que tuviera el sentido del realismo.

Siguiendo la cuestión de que si el cine es realmente un arte o no, es importante mencionar su proceso. Quienes no están de acuerdo siguen un punto de vista sobre una analogía a través de la pintura. En la pintura, el camino de la realidad al cuadro pasa por la vista al sistema nervioso del artista, por su mano, y finalmente por su pincel que da las pinceladas sobre el lienzo (Arnheim, 2018). El proceso no es mecánico como el de la fotografía, donde la luz natural juega un papel importante para ser reflejados en el lente y así sacar una linda foto. No parece en su totalidad justificable, por eso hay que entender el procedimiento.

2.1.1. El realismo en el cine

Como lo dicen Aumont, Bergala, Marie, y Vernet (2008, pág. 134) “Cuando se aborda la cuestión del realismo en el cine, es necesario distinguir entre el realismo de los materiales de expresión (imágenes y sonidos) y el de los temas de los filmes.” El cine es uno de los medios de expresión más realista por reproducir el movimiento, el sonido de una acción a otra y por el manejo del tiempo; pero esto es solo una forma sencilla de percibirla. Partiendo de que el cine es el medio más realista se lo debemos a la forma del montaje porque requiere todo un conjunto de códigos.

El realismo aparece como una victoria de la realidad en relación con un estadio anterior del modo de representación. Pero esta victoria es absolutamente desechable por las innovaciones técnicas y también porque la propia realidad no se alcanza jamás. (Aumont, Bergala, Marie, & Vernet, 2008, pág. 140)

Si nos vamos a la parte lógica del realismo entonces, en efecto, el realismo solo existe en la realidad, vaya la redundancia; pero lo que si hace el cine es proyectar realidades en estilos diferentes y jugar con ellas. El artista crea una nueva realidad, no para que imite la realidad en la que vive, sino para darle su propio aliento vital, para que tenga una vida autónoma e independiente (Sabido Sánchez Juárez, 2004).

Hablando de los temas de los filmes recordemos que se inició todo un movimiento artístico denominado realismo y que tuvo una corriente llamada neorrealismo. Según el crítico de cine llamado Andre Bazin la escuela se caracterizaba por un rodaje en exteriores o en decorados naturales, por recurrir a actores no profesionales y a guiones inspirados en las técnicas de la novela americana, utilizando personajes sencillos. Pero realmente era un cine que no contaba con tantos medios y que se oponía a las grandes producciones como la italiana, francesa o americana (Villarejo, 2021).

Un tema referente en el realismo es lo verosímil. “Lo verosímil se refiere a la relación de un texto con la opinión pública, a su relación con otros textos y también al funcionamiento interno de la historia que cuenta.” (Aumont, Bergala, Marie, & Vernet, 2008, pág. 143). Es decir, la opinión pública tiene un valor en la idea de algo categorizado dentro una historia. Como los valores que tiene un mismo héroe en cierto género de película. Se podría decir que es un tipo de censura cuando hacen una paradoja de esas ideas, entonces es inverosímil. Esto meramente de la parte realidad-creencia.

Aunque en la actualidad esto queda cuestionable por la creatividad y la emigración de culturas, se pueden seguir percibiendo las mismas ideas. Como se puede ver, el realismo en el cine puede ser visto de muchas formas, pero siempre estará ligado con la imagen y la historia proyectada “la imagen del cine fascina y retiene en parte porque oscila entre un estatuto de representación (representar alguna cosa de manera realista) y la extrema evanescencia de su material (sombras y ondas).” (Aumont, Bergala, Marie, & Vernet, 2008, pág. 148).

La realidad en el cine sugiere que el espectador se adentre en la historia sin dejar de saber que es una ficción. Esto se puede lograr gracias a los diferentes componentes con los que el cine cuenta. El de mayor importancia por su complejidad y por la proximidad de lo interpretable es la cinematografía.

2.2. Qué es la cinematografía

La cinematografía proviene de la palabra “kinesis” que significa movimiento o escribir en movimiento, y de “grapho” que significa escribir o grabar; también depende de la fotografía que significa escribiendo con la luz (Sikov, 2020).

Entender a la cinematografía va mucho más allá de su definición; ya no es necesario regresar al origen de la imagen fija en el cine, pero vale la pena recordar que esa fue la vez en la que el cine le dio vida a la imagen. Una mejor manera de expresarlo fue de parte del director de cine franco-sueco Jean Luc Godard, en un ensayo sobre la fotografía, diciendo que “la foto es la verdad, el cine, la verdad veinticuatro veces por segundo.” (Ledi, 2017) Partiendo de esta idea, la cinematografía es el mecanismo de movimiento vista por encuadres, misma que la distingue de una cámara normal.

También es el término general que se le da a todos los elementos que constituyen a la fotografía proyectadas en la pantalla (Sikov, 2020). Es como el hermano mayor que le deja todo el lado técnico al cine y éste en cambio le da su propia producción con todos los elementos visuales en pantalla como la iluminación, el color, el encuadre, la composición, profundidad de campo, la exposición, el enfoque, la ubicación de los elementos, la filtración, entre otros. Es por ello que a la cinematografía se le denomina como arte, ya que posee los medios para proyectar la visión del director; podríamos decir que es el alma o la esencia de la película que representa la historia.

El objetivo de la cinematografía es tratar de fabricar una representación lo más realista posible, dado que tiene que reproducir fielmente el movimiento de lo real, aunque sea mediante una ilusión óptica; al mismo tiempo, alcanza una representación “desrealizadora” que va más allá de la visión normal y nos permite ver aquello que el ojo nunca ha visto (Dubois, 2015).

Para lograr ese mundo de realidades en la *mise-en-scene* (puesta en escena) se tienen que entender los mecanismos que la complementan para crear el lenguaje visual y así facilitar la comunicación de lo que se narra en el filme.

2.3. Elementos de la fotografía en el cine

La narración cinematográfica se integra de una infinidad de elementos, el sonido, la música, los diálogos y la interpretación de los actores y los diversos elementos del discurso audiovisual, de ellos, nos concentraremos en el mensaje visual, base de los lenguajes fílmicos que de acuerdo con Micaela Conti (2018) se integra por la iluminación, color, movimiento, distancia focal, profundidad de campo y plano. Adicionalmente se tomaron de referente a Bordwell, Thompson y Smith (2021) para complementar esta visión e incluir al montaje como parte estructural de la fotografía en el cine.

2.3.1. Enfoque y profundidad de campo

El enfoque tiene que ver con las relaciones de perspectiva como la escala, la profundidad y las relaciones espaciales de una escena. “In technical terms, the focal length is the distance from the center of the lens to the point where light rays converge to a point of focus on the film” [En términos técnicos, la distancia focal es la distancia desde el centro del lente hasta el punto donde los rayos de luz convergen en un punto de enfoque en la película] (Bordwell, Thompson, & Smith, 2021, pág. 187).

Como ya se mencionó en la parte de la historia del cine, éste inicio como una imagen fija, posteriormente se pudo lograr en el caso de las tomas *travelling* y panorámicas. Si vemos las limitantes de una imagen son lógicas, ya que el espacio representado es visible solo hasta cierto punto. Eso puede ser un poco frustrante porque solo te muestra una parte, pero por estas mismas restricciones el cine es considerado arte (Arnheim, 2018). Para manejar la imagen se deben tener en cuenta ciertas cuestiones como la dimensión de cualquier cosa. Es importante tenerlo en cuenta para darle el realismo que se necesita en el cine. Y puede llegar a hacer una solución “sencilla” como la distancia de la cámara hacia el objeto. La ejecución de dicha cuestión se soluciona por la profundidad de campo.

La impresión de profundidad no es exclusivamente propia del cine, que está muy lejos de haberlo inventado todo en ese terreno. Sin embargo, la combinación de

procedimientos utilizados en el cine para producir esta aparente profundidad es singular, y demuestra de modo elocuente la inserción particular del cine en la historia de los medios de representación (Aumont, Bergala, Marie, & Vernet, 2008). Con la ayuda del movimiento de la cámara esto se pudo lograr con agilidad, pero en medio de esta ejecución aparece una palabra interesante: la perspectiva.

La perspectiva no nació por el cine, su historia se remonta al renacimiento europeo, ofreciendo una definición bastante llevadera. Ellos decían que la perspectiva es el arte de representar los objetos sobre una superficie plana, de manera que esta representación se parezca a la percepción visual que se puede tener de los objetos mismos. Es decir que se debe tener una referencia a una visión clara “en la vida real”. Para explicar un poco mejor esto Arnheim (2018) dice que en cuestión de la cámara las limitaciones de la imagen se sienten inmediatamente. El espacio representado es visible hasta cierto punto, pero luego aparece el borde que suprime lo que está más allá. Todo parte desde la perspectiva de la imagen, pero de conocimiento que se tiene sobre ella.

This restriction... explains why it is often very difficult to reproduce intelligibly in a photograph the spatial orientation of the scene depicted. [Esta restricción... explica por qué a menudo es muy difícil reproducir de manera inteligible en una fotografía la orientación espacial de la escena representada] (Arnheim, 2018, pág. 17).

Es muy común que reproducir de forma inteligible la orientación espacial de la escena se complique, esto debido a la falta de objetos familiares que permitan demostrar las dimensiones de un objeto. Sin embargo, también es importante agregar la nitidez a toda esta composición. Para que se logre la profundidad de campo el objeto estelar debe estar enfocado mientras lo demás le da ese efecto de profundidad.

La profundidad de campo es un importante medio auxiliar de la institución del artificio de profundidad: si es grande, el escalonamiento de los objetos sobre el eje vistos nítidamente vendrá a reforzar la percepción del efecto perspectivo; si es pequeña, sus mismos límites manifestarán la «profundidad» de la imagen (Sikov, 2020). En la parte técnica esto se logra por el uso de diferentes lentes y su uso focal.

La imagen junto a la profundidad de campo juega un papel estético y expresivo dentro del tecnicismo, pero se puede utilizar de muchas maneras para dar significados

diferentes. Pues ha ido vareando bastante en los últimos años, pero nunca deja de darle la estética del realismo (Aumont, Bergala, Marie, & Vernet, 2008).

Es uno de los elementos más básicos para dirigir la atención del espectador. Existen dos tipos de enfoque, primero está el selectivo, éste utiliza un lente de corta distancia focal haciendo mayor profundidad de campo focal, resaltando el objeto de una parte específica de la imagen. En cambio, el enfoque total, es toda la imagen que se encuentra en el foco. Se utiliza para que el espectador visualice todo lo que se encuentra dentro de la imagen.

figura 5 Corta distancia focal. Ideando el plan final del personaje de Bradley Cooper



Fuente: Nightmare Alley, 2021

2.3.2. Encuadre y uso de planos

Mencionado ya en la historia del cine, los primeros planos aparecieron en su mayoría en el cine francés, pero desde ese momento nunca han dejado de evolucionar y tienen un simbolismo para representar la escena. Con la incorporación de planos en el cine, la imagen dejó de ser fija. Llega a hacer más que una imagen “fotográfica” ya que la que se muestra en cine está conformada por fotogramas que van cambiando por la velocidad de la proyección de la película y por la relación de los movimientos de cámara (Donald & Renov, 2008).

Existen dos tipos de movimientos y de ellos se desglosan varios. Pero lo más importantes son el panorámico y el *travelling*. El primero es un desplazamiento que inicia en el eje de la cámara y se desliza a otro punto, pero no se mueve la cámara. El segundo es un movimiento que a contrario del *travelling* se mueve la cámara de manera horizontal de un punto a otro. Hay muchos tipos de combinaciones que funcionan y dan ciertas sensaciones como el uso del zoom que es como un *travel* acercándose al objeto mientras este al mismo tiempo enfoca. Esto da la sensación de que nos acercamos.

Todo es un conjunto de tecnicismos como las dimensiones, el punto de vista, el ritmo, la duración y los movimientos que suceden entre las imágenes, pero más que una definición técnica, el uso de planos es lo que le da vida al montaje. “se convierte en la verdadera unidad del montaje, el fragmento de película mínima que, ensamblada con otros fragmentos, producirá el filme.” (Aumont, Bergala, Marie, & Vernet, 2008, pág. 37).

De acuerdo con Aumont, Bergala, Marie, y Vernet (2008) al hablar de “plano”, existen tres tipos de contexto dentro de la estética del cine, en términos de tamaño, en términos de movilidad y en términos de duración.

En el primero (tamaño) se encuentran los planos que se utilizan para presentar al personaje como el plano general, el plano medio, el plano americano, el primer plano, el primerísimo primer plano, entre otros. Es el punto de vista sobre el encuadre y usualmente se usa para entender la situación del personaje.

En el segundo (movilidad) el plano que se compone de “planos fijos” y “movimientos del aparato”, en ambos casos, permanecer estático o dinámico posee una intención comunicativa y se suele relacionar con una búsqueda por focalizar la atención del espectador en un aspecto del plano.

Por último, en el tercero (duración) trata sobre el tiempo destinado a cada uno de los planos, donde su definición como “unidad de montaje” implica la existencia de fragmentos muy breves o largos.

Tal como lo mencionan Kuhn y Westwell (2012), el encuadre implica los lentes presentes en el fotograma, es decir, todo lo que finalmente aparecerá en el área rectangular que abarca la película.

“The arrangement and composition of elements in a film frame, the entire rectangular area of a film image as projected or as visible on the screen.” [La disposición y composición de los elementos en un fotograma, toda el área rectangular de la imagen de una película tal como se proyecta o se ve en la pantalla] (Kuhn & Westwell, 2012, pág. 987)

Los planos hacen referencia a la proximidad de la cámara a la realidad. (Kuhn & Westwell, 2012, pág. 1476). El plano, además de ser quien ubica la cámara en el espacio, también es parte del ángulo, el nivel, la altura y la distancia. Según Pere Marquès Graells (2003), existen tres tipos de planos: los descriptivos, narrativos y expresivos.

1) **Planos narrativos:** Son aquellos que cuentan la acción que se está desarrollando.

- **Plano entero:** El encuadre no corta ninguna parte del objeto a mirar, se ve entero. Puede ser descriptivo porque observas las características generales del objeto
- **Plano americano:** Su límite es justo por arriba de la cabeza del sujeto y termina a la altura de sus rodillas. Este plano tiene un valor narrativo y expresivo, ya que se muestra su cara y sus manos.
- **Plano medio:** Encuadra al sujeto por medio de su cintura. Tiene un valor narrativo porque se presenta la acción del personaje, incluso por el enfoque podemos apreciar sus expresiones.

2) **Planos descriptivos:** Literalmente describen al entorno o al personaje

- **Gran plano general:** Es el de mayor rango, y pueden apreciarse varios objetos. Existe distancia entre la cámara y el objeto. Tiene el valor descriptivo por la dramatización de soledad del sujeto frente al medio.
- **Plano general:** Los personajes se muestran de cuerpo entero, esto permite que se aprecia el desenvolvimiento de la acción en los personajes.

3) **Planos expresivos:** Su función principal es mostrar las emociones de los personajes.

- **Primer plano:** Del rostro a los hombros, es una distancia íntima que destaca las emociones y sentimientos del personaje
- **Plano detalle:** Aísla un objeto o parte del objeto, este puede tener un valor descriptivo, narrativo o expresivo

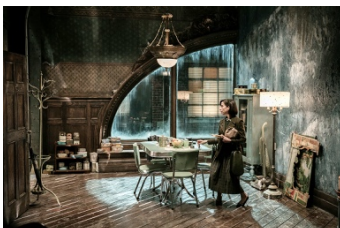
Es importante también, mencionar la cámara subjetiva, esta consiste en mostrar la cámara como si fueran los ojos del personaje. Sería como meterse en la piel del sujeto.

Figura 5 Tipos de planos

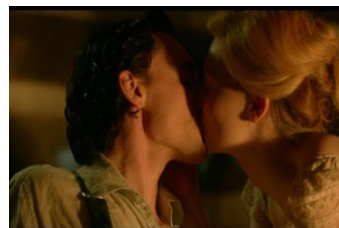
Plano narrativo



Plano descriptivo



Plano expresivo



Fuente: Nightmare Alley, 2021, Shape of Water, 2017 y Crimson peak, 2015

La angulación puede ser muy extensa porque existen muchos lugares en el espacio donde podría estar situada la cámara, sin embargo, se estarán buscando aquellos ángulos que tengan ciertos efectos dramáticos o que tenga una forma de retratar a un personaje o crear una incomodidad visual. “In addition to subject-camera distance, directors employ different camera angles to provide expressive content to the subjects they film. [Además de la distancia sujeto-cámara, los directores emplean diferentes ángulos de cámara para proporcionar contenido expresivo a los sujetos que filman].” (Sikov, 2020, pág. 48).

- **Cenital:** Se realiza desde encima del sujeto que se filma.
- **Picado:** Añade un fuerte valor expresivo a las imágenes por razones de perspectiva, pues el objeto puede parecer más pequeño a su entorno. (Marquès Graells, 2003). La cámara se sitúa por encima del objeto aproximadamente a unos 45 grados, hasta menos de 90 grados.
- **Normal:** A la altura de los ojos de la persona. Denota una situación de normalidad.
- **Contrapicado:** Se realiza justo en frente del sujeto. A la altura por debajo de sus ojos y debe estar orientado al techo, opuesto al picado. Al contrario del picado, el objeto parece más grande y poderoso. (Marquès Graells, 2003)
- **Nadir:** Opuesto al cenital, la cámara va debajo del sujeto de forma perpendicular al suelo.

Figura 6 Angulación de la toma

Contrapicado



Picado



Fuente: *Nightmare Alley*, 2021 y *Shape of Water*, 2017.

2.3.3. Montaje y ubicación de elementos

El montaje en términos generales es la composición narrativa de la imagen y el sonido. Aquí sucede la combinación de todos los elementos para tener una relación con la representación fílmica. “De lo que se trata es de reflejar cuánto tiempo durará la lucha y después en qué terreno va a tener lugar. El montaje, en consecuencia, al mismo tiempo que la niega, anuncia y prepara la puesta en escena; el uno depende de la otra y viceversa” (De Baecque, 2005). El montaje es el ver la película terminada. Pero antes, para llegar a este punto hay que pasar por ciertas etapas:

El primer paso es el desglose del guion y partir las escenas en acciones para así poder poner los planos pensados. Luego es el rodaje de estas escenas con los respectivos planos, posteriormente estas escenas pasan por el proceso técnico del montaje, el cual consiste en las elecciones de los elementos útiles para así poder enlazar los planos seleccionados en cierto orden (Sikov, 2020). A esto se le llama “primera continuidad”. Finalmente se sabe con exactitud la duración de cada plano y sus empalmes con otros planos.

Esta parte es meramente la técnica y es la clásica fórmula del montaje que en su definición amplia señala que “es el principio que regula la organización de elementos fílmicos visuales y sonoros, o el conjunto de tales elementos, yuxtaponiéndolos, encadenándolos y/o regulando su duración” (Aumont, Bergala, Marie, & Vernet, 2008, pág. 62).

Existen varios tipos de montaje, pero los más conocidos son los “montajes lentos” y los “montajes productivos”. Este último se dice que es el narrativo o más transparente. Pero el montaje siempre se va a definir por sus funciones, las cuales son:

1) Las funciones sintácticas que cuenta con dos efectos; el enlace y la alternancia. El primero es la forma de enlazar dos funciones diferentes como el *flashback*. Mientras que la alternancia, es el que sigue la línea del montaje por la simultaneidad de las acciones; la construcción del tiempo discursivo.

2) Las funciones semánticas, esta es la función más importante y la que se utiliza universalmente, se trata del sentido y puede producirse al relacionar un elemento cualquiera con otro elemento cualquiera, incluso si son de naturaleza completamente diferente y, por último;

3) Las funciones rítmicas que fueron muy utilizada a inicios del siglo XX. A su vez cuenta con dos ritmos. El temporal, que es el que se encuentra en la banda sonora del filme. Enseguida tenemos a los ritmos plásticos que se basa en los colores e iluminación de la imagen (Aumont, Bergala, Marie, & Vernet, 2008).

Finalmente, el montaje, como al igual que todos los elementos del cine, siguen evolucionando y se ven nuevas propuestas. Para terminar con este apartado es importante recordar que el cine en su totalidad es un arte por lo elementos que se incorporan en su ejecución. Todos en conjunto pueden llegar a ser excepcionales, además de que tener la experiencia de ver todos estos elementos en sincronía es lo que hace del cine un arte. A partir del crecimiento del cine se dieron a conocer opiniones interesantes en la materia, los que llegaron a hacer los primeros teóricos del cine. En el siguiente capítulo se desarrollará a profundidad el ámbito de la fotografía en el cine.

Como se explicó anteriormente en la parte del enfoque, se tiene que guiar la mirada del espectador a los puntos de interés, junto a esto, el encuadre juega un papel importante al seleccionar los elementos que se dejan dentro y fuera del cuadro. Se pueden considerar varios aspectos en la composición:

- **Líneas verticales:** Pueden producir una sensación de vida, de crecimiento, de poder o de fuerza y son asociadas a una situación de vigilancia. Esta composición en su mayoría se logra cuando los objetos del plano están expuestos verticalmente, o sea son más altos que anchos.
- **Líneas horizontales:** Transmiten una sensación de paz y de serenidad, incluso de descanso, porque se puede percibir como que la posición está reposando sobre una superficie.
- **Líneas diagonales:** Son ideales para una gran composición porque crean una mayor tensión. Hay una gran fuerza visual y generar perspectivas interesantes. Transmiten movimiento y dirección.
- **Líneas inclinadas y curvas:** Al igual que las diagonales, éstas transmiten movimiento y agitación. Da la sensación de continuidad de la imagen y ritmo. Las inclinadas también puede producir sensación de peligro mientras que las curvas pueden dar cierta sensualidad porque te invita a que lo sigas con la mirada.
- **Aire:** Es el espacio que se deja vacío entre los objetos o personajes principales.
- **Regla de los tercios:** Esta composición está pensada para crear una imagen balanceada y hasta cierto punto placentera. Formada por tercios horizontales y verticales, ubica los personajes u objetos de interés en cualquiera de los cuatro puntos resultantes del corte de las líneas. Sirve para situar y distribuir lo que se desea que figure como centro de interés.
- **Simetría:** Estas composiciones son agradables por que suelen ser muy estéticas y estables. Es más atractivo para el espectador porque suele haber un eje de simetría teniendo un mismo peso visual.

Figura 7 Ubicación de los elementos

Líneas Horizontales



Regla de tercios



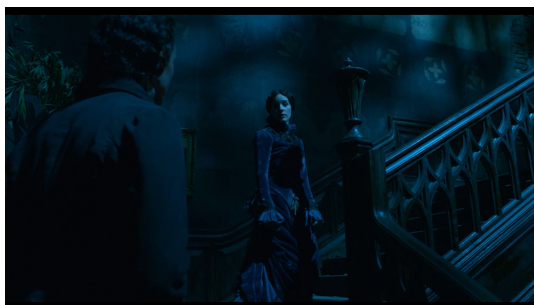
Aire



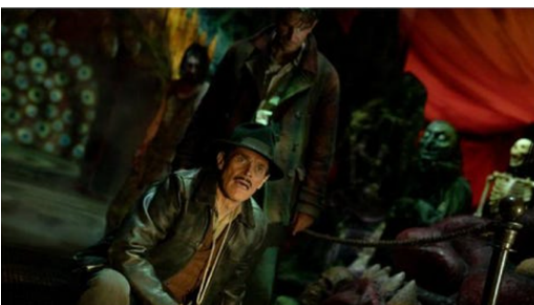
Líneas Verticales



Líneas curvas



Línea diagonal



Fuente: *Superior Shape of Water*, 2017, medio *Crimson Peak*, 2015 e inferior *Nightmare Alley*, 2021.

El movimiento de la cámara puede ser físico u ópticos y son realizados con un tripie o con otros tipos de agarre como la grúa, raíles, etc. (Marquès Graells, 2003). Es la forma en la que una cámara se mueve en el espacio. “Ultimately, camera movement—like any other film technique—is about expressivity. There is no right or wrong way to film anything.” (Sikov, 2020, pág. 94).

- **Pan:** Es el movimiento de la cámara sobre su propio eje, ya sea horizontal, vertical o diagonal. Nos ayuda a descubrir un espacio en su totalidad y a seguir una acción o a un personaje (Kuhn & Westwell, 2012, pág. 644).
- **Travelling o Dolly:** Es el desplazamiento de la cámara. Se acerca (*push in*) o se aleja (*push out*) Se da el seguimiento al personaje o al objeto.
- **Zoom:** Es un efecto óptico y se acerca o se aleja al objeto sin que la cámara se mueva. “A zoom in can be effective in rapidly and dramatically drawing the viewer into a scene... and a zoom out in revealing the background and the surroundings of a character or activity.” [Un *zoom in* puede ser efectivo para atraer rápida y dramáticamente al espectador a una escena... y un *zoom out* para revelar el fondo y los alrededores de un personaje o actividad] (Kuhn & Westwell, 2012, págs. 1,701)
- **Crane:** Se trata de una cámara montada en una grúa que permite un movimiento horizontal y vertical (Kuhn & Westwell, 2012, pág. 644)
- **Steadicam:** “Shots are captured using a special body brace, which through balance and gyroscopic control allows the camera operator to move on foot while performing shots with a degree of smoothness unachievable with a handheld camera.” [Las tomas se capturan con un soporte especial para el cuerpo, que a través del equilibrio y el control giroscópico permite al operador de la cámara moverse a pie mientras toma tomas con un grado de suavidad que no se puede lograr con una cámara de mano] (Kuhn & Westwell, 2012, pág. 645).

2.2.4. Iluminación

Como lo menciona Malkiewicz, la iluminación es el elemento principal de la cinematografía, el centro de su estudio y del trabajo de crear imágenes.

“Lighting is the most important element in cinematography. It is the task on which a cinematographer primarily focuses, studying the characteristics of the film stock in order to predict what effect it will have in translating the scene onto the screen.” [La iluminación es el elemento más importante en la cinematografía. Es la tarea en la que se enfoca principalmente un director de fotografía, estudiando las características del material fílmico

para predecir qué efecto tendrá al trasladar la escena a la pantalla] (Malkiewicz & Mullen, 2001, pág. 326).

Además de su valor funcional tiene un valor expresivo que nos permite ver la acción. Las áreas de luces y negros dentro del encuadre ayudan a crear toda una composición que guía la atención hacia los objetos o acciones que produzcan ciertas sensaciones. Para la dirección de luz se distinguen cuatro tipos:

- **Frontal lighting:** “Se puede reconocer por su tendencia a crear sombras (Bordwell, Thompson, & Smith, 2021, pág. 126). Los colores y formas del objeto se pueden ver claramente, ya que el objeto está expuesto directamente por la luz.
- **Backlighting:** “La luz se puede colocar en muchos ángulos: muy por encima de la figura, en varios ángulos hacia un lado, apuntando directamente a la cámara, o desde abajo”. (Bordwell, Thompson, & Smith, 2021, pág. 126). La luz usualmente llega por detrás del sujeto y tiene la tendencia a crear siluetas.
- **Underlighting:** “Sugieren que la luz proviene de debajo del sujeto. Dado que la iluminación subyacente tiende a distorsionar las características”.(Bordwell, Thompson, & Smith, 2021, pág. 127). Comúnmente es creada para dramatizar los efectos en las películas de terror, pero también puede indicar la fuente de una luz realista como un relámpago o un incendio.
- **Top lighting:** “La fuente de luz se coloca sobre el sujeto y brilla hacia abajo” (Bordwell, Thompson, & Smith, Film Art: An Introduction, 2021, pág. 127). Puede actuar como luz de relleno, porque puede expandirse a lo largo de la superficie.

El director y el cinematógrafo manipulan la luz de la escena con dos fuentes principales:

- **“Key light** es la principal fuente de iluminación”. (Kuhn & Westwell, 2012, págs. 1,147). La iluminación es direccional. Destaca las formas y los contornos de objetos y personas.
- **“Fill light** alivia las sombras proyectadas por la luz principal.” (Kuhn & Westwell, 2012, págs. 1,147). Agrega dimension y suaviza las fuertes sombras creadas por la luz principal.

- En los sets de grabación se empezó a generar el **“back lighting”**, que es la luz que llega por arriba y por detrás del personaje. (Bordwell, Thompson, & Smith, Film Art: An Introduction, 2021). Esto hizo que hubiera un arreglo de luces por cada encuadre.
- “El término **‘high-key lighting’** designa una escena brillantemente iluminada con sombras mínimas y una luz principal brillante y dominante” (Kuhn & Westwell, 2012, págs. 1,147). Esto crea un contraste bajo entre las áreas más luminosas y oscuras de una escena. “Es un enfoque general de la iluminación que puede sugerir diferentes condiciones de iluminación o momentos del día.” (Film Art: An Introduction, 2021, pág. 129)
- **“low-key lighting** implica iluminación hacia el extremo más oscuro de la escala y un *key light* menos brillante, lo que produce una escena con una gran cantidad de sombras” (Kuhn & Westwell, 2012, págs. 1,147). Esto produce contrastes más oscuros en las sombras. La iluminación suele ser muy fuerte con poca distinción del “relleno” o la eliminación completa de la misma. Es como el efecto claroscuro, con mucha luz y negros en una imagen. (Bordwell, Thompson, & Smith, Film Art: An Introduction, 2021).

Figura 8 Backlighting. Dentro del sueño del personaje de Bradley Cooper.



Fuente: *Nightmare Alley*, 2021.

2.2.5. Uso del color

Adentrándonos a la parte técnica del cine es de suma importancia no solo para el tema de tesis sino para el sustancial valor de cada una de sus funciones y la vía de desarrollo del arte. La luz para empezar es un componente excepcional no solo para el cine, sino para el inicio de la fotografía porque es lo que permite tener una visión. Su importancia en el cine estriba no sólo en la cuestión técnica de “proveer” de luz suficiente a la escena para poder grabarla y verla, sino además en el aspecto creativo para “crear” una determinada atmosfera (Pereira Domínguez, 2005).

Esta segunda función es muy explotada en el cine mediante diversas técnicas de iluminación, que en síntesis, consisten en contrastes, sombras y claros, influyendo en el significado de la imagen, expresando emociones, diferenciando aspectos, creando ambientes, generando volúmenes, potenciando la nitidez de la imagen o difuminándola. (Aguilar Carrasco, 2000).

La iluminación desempeña como ya lo hemos mencionado un papel sumamente importante para el reconocimiento de un objeto y eso no fue un impedimento cuando todavía exista el cine en blanco y negro.

It is particularly remarkable that the absence of colors, which one would suppose to be a fundamental divergence from nature, should have been noticed so little before the color film called attention to it. The reduction of all colors to black and white, which does not leave even their brightness values untouched, very considerably modifies the picture of the actual world [Es particularmente notable que la ausencia de colores, que uno supondría una divergencia fundamental de la naturaleza, se haya notado tan poco antes de que la película en color llamara la atención sobre ella. La reducción de todos los colores a blanco y negro, que no deja intactos ni siquiera sus valores de brillo, modifica muy considerablemente la imagen del mundo real]. (Arnheim, 2018, págs. 14-15).

Para Rudolf Arnheim (2018) la carencia de color no afecta el juicio del espectador, este logra hacer una adaptación en el nuevo medio de los elementos de la naturaleza o la realidad. El público podía distinguir lo que se veía en pantalla por el buen uso de iluminación y declaraba la textura del objeto. Cuando llegó el color al cine en los 30's esta nueva posibilidad

despertó mucho interés, particularmente el cineasta soviético Sergei Eisenstein adoptó esta nueva cualidad como cualquier otro lenguaje cinematográfico.

El color es, por esencia, un medio de expresión de la vida, su capital trascendencia debe favorecer la expresión del arte. La historia de la cultura muestra que el Color es el medio plástico más expresivo y que, en lugar de limitar, amplía el campo del artista. Precisamente por ello, el empleo del Color exige un conocimiento amplio de sus posibilidades, de sus recursos y de su influencia sobre los sentidos del espectador. No puede, por tanto, fotografiarse una película utilizando material sensible a los colores sin que éstos estén ligados a la esencia misma del filme (Eisenstein, 1999).

Esta declaración ha sido sostenida por muchos directores por su minucioso plan en el desarrollo cromático de sus películas. El director contemporáneo Francis Ford Coppola en su película *Rumble Fish* (1983) usa el color como forma metafórica. Ya que en las escenas del protagonista daltónico la línea cromática es en blanco y negro y rompe con colores cuando éste ve unos peces luchando en una pecera (Sikov, 2020). La idea no era meramente física sino más simbólica. A pesar de que no fue el primero en hacerlo dio pie a que el color fuera un elemento prometedor en el lenguaje cinematográfico. Al igual que la iluminación ambos juegan con el ambiente y la estética, pero sobre todo con el significado central del filme.

El color se utiliza para lograr una imagen armoniosa y son logrados con filtros o incluso con la luz natural. "Writing on colour has sought to describe how physiological/optical processes form the basis for the development of colour film and the viewer's visual cognition of colour." [La escritura en color ha buscado describir cómo los procesos fisiológicos/ópticos forman la base para el desarrollo de películas en color y la cognición visual del color por parte del espectador] (Kuhn & Westwell, 2012, pág. 726).

El color es en esencia, otra herramienta más que trabaja para lograr que la historia transmita cierta información, ya que marca el tono psicológico, puede describir ambiente y personajes. Todo ello se logra mediante la manipulación cromática correcta para encajar con la estética de las imágenes.

Los colores nos producen de manera inconsciente diversos sentimientos y sensaciones. (Marquès Graells, 2003).

Como principales propiedades de los colores están:

- **Tonalidad:** La diferencia de un color a otro.
- **Saturación:** La fuerza del color.
- **Luminosidad:** Mayor o menor capacidad para reflejar la luz.

Según a la tonalidad de los colores se puede dividir en dos grupos:

- **Colores cálidos:** (Blanco, amarillo, naranja, rojo). Dan impresión de proximidad, sensaciones intensas y vitales.
- **Colores fríos:** (verde, azul, violeta, gris, negro). Dan la sensación de atmósferas lejanas, tranquilas, solitarias y pequeñas.

Figura 9 Ejemplos del uso de la tonalidad en la obra de Guillermo del Toro.

Colores fríos



Colores cálidos



Fuente: *Crimson Peak*, 2015 y *Nightmare Alley*, 2021

2.3. El papel del director de fotografía

La persona responsable por la cinematografía es conocido como cinematógrafo o director de fotografía (Kuhn & Westwell, 2012, pág. 702). Las decisiones que se toman sobre el estilo y el diseño del filme corresponden no solo al director, sino también al cinematógrafo y a la producción de diseño.

Principalmente, el director de fotografía está a cargo de la cámara y del equipo de iluminación y debe tener una relación estrecha con el director de la película para crear la puesta en escena que se quiere lograr para poder transmitir de manera correcta el mensaje de la película.

La persona responsable de la fotografía tiene que estar inmerso en el proyecto desde la pre-producción, visitando locaciones y sets de grabación para entender el diseño de los espacios y así crear una estructura del cómo se grabará y cómo se utilizará la iluminación.

También tiene que influir y guiar al equipo en las decisiones técnicas por la producción, eligiendo las cámaras y los equipos de iluminación en función al presupuesto asignado para la realización y el estilo que se persigue, así como la selección de equipos para las tareas correspondientes.

Además de encargarse de las herramientas principales como las cámaras, los lentes, el equipo de iluminación y el equipo de agarre, tiene la tarea y la final decisión de la medición de la luz, el uso de lentes, filtros y geles durante de la película.

Usualmente el cinematógrafo es invitado con frecuencia a los ensayos con los actores y los otros miembros del equipo para trabajar en el *blocking* de las escenas, es decir, la planificación de una escena en términos de movimiento con los actores. (Kuhn & Westwell, 2012, pág. 596). Proponiendo ideas creativas para lograr el estilo de la película.

Junto con el director y el asistente del director, el cinematógrafo tiene que ponerse de acuerdo en la planificación de los días de grabación para ver qué días se graba en el exterior y tener preparado el uso de la iluminación natural, si fuera el caso, o la preparación del equipo en cuestión de las condiciones climáticas.

Incluso, la persona responsable de la fotografía está en contacto con el departamento de maquillaje y vestuario, esto es solo para asegurarse de que todos están trabajando bajo la misma línea de estilo de la película.

Durante la realización del film, además de estar al tanto de que todo esté bien con el equipo técnico puede intervenir en las escenas para ir midiendo la luz y el color de la misma. El cinematógrafo tiene que estar al tanto de todo lo que sucede en el encuadre.

Un tema importante según el cinematógrafo mexicano Guillermo Navarro, mismo que ha trabajado con Guillermo del Toro, explica que el dominio del lenguaje cinematográfico es esencial para entender las reglas del control del eje para diferenciar entre las dos y las tres dimensiones: “No estás en el teatro, estás en el encuadre; tu espacio escénico es el encuadre, no el set. Un director que no entiende de eje no puede salir de un ascensor, está perdido en el espacio”. (Navarro, 2018) En la escena, la cámara es la que guía y es el que teje el hilo de toda la secuencia.

Una película nunca será meramente estética, aunque así se aprecie en ciertas escenas. Los movimientos de cámara le agregan dinamismo a cada toma, sin embargo, no debería moverse solo porque sí; todo debe de tener un propósito. Seguir a un personaje a través del movimiento del *dolly* o de un simple paneo, crea empatía y expone información que previamente pudo haber estado oculta. Cada elemento crea una naturalidad dentro de la realidad de la película, generando una capa extra a esa tercera dimensión.

La vista de un cinematógrafo va a depender, en parte, de la gran conexión que tenga con la película para que su trabajo personal se pueda ver plasmado, se sienta más confiado e incluso tomar decisiones en el momento. Para Roger Deakins, cinematógrafo conocido por películas como *Blade Runner 2049* (2017) y *1917* (2019), la conexión con la cámara es lo que pautará esa fluidez en el set para que el lenguaje audiovisual sea coherente en todo momento. (Deakins, 2017)

Importante en todo momento la comunicación con el director de la película para llegar a acuerdos. Algo en común que tienen los directores Terrance Malick, Alfonso Cuarón y Alejandro González Iñárritu es que han trabajado con el ganador del Oscar, Emmanuel Lubezki. A pesar de que Lubezki tiene sus preferencias en cuestión de estilo, puede

ajustarlos de acuerdo con lo que se está buscando. Él le da hincapié a la transparencia que debe de haber con el director en una entrevista para *Los Angeles Time*: “The director is the author of the movie, so in the end I’ll do whatever he wants me to do, but my job is to tell him what I see, and tell him honestly. Especialmente antes de disparar, tienes que ser absolutamente sincere” “[El director es el autor de la película, así que al final haré lo que él quiera que haga, pero mi trabajo es decirle lo que veo y decirle honestamente. Especialmente antes de disparar, tienes que ser absolutamente sincere] (Ordo, 2015). Sus labores se extienden en la post-producción:

“After the film is shot and taken out of the camera, it goes to the lab; if film dailies are ordered, the camera rolls are printed and a screening time is arranged for the cinematographer and director to see them projected at the lab. After that, this work print goes to the editorial department for syncing to the audio recorded on the set, and then editing begins” [Después de que la película es filmada y sacada de la cámara, va al laboratorio; si se piden diarios de cine, se imprimen los rollos de cámara y se organiza una hora de proyección para que el director de fotografía y el director los vean proyectados en el laboratorio. Después de eso, esta impresión de trabajo va al departamento editorial para sincronizarla con el audio grabado en el set y luego comienza la edición] (Malkiewicz & Mullen, 2001, pág. 603).

Una vez terminada la edición, junto con el director y el productor, se encargan de aprobar la impresión de la cinta para que se muestre en el cine. Cada uno de los pasos en su participación son cruciales para el resultado que se planeó desde un principio con el director para que se viva la experiencia de la narrativa fílmica.

Regresando al principal papel cinematográfico, no solo se trata de levantar una cámara y grabar lo que se está haciendo en el set. Todo conlleva una exhaustiva investigación y planeación para una buena ejecución. La motivación debe de ser siempre retrospectiva de la persona y presentarse de una manera que lleve todos los elementos necesarios de la historia.

Capítulo 3. Monstruos, monstruosidad y el cine de Guillermo del Toro

En este capítulo se abordarán los temas respecto a la monstruosidad a través de la historia a partir de las grandes novelas hasta su proyección en el cine para tener una mejor visualización de su concepto en la imagen, desde el entendimiento de los códigos del lenguaje fílmico, así como los diferentes significados que puede haber para que haya una buena interpretación de la monstruosidad en el cine de Guillermo del Toro. Se conocerán las influencias del director a la hora de crear sus obras fílmicas y el por qué se considera como cine de autor.

3.1. El monstruo a través del tiempo

La palabra “monstruo” ha sido mencionada en diferentes conceptos a lo largo de los años con diferentes significados. Un ejemplo muy sencillo sería decirle *monstruo* a una persona que comete actos terribles que no se ven bien ante la sociedad. Al igual que se le llama *monstruo* a un objeto o persona que no cuenta con una “validación” de la sociedad ante su físico, pero ¿de dónde vienen estas referencias?, ¿qué es un monstruo?, ¿realmente qué queremos decir cuando hablamos de “monstruos”? “Nuestra percepción de lo ‘monstruoso’ ha estado históricamente ligada a lo que nos perturba de nosotros mismos. Sin embargo, las barreras que hemos definido para diferenciarnos de los monstruos han variado en alcance y empatía.” (Kauffman, 2020).

3.1.1. Origen y desarrollo de lo monstruoso

Hablando etimológicamente, la palabra monstruo viene del latín *monstrum*, que surgió del verbo mostrar y que a la vez se deriva del verbo *monere*, la cual significa: advertir (Martin, 2002). Esto se debe a que en la antigüedad la expresión tenía un significado religioso o había algún suceso sobrenatural. Si algún recién nacido venía con alguna mal formación, era la

señal de los dioses de que algo malo iba a suceder. Esta creencia permaneció de una manera constante haciendo que siguiera viva en la Edad Media y hasta la Edad Moderna.

Existe otra posibilidad dentro del origen del monstruo, como lo menciona Joan Coromina, un etimólogo español. Él dice que el sustantivo le dio vida al verbo, es decir que la palabra monstruo viene del verbo *mostrar*, y de éste se deriva el verbo ya mencionado *monere*, “el que advierte”, lo que vendría siendo “el que dice la advertencia” o “el que da un aviso”. (Crominas, 1987)

Al sacar estos datos sobre las palabras en latín, da una ventaja al aventurarse sobre el significado que le han dado por siglos al término de monstruo. El italiano Ulises Aldrovandi tuvo una obsesión con lo natural y escribió varios libros sobre botánica y fauna, haciéndose su propio gabinete de curiosidades. Un libro en especial fue el de *Monstruorum historia*, publicado en 1642, en él ilustra a diferentes monstruos y especímenes de características muy únicas. Hacía combinaciones de animales teniendo como resultado una especie extraña y poco atractiva. Incluyó también las famosas especies mitológicas, tales como centauros, sátiros, unicornios y monstruos marinos. Aldrovandi fue el primero en crear un bestiario y ser muy descriptivo con las partes que formaban al monstruo. (Aldrovandi, 1609)

3.1.2. Monstruos en la mitología

En la mitología griega existe un reconocimiento alto por los grandes personajes dentro de sus fábulas y leyendas. Se crearon personalidades tales como Medusa, Sifón, Sirenas, Arpías, Centauros, Cerbero, Ave Fénix, Minotauro, entre otros. Estos monstruos tenían un aspecto humano en su mayoría, o si no era una combinación de un animal con humano o completamente animal. Cabe destacar que los griegos tenían una imaginación infinita y querían saber el origen del mundo. Para esto, se empezaron a adjudicar situaciones en donde el monstruo era lo que detonaba el caos en las *polis*, creando a alguien contrario: el héroe. Las características generales de los monstruos eran que siempre iban contra una comunidad o una región.

El término llamado héroe-monstruo es categorizado en historias donde el humano se ve envuelto en una situación donde tiene que rechazar o desproteger a alguien más para que no tenga la desaprobación de los dioses. En el libro *El jardín de los monstruos* de Michael Yevzlin, pone el ejemplo de la causa formal de la guerra de Troya. Todo comienza con una historia de amor de Zeus por Leda, que era la mujer de Esparta Tindáreo. Como se menciona en el libro, según Apolodoro:

Menelao se casó con Helena y reinó en Esparta, habiéndose cedido el reino Tindáreo. Pero después, Alejandro raptó a Helena, según dicen algunos, porque lo quiso Zeus, para que su hija pudiera ser famosa por haber provocado la guerra entre Europa y Asia; o como otros han dicho, para que la raza de los semidioses pudiera ser exaltada. Por una de estas razones Éride lanzó una manzana como premio de belleza para que la disputarán Heda, Atenea y Afrodita. Zeus mandó a Hermes a que las llevara ante Alejandro en Ida, para que él las juzgase (Yevzlin, 1999, pág. 89).

En la historia mencionada la autora hace un pequeño análisis. Concluye que todo lo que sucedió fue a causa de celos, de envidia y de ego. El principal causante fue Zeus por ser la cabecilla y la influencia de crear la masacre entre griegos y troyanos.

Es claro que el término de héroe-monstruo se debe a los desacuerdos sociales y personales de cada personaje. Lo más interesante es que no está fuera de la realidad. Incluso se pega mucho a lo que sucede en sociedad. La palabra monstruo se da porque el ser humano puede llegar a atacar a la ciudad por sus propios deseos sin importar a quien pueda lastimar. Algo muy parecido a lo que un monstruo con una descripción de la antigua Grecia haría.

En la tesis de “El monstruo en el arte occidental” del novelista Gilbert Lascault plantea tres categorías que tienen los monstruos. Para empezar el monstruo puede ser de una hibridación formal de distintos componentes humanos o extrahumanos. En segundo lugar, es un elemento creado en un plano simbólico, y para finalizar, lo monstruoso puede ser el resultado de una introspección subjetiva y psicoanalítica de la mente. (Lascault, 2004)

En la primera declaración del monstruo como forma híbrida, parte de algo ya existente en la naturaleza para poder realizar algo “desconocido” o “anormal”. Es importante mencionar que la forma en que vemos algo normal siempre ha sido un tema

subjetivo, pero dentro de la mitad del siglo XIX se dieron a conocer ciertas normas en la sociedad para que se pudiera distinguir algo como normal en el lenguaje de derecho, influenciado por leyes autónomas.

El hecho de que sea un elemento creado dentro de un plano simbólico surge desde el latín. La palabra se formó por simbolismos naturales a palabras ya existentes. Se hizo solo un término cuando hubo algo específico que lo describiera; es decir, la realización de ver algo diferente y asociarlo con los dioses crea un simbolismo inmediato.

El tercer punto es uno de los más importantes. La subjetividad, así como el mismo significado de la palabra, se puede ver de distintos puntos. La subjetividad es “la esencia y principio de las cosas son lo negado (o inconsciente, lo no consciente) de cada afirmación, y cualquier pensar o hablar acerca de las cosas es lo afirmado (o consciente, lo conocido)” (Corral Quintero, 2004). Es la visión dual de lo que es real, observado desde los ojos de cada persona. Cuando se hace una introspección subjetiva es como analizar las emociones o el sentir que se tiene hacia uno mismo dentro de un universo integral.

Esta tesis de Lascault es un estudio al arte. Cuando la introspección subjetiva se ve plasmada en alguna obra de arte o literaria, es porque hay un reflejo de la sociedad y de la cultura en sí. El monstruo viene de un psicoanálisis de la sociedad, de las emociones y de los sentimientos que existen en la mente que vive dentro de una realidad colectiva.

Otra representación de los monstruos y la mitología griega, está en las pinturas de Goya. Se toma como ejemplo *Saturno devorando a su hijo* (1823). La pieza figura el mito griego de que Saturno, por no querer tener el mismo destino de su padre de ser desterrado y castrado, decide comerse a sus hijos en cuanto nacieran. Se afirma una vez más el significado de la antigua Grecia, de que el monstruo es una alegoría al hombre que por poder hace daño a la persona.

En la Edad Media hubo varias historias y leyendas sobre princesas que eran rescatadas del dragón, por soldados. Pero la que más tuvo presencia en la cultura europea es la de *Golden Legend* de Jacobus de Voragine. Saint Georges quien era un santo de Inglaterra y de Portugal, rescató a la hija del rey e hizo que domesticará al dragón para volarlo y después matarlo (De Voragine, 2012). Gracias a esta leyenda se han escrito varios

libros, cuentos y fábulas sobre el príncipe y la princesa rescatada por un monstruo volador, alias el dragón. La ficción de los personajes de este tipo de historias clásicas, han ayudado a formar características muy esenciales en cuestión de la personalidad y la misión de cada carácter.

Dentro de la creación altruista, el Diablo es una representación de la pura maldad humana, como menciona Sara Martín en su estudio *Monstruos al final del milenio*: “el Diablo es el intento más evidente de proyectar la innata maldad humana en una entidad inhumana para así aligerar el peso que el horror de nuestra destructiva conducta hace caer sobre nuestras conciencias.” (Martin, 2002) El simbolismo es interesante porque surge a partir del propio ser humano y de la posible idea de arrepentimiento ante los actos de maldad. En el poema *Paraíso perdido* de 1667 el autor John Milton convirtió al propio Satanás en un ser atormentado más cercano al hombre que el propio Dios (Milton, 2011).

3.1.3. El monstruo en la ficción

La literatura ha jugado un papel muy importante sobre el significado del monstruo. Un relato interesante fue el de *Manor* de Karl Heinrich Ulrichs publicado en 1884. Habla sobre la historia de dos vampiros masculinos que se enamoran y son rechazados por la sociedad. Esta pequeña historia le da al personaje una sexualidad y una nueva identidad al monstruo. Existe el rechazo por tener un comportamiento y preferencias fuera de lo “normal”.

En 1897 fue publicado *Drácula* de Bram Stoker, en ella nos cuenta a través de libros y cartas la verdadera naturaleza del conde Drácula. Aunque haya sido un libro destacado dentro de la literatura gótica, no fue el primero en hablar sobre ellos, pues ya existían mitos y eran muy populares en las leyendas folklóricas. El concepto de vampiro fue un ser que representaba el dominio del mal, pues hace más caso al instinto que al sometimiento de la razón. Blanco nos proporciona una definición del vampiro que ira vinculada con los ejemplos siguientes sobre la monstruosidad en el ser humano: “Al vincular lo que hay de inhumano en el hombre y de más humano en la bestia, su crueldad se vuelve necesaria y fortuita, cualidades indisolublemente ligadas a él” (Ayala Blanco, 2017, pág. 499).

En 1818 se publica la obra llamada *Frankenstein* por la autora Mary Shelley. La novela cuenta la historia de los resultados del experimento de un doctor por formar a un ser con partes de otros humanos. Más que una historia entretenida, hay un trasfondo interesante dentro del personaje de Frankenstein. La criatura creada tiene una autoconciencia, pues puede presenciar el dolor.

En la lectura esto se aprecia cuando Víctor, el creador de Frankenstein, huye de su creación. El monstruo se encuentra solo, consiente de ser siniestro y horrible por el rechazo de su creador. Esta situación lleva a preguntarnos si realmente esta criatura desconocida es maligna. Existen teorías de que el monstruo es solo una parte de Frankenstein. Enrique Gómara, dentro de su ensayo *Frankenstein, un espejo de la identidad humana*, afirma:

“El monstruo tiene biología, sentimientos y autoconciencia, ¿qué le falta para ser plenamente humano? Le falta el otro. Pero en su caso, el otro sólo le procura aislamiento; lejos de convertirlo en humano, lo hunde más en su monstruosidad”. (Gómara, 2007, pág. 91).

Eventualmente en la historia el monstruo se va haciendo más humano que el mismo doctor. Parecería que estuvieran intercambiando los papeles. Pues aquel que lo rechazó y lo negó por su fealdad carece de cierta libertad.

Frankenstein es un descubrimiento más en la dirección de que el monstruo ya no solo es una figura de apariencia desagradable, sino que tiene sentimientos y decide desarrollarlos. En cambio, también, se ve que el humano puede ser el peor enemigo tanto de sí mismo como de los demás.

El retrato de Dorian Grey, es una de las novelas clásicas dentro del terror gótico. Publicada en 1890 y escrita por Oscar Wilde, cuenta la historia de Dorian, un joven extremadamente bello. Basil Hardwall se queda deslumbrado con su belleza y decide pintar un retrato de él. Dorian se empieza a obsesionar con su belleza y al darse cuenta de que algún día toda eso se irá, hace lo posible por estar siempre como en el retrato, mientras éste, envejece por él.

Lo curioso de esta gran novela, es que Dorian no creció siendo un monstruo. Era un joven que disfrutaba de la vida, hasta que hace una relación con Lord Henry, este personaje

le explica que lo mejor de la vida es la belleza y el uso de los sentidos. Desde este punto es cuando Dorian se ve inmerso en la necesidad de querer la belleza por siempre.

El personaje de Dorian vende su alma para tener una juventud eterna, pero el retrato es solo un reflejo de lo que realmente es él, así que tiene que ver su retrato envejecer. Él es responsable de las consecuencias de sus deseos narcisistas. Su monstruosidad es lo que está creciendo dentro de él. Dorian solo puede ver cómo se va deteriorando en su propio reflejo. Todo el enojo que siente, solo lo puede ver a través de su retrato.

Oscar Wilde nos muestra la evolución de un monstruo un tanto diferente, ese que no es feo, si no es perverso en el interior y tienen un pensamiento desaliñado. Un doble sujeto que es completamente humano y que el único dolor que causa es hacía el mismo. Parecería que el peor enemigo del humano es la misma mente, como en *El extraño caso del Dr. Jekyll y el Mr. Hyde*, una novela más sobre las ganas de desafiar a la naturaleza. Parecida a la novela de Oscar Wilde, hay una separación de lo humano hacia lo más maléfico y despreciable de una persona. La novela dice que dentro de todo ser humano el bien no puede estar sin el mal y viceversa.

La monstruosidad, la imaginación, la niñez y el placer fueron complementos que Sigmund Freud estudió a finales del XIX. La existencia del razonamiento humano en los monstruos no está fuera de lugar, pues Freud contribuyó con la idea de que la impresión hoy generalizada de que el adulto moralmente aberrante no es siempre culpable de sus actos, sino más bien una víctima de su niñez y su entorno familiar (Celedón, 2017). La creación de una criatura anormal surgió desde las mentes de personas que han vivido un pasado y un presente. La imaginación es una herramienta clave para poder expresar lo que alguien siente o piensa y no puede expresarlo con palabras.

El concepto de la monstruosidad ha tenido un largo viaje, sin embargo, las referencias planteadas nos muestran de que siempre ha estado dentro del ser humano, como algo que surge a través de las adversidades, el descontrol de sí mismo y heridas del pasado. Como lo plantea Sara Martín en su estudio *Monstruos al final del milenio*: “Lo más característico es nuestra propensión para proyectar nuestros peores defectos en un ‘Otro’

demonizado que nos libra con su presencia de la necesidad de asumir esas mismas faltas:
esa es la verdadera naturaleza de la monstruosidad.” (Martin, 2002, pág. 9)

3.2. Los monstruos en el cine

Así como hubo varias historias en la literatura y novelas clásicas como *Frankenstein*, *Drácula*, el *Retrato de Dorian Grey*, *Dr. Jekyll y Mr. Hyde*, entre otros, nos enseñaron personajes interesantes con perspectivas diferentes de la monstruosidad. Los ya conocidos personajes de grandes novelas fueron un gran motor como inspiración al cine para poder llevarlas a la pantalla grande. Esto también como referencia en la cuestión narrativa. Hay que recordar que el cine comenzó como obras de teatro. Las limitaciones que esto presentaban eran bastantes, ya que carecía de herramientas para producir una escena. Es ahí cuando la cinematografía agarra las riendas y encuentra su mejor forma de expresión en la narrativa fílmica.

3.2.1. La imagen del monstruo en el cine

El cine, siendo un lenguaje visual, porque comunica lo que siente y piensa de las cosas, se conforma por una serie de imágenes en movimiento que están constituidos por ciertos códigos. Christian Metz estableció cinco materias de expresión del cine: la imagen fotográfica en movimiento, los ruidos, la música, el lenguaje verbal hablado y las menciones escritas. (Metz, 1973) Para entender los códigos de la imagen, primero hay que explicar el signo icónico. Los íconos manifiestan una posibilidad de que los objetos tengan ciertas formas, funciones o estructuras.

No hay íconos puros en la mente consciente, sin cualidades que no estén (todavía) incorporadas en alguna interrelación dentro de algún contexto, y para que un ícono sea signo, la semejanza debe existir como una idea o imagen en la mente de algún intérprete.

Un ícono representa su objeto en virtud de las características que posee, exista o no alguna interrelación con su objeto semiótico (Merrell, 2011, pág. 139).

El ícono es el signo intermediario entre lo natural y lo artificial, en este caso, es el componente esencial del discurso fílmico que se construye por los códigos analógicos que además posee una doble dimensión espaciotemporal.

El Grupo Mu parte de la misma idea de que el ícono es una copia de lo real. Es su propia triádica Escrito por Greimas y Court, dicen que: “Reconocer que la semiótica visual en una inmensa analogía del mundo natural es perderse en el laberinto de los presupuestos positivistas, confesar que sabemos lo que es la realidad, que conocemos los signos naturales cuya imitación produciría tal o cual semiótica.” (Groupe μ , 2011)

Los códigos específicos del cine, a diferencia de otras artes como el teatro, la fotografía y los cómics, son los relativos a la movilidad de la imagen. Como lo describen Casetti y Di Chio en *Cómo analizar un film*: “la única verdadera particularidad sobre la que habría que insistir es la que está relacionada con el modo en que cada film mezcla sus componentes, *todos* sus componentes”. (Casetti & Di Chio, 1994, pág. 75)

En las películas seleccionadas de Guillermo del Toro se analizarán los componentes de dichas imágenes donde por medio de la percepción, la monstruosidad está presente. El objeto de percepción es tener la conciencia de que lo que estamos viendo en pantalla es un espectáculo orquestado, en cambio sí suponemos que esto no lo sabemos entonces no sería un objeto “real” y no sería acreedor del signo icónico. Entonces estaríamos viendo al objeto mismo y no el objeto por lo que es. En el caso del presente estudio este objeto es una representación de lo que el creador intenta decir a través del filme.

Conociendo algunos ejemplos de la monstruosidad dentro de la literatura y de las películas podemos tener en cuenta algunos elementos que harán que las escenas seleccionadas para el análisis tengan un sentido, para ello nos basaremos en la filosofía de la forma fílmica que plantean David Bordwell y Kristin Tompson en su libro *Film Art*.

Así como la literatura, el teatro, la pintura y las demás obras artísticas, una película tiene *forma*. Entendiendo por forma como el sistema global de relaciones que podemos percibir entre los elementos de la totalidad de un filme (Bordwell & Thompson, *El arte cinematográfico*, 2018). Es más bien, la tarea del ser humano como observador para relacionar dichos elementos entre sí y mediante su reacción, poder comprender la película en su totalidad.

La emoción representa un papel importante en la experiencia de la forma. Se debe de distinguir entre las emociones representadas en la obra fílmica y la respuesta emocional

del espectador. Las emociones que se muestran en una película interactúan como partes del sistema global del filme (Bordwell & Thompson, El arte cinematográfico, 2018). La forma de las películas usualmente apela a situaciones reales o cotidianas como la sexualidad, la raza, las clases sociales, etc.; pero también puede suceder que se muestre algún tema desagradable, pero en la película es fascinante.

La forma también puede crear nuevas respuestas en vez de recurrir constantemente a las viejas. Al igual que las convenciones formales nos llevan a menudo a dejar de lado nuestra visión normal de la experiencia de la vida real, la forma puede llevarnos a invalidar nuestras respuestas emocionales cotidianas (Bordwell & Thompson, 2018, pág. 48).

Todo ello radica en la experiencia sistemática de lo que vemos dentro de la forma. El primer aspecto dinámico de la forma es *la expectativa* porque es el que estimula la emoción. Es la idea de “lo que va a suceder después”. Cuando la expectativa tarda en suceder, se crea el suspenso y puede crear cierta ansiedad o empatía. Cuando las expectativas esperadas son ciertas crea un sentido de alivio, pero cuando son defraudados puede haber un sentido de complejidad y curiosidad. Existen entonces, varias posibilidades de sentimientos que el espectador puede llegar a sentir y ninguna es correcta. “la emoción que sienta el espectador surgirá de la totalidad de las relaciones formales que perciba en la obra” (Bordwell & Thompson, 2018). Todo va a depender del contexto creado por la forma.

Así como la emoción, el significado es importante para la experiencia propia de la película. El espectador está alerta y está en constante búsqueda del mensaje o lo que quiere decir el filme. Según Bordwell y Thompson existen dos tipos de significado: el referencial y el explícito.

El *referencial* parte de la capacidad del espectador para identificar elementos concretos de la película. Es decir, es la información tan tangible que se ve en pantalla porque las cosas o los lugares en pantalla ya dotan de significado. Es muy probable que el espectador pierda alguno de los significados de la película porque carece de información propia.

El *explícito* funciona dentro de la forma global de la película. Se define por el contexto inicial de la película. Usualmente es la idea de las expectativas, experiencias y acciones del personaje principal. Es el desarrollo narrativo de la película hacia la meta, sin

embargo, no siempre será el único significado, pues el explícito es el que se forma por más significados que alimentan y reafirman esa misma idea de la forma de la película.

Cuando se interrelacionan todos los significados de la película, salen criterios donde el filme sugiere o implica una acción que va a guiar al espectador a que interprete lo que sucede. A este tipo de significado se le llama *implícito*, sin embargo, este significado puede dar conceptos muy amplios a través de sus temas como el valor, la fuerza, el amor, etc. Si solo nos quedáramos en la descripción de los temas, el análisis sería muy vago, es por eso por lo que el significado implícito, así como el explícito, dependen de las relaciones entre la narrativa y el estilo del filme.

Para entender los significados implícitos o explícitos de alguna película, se deben de interpretar las influencias de un grupo concreto de valores sociales. Estos significados se les denomina como *sintomáticos*, y muchas películas vienen con significados de sistemas culturales tales como la religión, la política, la clase social, los valores y los conceptos de raza y género.

Films have meaning because we attribute meanings to them. Sometimes the filmmaker guides us toward certain meanings; sometimes we find meanings the filmmaker didn't intend. If we're engaged by a film, we'll search for referential, explicit, implicit, and symptomatic meanings. [Las películas tienen significado porque les atribuimos significados. A veces el cineasta nos guía hacia ciertos significados; a veces encontramos significados que el cineasta no pretendía. Si estamos comprometidos con una película, buscaremos significados referenciales, explícitos, implícitos y sintomáticos] (Bordwell, Thompson, & Smith, Film Art: An Introduction, 2021, pág. 79).

Entendiendo la forma de las tres películas seleccionadas de Guillermo del Toro a través de los cuatro significados que la engloban, nos permitirá hacer una selección de escenas donde la monstruosidad se muestre en primer plano y así poder interpretar los elementos cinematográficos que la conforman.

3.2.2. Las primeras representaciones en el cine

Una de las películas más representada en la escuela expresionista alemana fue *El Golem* (1920), basada en la novela de Gustav Meyrink. La célebre leyenda cuenta la historia del rabino Löw que crea un coloso de barro y que por medio de un conjuro mágico le da vida. El rabino y la criatura viajan al palacio para pedir una anulación de una creciente amenaza contra el *ghetto* judío. El gobernante se niega y tras esta decisión, el palacio se derrumba como castigo de los dioses. Löw le pide a su criatura que lo salve a cambio de proteger al pueblo. Una vez lograda la misión, el golem se sale de control por darse cuenta que su creador le quiere quitar el hechizo, así que amenaza con destruir todo a su alrededor.

Estamos frente a una historia fantástica que se adentra a las partes oscuras del alma y a la cuestión de la propia identidad que abrió paso a que más historias siguieran esta misma línea narrativa. Sobre todo, por el contexto sociopolítico que se vivía a inicios del siglo XX (Iglesias, 2019).

Dirigida por Paul Wegner, *El Golem*, se identificó por el uso de planos fúnebres pictóricos, así como los diferentes usos de color en el fondo para poder identificar las acciones y los diferentes lugares que se lograron gracias a una excelente producción de diseño. El dominio de la iluminación y los contrastes creaban fuertes sombras, resaltando las figuras mostradas en la pantalla, símbolo del expresionismo alemán.

En el libro *Monsters and myths*, hace una afirmación de que a principios del siglo XX se había hecho evidente que la mayoría de las historias de monstruos (y las películas inspiradas en ellas) eran poco más que sagas sexuales disfrazadas. Agarra como ejemplo *EL Golem*, ya que se enamora de la hija de su creador, lo cual es virgen. Al ver que ella lo desprecia, el monstruo se vuelve loco y empieza a cometer una serie de asesinatos, hasta llegar a su miseria y aventarse de una torre. El personaje femenino nunca es tocado por el monstruo, preservando su pureza.

Figura 10: El golem amenazando a la hija del rabino



Fuente: Der Golem, wie er in die Welt kam (El golem), 1920.

La pantalla grande ayudó a crear una relación nueva entre la imaginación personal y la expresión colectiva. La ficción de los monstruos se empieza a generalizar entre los diferentes públicos; otros géneros empiezan a surgir tales como la ciencia ficción, los westerns y las novelas románticas. El desarrollo de los medios de comunicación hizo que la gente cambiara su forma de ver y experimentar las historias.

El golem no sólo es famosa por la riqueza y originalidad de sus imágenes, también lo es por ser la precursora de filmes como *Frankenstein* (1931) de James Whale, y posteriormente, de toda la gama de *aliens*, robots y androides de la que el cine de ciencia ficción se ha nutrido en buena medida. En efecto, el personaje central de la película se convierte en un monstruo incontrolable, una atrocidad que debe ser destruida.

La historia del monstruo en el siglo XX, sobre todo en su segunda mitad, es, pues, la de su imparable avance desde los márgenes al centro de la cultura gracias a la globalización y a la

internacionalización de la cultura consumista actual, proceso en el que el cine juega un papel clave. (Martin, 2002, pág. 8).

Como responsable del cambio sobre el concepto del monstruo, el cine fue quién dio a conocer la vida sexual y deseo que tenían estas especies. Ya no eran historias tales como *La bella y la bestia*, donde además de tener sus similitudes sobre el tipo de monstruosidad con *Dorian Grey*, ya existía cierto deseo por otro ser. La Bestia se empieza a enamorar de la Bella que no lo ve con miedo y desprecio, por lo tanto, la salva de los actos de la monstruosidad del hombre.

Se sigue replanteando este contenido sexual, cuando la imagen de un monstruo humano cambia más adelante en el cine cuando los productores y los directores voltearon a ver historia tales como la de *King Kong* de 1933 o monstruos como los de Edgar Allan Poe. La idea de que un gorila ataca a una mujer, no lo inventó Hollywood, pues en 1870 apareció una ilustración titulada: *Murderous attack by a gorilla*. La imagen es un poco más violenta de lo que pasa en el filme. King Kong es un monstruo que rapta a una mujer y se la lleva por los bosques, pero más que eso, él se ve cautivado por su olor, le arrebató el vestido y empieza a olerlo con sus manos, la mujer después de un tiempo se encariña con la bestia, pero una vez más, King Kong muere, dejando a la mujer viva.

En películas más recientes, el monstruo entonces pasa de ser una amenaza al ser el castigado, defendiendo sus propios valores. Cuando *Frankenstein* llegó a la pantalla grande en 1931, las preferencias sexuales que él tenía eran un poco más obvias. Hollywood trató de cubrirlas al crear una metáfora y metiendo a un nuevo personaje en la película. Una niña con la cual convivió pero que al final termina matando por accidente. Esta escena fue algo dura para la audiencia y cuatro años después se creó la secuela *La esposa de Frankenstein*, donde ya se ve a un personaje femenino como tal, creada para el mismo monstruo.

Figura 11: El Dr. Frankenstein (Colin Clive) enfrentando a su criatura (Boris Karloff)



Fuente: Frankenstein, 1931

En cuestión de elementos técnicos, el director James Whale y el cinematógrafo Arthur Edson, hicieron un gran uso del fondo en las escenas para crear ambientes, al igual que comunicar de buena manera el *shock* y el estilo de expresión de las mismas emociones, creando tomas largas de hasta un minuto para poder ver todas las reacciones de los personajes durante las secuencias.

Frankenstein fue una película polémica, pero fue muy bien recibida por la crítica y el público en general, esto generó que se hicieran secuelas del famoso monstruo. Siendo una obra tan influyente, la moraleja de la obra era el temor de la creación del propio hombre, a las nuevas herramientas tecnológicas y el deseo de ser Dios.

3.2.3. Los monstruos en el cine mexicano

El cine de horror mexicano fue reflejo del género de Estados Unidos, Inglaterra e incluso Italia, con la adaptación de mitos clásicos como *Drácula*, momias y leyendas coloniales como *La Llorona*. El objetivo principal del montaje era el uso de cuchillos o de sonidos de las mujeres gimiendo de terror y de la exageración del uso de sangre. Un gran pretexto para tener una reacción física por parte del público (Ayala Blanco, 2017).

Figura 12: Lorena Velázquez en su personaje como Beta, enfrentando al extraterrestre de Venus



Fuente: La Nave de los monstruos, 1960

El cine mexicano no se consideró como una empresa artística que se distinguiera por un desborde de imaginación en la fantasía. En los años 60 el cine mexicano pasaba por un tiempo difícil, pues la misma industrialización mexicana hizo que se alentarán los proyectos de iniciativa personal, creando pocos proyectos que valieran la pena. Fue un periodo de

decadencia en cuestión de reconocimiento por la combinación de géneros como el “rancherismo”, la comedia, el romanticismo, la fantasía, entre otros.

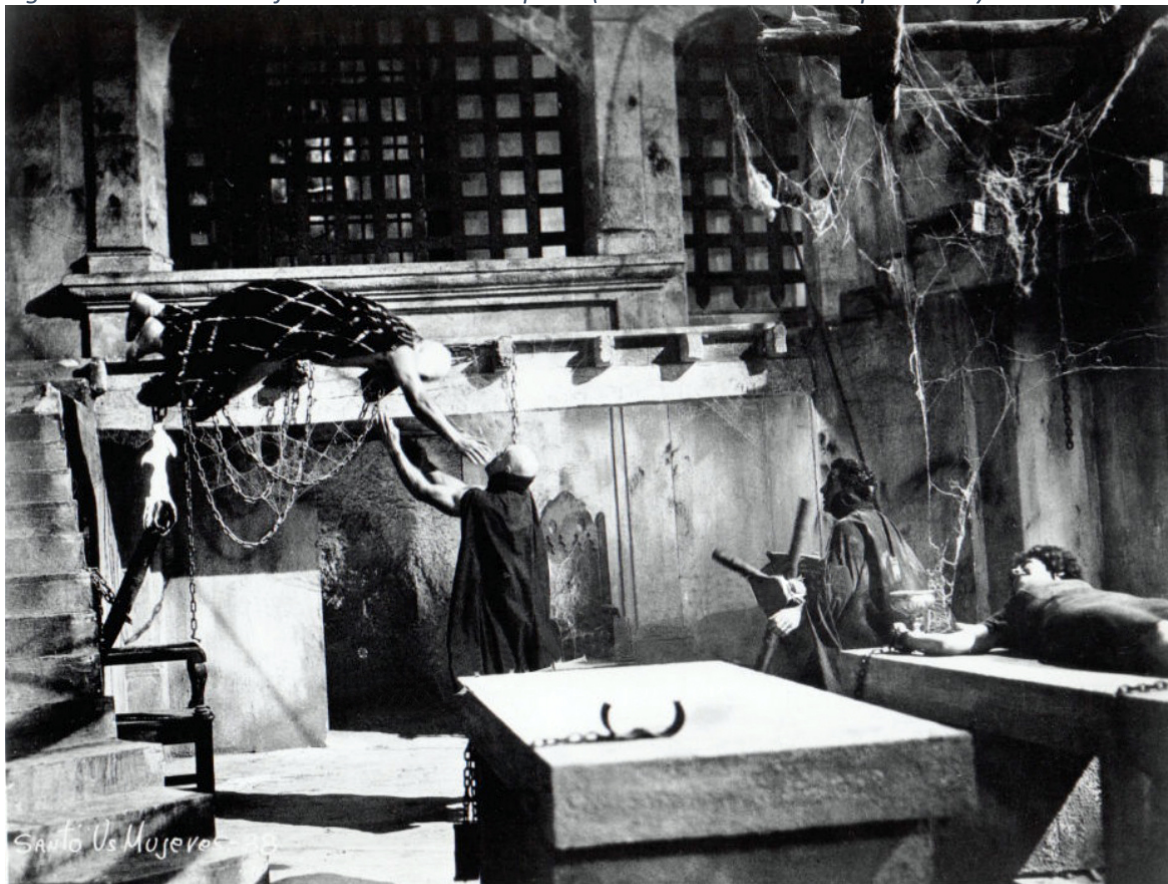
La Nave de los Monstruos formó parte de este período como una comedia musical de ciencia ficción con personajes rancheros, mujeres de Venus y vampiros. La película cuenta la historia de Gamma y Beta que viajan a través del universo buscando a hombres ejemplares para reproducirse y evitar la extinción. Durante el viaje se quedan varadas en el planeta tierra, donde conocen a Laureano, el mentiroso del pueblo, del cual Beta se enamora. Esto crea una disputa entre los monstruos y los humanos del pueblo.

En cuestión de montaje, el director Rogelio González, al igual que varios directores en esa época, mostraban como un título de honor, el bajo presupuesto que se tenía para hacer los efectos especiales y los materiales que usaron para hacer a los monstruos, haciéndolo muy obvio en pantalla. Esto también hacía que hubiera cierto carisma cómico en la película.

El cine de luchadores se vio inmersa en el cine de fantasía mexicano, creando historias que interesaban a espectadores de cualquier tipo, incluso de países extranjeros como Estados Unidos y Francia. Una película de la época fue la de *El Santo vs. Las mujeres vampiro* (1962). En este filme, el santo se debe de enfrentar con un grupo de vampiras que después de 200 años reviven y cometen varios crímenes.

Con las influencias de la ambientación y la fotografía italiana, usando un estilo gótico, *Las mujeres vampiro* fue una de las cintas más emblemáticas del cine mexicano, siendo objeto referente para la realización de otras películas de luchadores creando un universo dentro del cine gótico de los años 60.

Figura 13: El Santo enfrentando a los vampiros (Nathanel León “Franqustein” y Ferando Osés“)



Fuente: Las mujeres vampiro, 1962

Regresando a las películas de Hollywood, cabe la pena mencionar dentro del marco presencial de la monstruosidad en el cine, la cinta *From Dusk till Dawn* (1996) de Robert Rodríguez, *The shining* (1980) de Stanley Kubrick. Con protagonistas que desafían las fronteras entre la vida de la muerte y la locura a la cordura. Las acciones y las ansiedades mostradas en los monstruos son variadas, pero siempre su función es alterar el orden simbólico ya sea de forma positiva o negativa.

El concepto del monstruo seguirá evolucionando por los cambios que se avecinan en la sociedad, ya que como se ha comentado anteriormente, son un reflejo de los miedos del propio ser humano. Lo desconocido se presenta y está todo el tiempo, también existen en la imaginación y en la realidad. Es el amigo y es el enemigo de los peores pensamientos.

3.3. El cine de Guillermo del Toro

La producción cinematográfica del mexicano Guillermo del Toro podría considerarse como un fenómeno cultural por ser uno de los directores contemporáneos con una de las mejores trayectorias a lo largo de su carrera por reconocimientos de la crítica (IMDB, 2022), tal como el premio de la Academia a mejor película *The Shape of Water* (2017) misma que ganó el León de Oro. También premios como el Ariel, BAFTA y Goya por las cintas *El laberinto del Fauno* (2006) y *La invención de Cronos* (1993).

3.3.1. Orígenes y relación con el cine

Guillermo del Toro nació el 9 de octubre de 1964 en Guadalajara, Jalisco. Desde muy joven comenzó a experimentar con la *Super 8* de su padre, realizando diversos cortometrajes. Durante su adolescencia estudió en el Centro de Investigación y Estudios Cinematográficos, en Guadalajara. Posteriormente, pasó diez años en diseño de maquillaje y formó su propia compañía *Necropia* antes de ser productor ejecutivo de *Doña Herlinda y su hijo* (1985) de Jaime Humberto Hermosillo a los 21 años (Del Toro, 2013).

Geometría (1986) fue el primer cortometraje que Guillermo del Toro dirigió y produjo mientras estudiaba cine. Una historia adaptada de una lectura breve de Frederic Brown llamada *Naturally*, donde un joven, tras reprobar su examen de geometría y ser regañado por su mamá, decide invocar a espíritus mediante un ritual satánico para que lo ayuden a sacar mejores calificaciones. Con una duración de 6 minutos este corto tuvo una influencia del cine de terror italiano de Dario Argento o Lucio Fulci por la saturación del color y las fuertes sombras .

El uso de maquillaje y efectos especiales fueron producidos por la escuela de Guillermo del Toro *Necropia*. Este trabajo trajo consigo una larga lista de antecedentes que el director uso para crear su estilo visual, así como el humor en sus personajes, estos elementos se ven en a lo largo de su filmografía (Haddu, 2022).

Con una duración de 33 minutos, se estrenó *Doña Lupe* (1987), éste fue el primer cortometraje de una forma más profesional realizado por Guillermo del Toro. Protagonizada por Josefina González, cuenta la historia de una anciana que, teniendo problemas económicos, se ve obligada a rentar cuartos en su casa, rentándoles a dos judiciales ligados al narcotráfico. Por presión creciente de los inquilinos, ella se ve obligada a acudir al crimen en defensa propia con la ayuda del espíritu de su marido, un típico charro Jalisciense (Leo, 2021).

De nuevo en esta obra se puede observar el humor tan característico del director y sus acercamientos al cine *noir*, pero sobre todo del uso de personajes místicos o sobrenaturales, combinando temas diversos con resultados bizarros. Relacionado por el cine mexicano de la época de luchadores este es un homenaje a las historias de *El Santo* así como las de *El pantera*. A partir de este cortometraje Guillermo del Toro siguió siendo profesor de *Necropia* y al mismo tiempo estudiante; por crear más proyectos audiovisuales como productor, escritor y director (IndieWire, 2021)

El cine mexicano evolucionó de ser parte de los intereses de un partido gubernamental que apoyaba al cine extranjero a empujar a los cineastas mexicanos a crear sus propios proyectos, generando cine independiente. (Ayala Blanco, 2017) Con pocas películas realizadas y sin representación del cine mexicano en festivales, se vieron necesitados de crear sus propios festivales y escuelas de cine en México.

Esta época a finales de los 80 fue una que le tocó vivir al director Guillermo del Toro, siendo parte de festivales como creador y director de cortos, entre ellos *Doña Lupe*. Junto con otros directores y cinematógrafos como Alfonso Cuarón, Rafael Montero, Juan Mora Catlett y Emmanuel Lubezki, grabaron varios episodios de la serie de televisión del género de ciencia ficción y terror, *Hora Marcada* (1988). Teniendo varios roles como creador de criaturas, escritor y director, Guillermo del Toro les dio vida a 23 episodios, siendo este un ejercicio enriquecedor para su formación como director (IndieWire, 2021).

Como ópera prima *Cronos* llegó en 1993 con una perspectiva original de la inmortalidad, el tiempo, el vampirismo y la unión familiar. Esta película hizo que el nombre de Guillermo del Toro se posicionara en el mercado cinematográfico extranjero, pues esta

película fue la primera obra fílmica mexicana, después de 33 años en ganar en la primera semana de la crítica en Cannes.

La película *Cronos*, siendo un creativo imaginario visual, reinventa el deseo a la inmortalidad y al concepto del vampiro. Desde esta propuesta se presentaban elementos que el director fue desarrollando durante su filmografía. La relación sabia entre la niña y el adulto mayor crea compasión, además de la presencia de un monstruo, sea cual fuere manifestada en los desacuerdos entre el abuso del poder y la estabilidad de la creación (Del Toro, 2017).

En la parte cinematográfica para *Cronos*, se vio como referencia *El Padrino* (1972). Analizando la fotografía, junto con Guillermo Navarro, vieron que se trataba de colores sepia, gracias a los elementos que sumaban esa sensación como el puro, los muebles, la ropa y demás objetos; entendieron que la dirección de arte siempre va a presuponer el tipo de luz y filtros seleccionados para la escena. (Del Toro, 2017). La observación brindada por el director de fotografía hizo que Del Toro uniera fuerzas con Navarro para sus próximos proyectos como *El espinazo del diablo*, *El Laberinto del Fauno*, *Hellboy* y *Pacific Rim*.

Gracias a *Cronos*, Del Toro anunció su estética tan singular, no solo estéticamente sino narrativamente. El deseo de utilizar símbolos del horror clásico para mostrar una realidad clara de su mundo. Guillermo le dio voz al mundo dentro de sí mismo.

3.3.2. Llegada a Estados Unidos y saltó a España

Dado al poco apoyo que se le daba al cine mexicano, junto con Alejandro González Iñárritu y Alfonso Cuarón por vías totalmente distintas, llegaron a hacer cine en Estados Unidos. La trayectoria de Del Toro se basó en el frecuente cambio entre Europa, Estados Unidos y Canadá por más de 20 años (IndieWire, 2021).

La llegada del director Guillermo del Toro a Estados Unidos fue diferente a lo que él pensaba, pues él quería hacer cine de género en las colonias de Guadalajara, como su primer corto *Doña Lupe*; pero Harvey Weinstein después de ver *Cronos* en Cannes, quiso a

Del Toro para que realizará, lo que sería su primera película en Estados Unidos, *Mimic* (1997).

La historia de la plaga de insectos que acechaba Nueva York, la inservible cura para detener el efecto y el apocalipsis que amenazaba a la raza humana, fue una película que estuvo comparada con *Alien* por su similitud en la premisa del insecto, pero esta película guarda una fuerza en sus imágenes simbólicas por la combinación del ser humano con los seres fantásticos, mismos que Guillermo del Toro llamo como lo más cercano a Dios, por ser tan impecables como él. (Del Toro, 2017)

Para Guillermo del Toro, hacer *Mimic* fue una gran lección en su carrera, pues tuvo varios bloqueos creativos por parte de los productores. La historia contada en tonos dorados y verdes, junto con la genialidad de diseño en los insectos fue lo más característicos en la esencia de Guillermo dentro de la película.

En cuanto se terminó de filmar, fue llevada a edición. Sin la participación de Guillermo en este proceso, hubo varios cambios en las escenas, incluso puestas por otro director. (Del Toro, 2017) Del Toro estuvo en una posición entre hacer lo que la industria quería y lo que realmente deseaba mostrar.

Cabe resaltar que entre *Cronos* y *Mimic* hubo una pausa de 5 años. Entre 1997 y 2001 fue un tiempo en el que Guillermo del Toro se le privó de la libertad de crear las cosas a su manera. Su experiencia en la realización de *Mimic* le bastó para que él tomara las riendas de lo que deseaba contar y como lo quería transmitir. A lo que le siguió su próximo proyecto realizado en España, *El espinazo del diablo* (2001).

La película se adentra al imaginario de los fantasmas con una combinación de los géneros de terror, suspenso, thriller y un drama gótico. Ambientada en la Guerra Civil española, en un orfanato español, el fantasma es la imagen de la tragedia personal, del pasado doloroso en la memoria de una violencia política (Haddu, 2022).

Entre *Mimic* y *El espinazo del diablo* hubo otra pausa de 5 años que valieron la pena para el director, pues en ésta última él comenta que es una de sus películas favoritas a pesar de haber tenido una mala distribución, ya que fue poco popular en su momento. Teniendo el apoyo de Pedro y Agustín Almodóvar como los productores, fue la primera vez que sintió

un respaldo completo al dejarle la libertad y confianza de crear su propio mundo (Del Toro, 2017). De forma creativa, Guillermo del Toro experimentó su manera de proyectar a los héroes y villanos, estilo que lo acompañará en el resto de sus obras fílmicas.

heroes and villains defined by their actions, their choices, and how far they will go; restraint as a value held in high esteem, as in *Cronos*; and holding on to one's sense of self in the face of evil, desperation, and despair, as later epitomized in *Pan's Labyrinth*. [héroes y villanos definidos por sus acciones, sus elecciones y hasta dónde llegarán; la moderación como valor muy apreciado, como en *Cronos*; y aferrarse al sentido de uno mismo frente al mal, la desesperación y la desesperación, como se resume más tarde en *Pan's Labyrinth*] (Del Toro, 2013, pág. 269).

Después del estreno de *El espinazo del diablo*, Guillermo del Toro regreso a Estado Unidos con una propuesta diferente para el universo de las películas de superhéroes con *Blade II* (2002): “Me encantó el primer *Blade* y pensé que podía agregar una capa de salvajismo. Tenía interés en la película de superhéroes cuando no era perseguida por la gran industria. Me gusta hacer cosas que van en contra de lo que se está haciendo” (Del Toro, 2017).

Algo que llamó la atención y sumó bastante en la película, fue su cinematografía, pues la clasificación de los colores seleccionados para *Blade II*, fue tema simbólico de la naturaleza del vampiro. Para la vista del espectador querían que la noche fuera amarilla y los días azules, aludiendo a la manera en la que los vampiros observan el día como la noche, y la noche como el día. (Del Toro, 2017)

Gracias a su gran interpretación en una propuesta innovadora para los superhéroes, se le otorgó el proyecto para hacer la primera adaptación de *Hellboy* (2004). Sin dejar de lado el humor americano, Del Toro se las ingenió para dejar algo de sus características creativas. Tomando como referencia la grandeza y el exceso del personaje, la paleta de colores fue de tonos saturados al igual que la relación puesta en los escenarios con símbolos de libros de H.P. Lovecraft, en especial *Necronomicon*.

Con 15 millones de euros como presupuesto, Guillermo del Toro volvió a España para dirigir una de sus historias más icónicas plegada de fantasía, suspenso y terror; *El laberinto del Fauno* (2006). Rodada entre Madrid y Segovia, narra la historia de una pequeña niña llamada Ofelia que, en los años de la posguerra española, ella se ve inmersa en un

mundo paralelo fantástico donde es guiada y perseguida por figuras extraordinarias que no están alejados de la realidad.

Siendo una de sus películas más fantásticas y crudas en su filmografía, Guillermo del Toro tomó las ideas principales de libros populares como *Las Crónicas de Narnia*, creadas por C.S Lewis ó *Alicia en el país de las maravillas*. El mundo de las criaturas fantásticas, la imaginación de la niña y la combinación del mundo real, hacen una analogía hacia la condición humana, algo característico en su cine.

Esta película tuvo un gran reconocimiento internacional por ganar premios de la academia en la cinematografía, dirección de arte y maquillaje, así como nominaciones a mejor *screenplay*, por historia original de Guillermo del Toro.

La experiencia del cineasta mexicano al trabajar en España es gratificante, ya que cuenta con gente de una gran riqueza artística, también aprecia la jerarquía creativa en España y Latinoamérica siendo más coherente, ya que el propio director tiene mayor poder de desición. (Del Toro, 2017) Sin embargo, regresa a Estados Unido para filmar la segunda parte de *Hellboy II: El ejército dorado* (2008).

“Creo que *Hellboy II* es una película hermana de *El laberinto del fauno* en muchos, muchos sentidos, en cuanto a textura y espiritualidad”.(Del Toro, 2013, pág. 661) Del Toro se adentró al proyecto de *Hellboy II* cuando iniciaba el guión de *El laberinto del fauno*; la creatividad flotaba de un lado al otro al estar escribiendo para ambas películas.

A diferencia de la primera parte de *Hellboy*, el creador Mike Mignola tuvo una experiencia diferente, pues esta vez Del Toro creó su propia versión, sumándole comportamientos e ideas al personaje que Mignola no hubiera apostado. También se inclinó más hacia lo folclórico y a los aspectos de cuentos de hadas. (Del Toro, 2013)

Metido en todos los detalles creativos, Guillermo del Toro logró una película que a pesar de que no tuviera un presupuesto alto, aplicó sus experiencias personales para resolver conflictos técnicos en el set, mostrando de manera brillante la vida de una criatura de dos mundos, que al mismo tiempo no era aceptado en ninguno y que debía escoger entre la vida que conocía o adentrarse al destino de lo desconocido.

Dejando su huella en el mundo de los superhéroes, y tras la decepción de proyectos no realizados como *Mountains of Madness* y *The Hobbit*, Guillermo del Toro se adentró a *Pacific Rim* (2013), siendo esta una de sus películas favoritas. “Es la más bonita que he filmado en inglés, porque creativamente tuvo un rodaje y una postproducción perfectas. Hubo mucho trabajo atrás y fue muy difícil, pero las reglas eran claras: mientras estuviera en presupuesto y tiempo, tenía toda la libertad creativa”. (Del Toro, 2017)

El tema de la película y los motivos se basan en el acto equilibrado entre las fuerzas del caos y el orden, la luz y la oscuridad. La narrativa engloba dos subgéneros de acción; la referencia japonesa de los *Kaiju*, que significa monstruo y la acción de los robots gigantes.

Siendo el director y productor de *Pacific Rim*, se involucró desmesuradamente a la parte creativa del filme, desde la creación de los monstruos gigantes en forma de alebrijes, hasta el interior de los mecanismos de los titanes piloteados por personas con empatía neuronal. Con una gran producción, Del Toro hizo una película para toda la familia, sin dejar de lado su firma tan significativa en el aspecto del monstruo, pues en el trayecto de la historia, los mismos personajes encuentran monstruosidades en su pasado, sus traumas de la niñez y sus frustraciones.

A partir de esta obra fílmica, Guillermo comenzó un nuevo viaje con las historias que el creció. Con los recuerdos de su niñez, y su gran conocimiento en las artes, literatura y hechos sociales, se fue armando de sus propias adaptaciones, combinando géneros como el romance, la ciencia ficción, el cine *noir*, el melodrama, el terror, la fantasía y el thriller psicológico. Mismos que fue canalizando de una forma más estética, inclinándose a pensamientos inusuales sin dejar de ser entretenidos (Haddu, 2022).

3.3.3. Madurez de Del Toro y cine de autor

Tras una trayectoria larga en su filmografía que lo llevo de México a Estados Unidos, luego a España y en ocasiones a Canadá, Guillermo del Toro no ha dejado de demostrar sus grandes aficiones hacia los mundos fantásticos, mágicos de terror, combinando estéticas de productos populares como los cómics, la literatura clásica, el cine mexicano, las producciones de bajo presupuesto, el arte gótico, los cuentos para niños y demás relaciones que ha tenido a lo largo de su vida formando su cine (Del Toro, 2017).

Más que un director de cine, Guillermo del Toro es un gran narrador; una habilidad que ha mejorado desde que inicio con sus primeros cortos hasta la actualidad. En los últimos proyectos realizados, su creatividad y su experiencia ante la función de los departamentos de la cinematografía, así como escritor de sus *screenplays*, han demostrado un perfil más maduro del cineasta.

Un gran ejemplo, para iniciar, serían las referencias al uso de colores como los azules, verdes y anaranjados. Los ha utilizado en mayor o menor escala dependiendo del tema de la película. En *Crimson Peak*, Guillermo del Toro comenta que el uso del color rojo fue para representar el pasado y el pecado al igual que el color azul, a pesar de que estos mismos colores han sido utilizados en *The Shape of Water* como el amor, representando siempre a la protagonista y el azul connotando que ella es acuática y que probablemente no sea humana. Los otros colores que el director usa como el dorado, el anaranjado, amarillo y tonos más cálidos fueron utilizados para el resto de las casas como el malo, el espía, Zelda, etc.; porque son el aire y el sol, dejando claro que nadie más pertenece al agua. En cuanto al verde, representa el futuro (IndieWire, 2021).

Este proceso del uso del color, texturas y forma es algo que se clasifica para que tenga un peso narrativo, al igual que el uso de la luz y el movimiento de la cámara. Para Guillermo del Toro el guion, existe en tres niveles: el guion literario, el audiovisual y el de edición. Esta claridad de la construcción de la película se ha visto en vuelta en sus últimos trabajos, mismos que le han dado el reconocimiento de la crítica.

The Shape of Water ha sido la primera película que habla sobre la esperanza, más que de la pérdida, como comenta Del Toro en su *MasterClass*, que esta obra fílmica tuvo mucho significado para él, pues después de cuatro años muy duros en su vida, necesitaba este abrazo al alma. (Del Toro, 2017) Un nuevo final con destellos positivos y personajes poco populares era lo que el director necesitaba proyectar.

Tal como en una de sus películas más recientes, *The Shape of Water* (2017). En ella, se tocan varios temas sociales, como la discriminación, el racismo, el machismo, entre otros; pero la representación de la famosa figura marina va más allá de esos problemas. Ambientada en los años 50 o 60 en la Guerra Fría, existía en Estados Unidos una lucha constante contra la Unión Soviética, por lo tanto, había una guerra científica muy fuerte. En este film, los personajes juegan un papel muy importante a la hora de proteger a un anfibio desconocido para la humanidad. Guillermo crea una historia de amor entre lo inédito y lo que sí es real, creando simpatía por lo desconocido.

El cineasta crea relaciones íntimas con los personajes humanos y sus criaturas. Este ADN no es nada nuevo, pues en películas anteriores como *Hellboy*, ya se mostraba a una criatura mística enamorándose de un personaje humano, gracias a la influencia que tuvo desde niño por ver *King Kong*; misma con la que se obsesionó y visualizó el final que el quería, que la chica se quedara con el mono. Este deseo pudo ser cumplido en esta obra fílmica.

Importante puntualizar la combinación de géneros en sus películas, como en *The Shape of Water*, por hacer uso del romanticismo, ciencia ficción, musical y drama. En el *Laberinto del Fauno* se formó una historia de un cuento de hadas, antifascista, posguerra franquista, mientras que en *Cronos* se utilizó una narrativa con vampiros; un melodrama que hablaba de clase media en México. La utilización de temas excéntricos es una característica del director que formo a partir de lo que veía en su infancia del cine mexicano en sus años 60, mismo enfoque que ha hecho que sus personajes sean tan característicos y llenos de humor.

Sus raíces mexicanas se ven plasmadas en sus obras fílmicas, desde la solución de problemas en el set, la combinación de géneros, los referentes místicos mexicanos, los

problemas sociales, hasta las acciones de sus personajes. El conjunto de los elementos narrativos creativos y técnicos hacen de su cine un homenaje de su persona como mexicano.

3.3.4. El cine de autor

Cómo se mencionó en el apartado de definición conceptual, el cine de autor se refiere a las influencias personales y artísticas que el director pone en su trabajo creando su propia versión artística en la película (Kuhn & Westwell, 2012). Este concepto llegó en el año de 1948 por el crítico de cine francés Alexander Astruc, al cual le llamo *caméra-stylo*. Para Astruc la creación de una película era equivalente a la escritura de una novela o algún poema: “no fue solo un acto creativo, sino uno profundamente personal.” (Arnheim, 2018, pág. 279)

Sin embargo, la idea de cine de autor es un concepto que se fue desarrollando por los seguidores de Astruc. La *politique des auteurs* planteaba la idea de que no solo el director era el creador de sus películas, si no que había directores de cine que lo hacían mejor que otros al expresar en sus películas algo que realmente valiera la pena. El *auteur* era el artista que mostraba su temática, escritura, estilo, personalidad o su visión creativa en el cuerpo de la película. “A kind of artistic politics that was based not only on judgments about a director’s visual style but also in large measure on the perceived moral quality of his or her worldview. [Un tipo de política artística que se basaba no solo en juicios sobre el estilo visual de un director, sino también en gran medida en la calidad moral percibida de su visión del mundo.]” (Arnheim, 2018, pág. 279).

El cine de autor tuvo mucho más significado a mediados de los años 50 cuando el crítico francés Truffaut, escribía para la revista *Cahiers du Cinéma*, los directores de cine que consideraba autores de su trabajo por la calidad y estilo de estas. A este periodo se le llamo *Nouvelle Vague*. (Kuhn & Westwell, 2012) Una importante etapa en la historia del cine por el valor de la cinefilia en la crítica del cine y en la teoría del cine.

En Estados Unidos el término *auteur*, se hizo popular a finales de los años 60 por el crítico Andrew Sarris, al crear una lista de los mejores directores de cine que tenían un

worldview en sus obras. Como lo mencionaba Sarris y sus colegas críticos, el *worldview* se refería a:

Overall vision of the way the world worked socially and philosophically, the way men and women dealt with each other and themselves, and the ethical and moral questions the directors grappled with over the course of their careers [Visión general del funcionamiento social y filosófico del mundo, la forma en que hombres y mujeres se relacionan entre sí y consigo mismos, y las cuestiones éticas y morales a las que se enfrentaron los directores a lo largo de sus carreras.] (Arnheim, 2018, pág. 281).

Existe entonces, una diferencia entre los directores convencionales y los *auteurs*, dejando a este último con la valiosa implicación en sus cintas, pues no solo se enfocan en dirigir y adaptar algún guion escrito por alguien más (de ser el caso), si no que ellos mismos se encargan de todo el proceso creativo de sus obras, fungiendo tareas en áreas como la cinematografía, edición, vestuario, maquillaje y dirección de sus actores.

El cine de autor tiene una personalidad única que hace que se distinga de los demás, demostrando su estilo a través de los tecnicismos del cine y de la historia que cuenta, la cual debe tener un significado importante para la sociedad que el mismo director haya experimentado a lo largo de su vida.

En el caso del director Guillermo del Toro, su filmografía se encuentra envuelta en la mitología del cine de terror, fantasía y ciencia ficción. La visión artística se encuentra en los mundos fantásticos creados alrededor de sus protagonistas, que en su mayoría son seres marginales envueltos en una realidad hostil donde los privan de su esencia (González Ullola, 2018).

Guillermo del Toro es un artista que ha formado su visión artística a través de la pintura, cómics, libros, música, fotografía, maquillaje y escultura. En su niñez comenzó a ilustrar sus propias historias de terror gracias a la lectura de libros como el monstruo del Lago Ness, Frankenstein y el Fantasma de la Ópera. (Del Toro, 2013)

Su curiosidad por los mundos fantásticos y de terror fue avanzando por el acercamiento a la lectura gótica con escritores como Edgar Allan Poe y de ciencia ficción con Charles Dickens o libros antiguos como el *Bestiario de Don Juan de Austria* (1570) y

Monstruos desde todas partes del mundo antiguo y modernos de Giovanni Battista (Del Toro, 2019).

Una de las influencias del director Jalisciense, mostradas en su exposición *En casa con mis monstruos*, fueron las fotonovelas del *Santo* de José G. Cruz quien popularizó al luchador mexicano, en donde el *Santo*, encomendado a la Virgen de Guadalupe, luchaba contra monstruos y criaturas fantásticas.

El fanatismo por las novelas clásicas góticas, poetas, películas clásicas, cineastas de la época y los cómics, Guillermo ha creado un mundo fantástico a su alrededor que se ha podido exponer en la pantalla grande a través de la cinematografía. Su buena relación con Dan Laustsen, el director de fotografía de *Crimson Peak* (2015), *La Forma del Agua* (2018) y *Nightmare Alley* (2021), ha ayudado a que las ideas de la forma de la película se vean claras en la imagen.

Figura 14: Guillermo del Toro supervisando una escena en Crimson Peak, 2015



Fuente: IMDB, 2022

Ambos empezaron a trabajar en la película *Mimic* (1997), a pesar de que en ese momento tuvieron sus diferencias en el cómo proyectar la historia, después de 20 años de ese desacuerdo, se dieron otra oportunidad y desde ese entonces la interacción ha sido más fructífera.

La relación que Guillermo busca con el director de fotografía es que éste le dé cierto control de los elementos de la cinematografía y que la experiencia técnica del fotógrafo sirva a los imperativos dramáticos de la historia, más que las preocupaciones estéticas. “I rarely repeat production designers, I rarely repeat composers, I rarely repeat wardrobe designers, but I have a very monogamous relationship with cinematographers.” [Rara vez repito diseñadores de producción, rara vez repito compositores, rara vez repito diseñadores de vestuario, pero tengo una relación muy monógama con los directores de fotografía] (IndieWire, 2021).

Después de trabajar en seis proyectos con Guillermo Navarro, Del Toro estaba listo para una visión y estilo diferente. En *Crimson Peak* (2015) el uso recurrente de una fuente de iluminación se volvió particularmente instrumental para el contenido y la forma. El uso de una importante iluminación tiene que ver con los ángulos que puede haber en el set, así como de la coreografía de otros departamentos que logran que lo visual tenga coherencia. Como se comentó en el apartado del papel del director de fotografía, para Guillermo del Toro es crucial que su cinematógrafo esté presente en todos los aspectos.

We determined the logistics along with the artistic needs, so I think one of my closest collaborations is with three department: production design and set decoration, wardrobe, and cinematography... Those three need to come to a common language. It's vital that Dan has the time to collaborate for weeks if not months with us [Determinamos la logística junto con las necesidades artísticas, por lo que creo que una de mis colaboraciones más cercanas es con tres departamentos: diseño de producción y decoración de escenarios, vestuario y cinematografía... Esos tres deben llegar a un lenguaje común. Es vital que Dan tenga tiempo para colaborar durante semanas, si no meses, con nosotros.]. (IndieWire, 2021)

El realismo de ésta siempre fue un elemento secundario. Una de las grandes filosofías de Dan junto con Guillermo del Toro, es la fuerza que tiene la luz y la cámara; para Dan, la luz es la que cuenta la historia:

“That’s the beauty of the way we work together. We agree on how to do it, and he has this extremely strong vision. For me it’s a pleasure.” [Esa es la belleza de la forma en que trabajamos juntos. Estamos de acuerdo en cómo hacerlo, y él tiene una visión extremadamente fuerte. para mí es un placer] (IndieWire, 2021).

Tener en claro la buena dinámica y relación de Guillermo del Toro y de Dan Laustsen, le da al análisis una base de datos que ayudan a saber la importancia de la cinematografía como uso de simbología en las acciones y psique de los personajes. Pues ahora se sabe que la luz, así como otros elementos de la cinematografía, es la que domina la narrativa de las películas.

3.3.5. Dan Laustsen y su colaboración con Del Toro

Dan Laustsen es un cinematógrafo danés que fue introducido al mundo de Guillermo del Toro en su primera película estadounidense *Mimic*. Ambos en ese entonces tenían perspectivas diferentes en la forma del filme, (IndieWire, 2021) sin embargo fusionaron en la idea de la importancia de la oscuridad, siendo esta una tradición en su trabajo. La idea es mantener grandes porciones del macro de los negros intensos que aún son lo suficientemente legibles para que el espectador pueda descifrar la información visual.

Guillermo del Toro solo ha trabajado a lo largo de su filmografía con tres cinematógrafos, entre ellos Guillermo Navarro que lo acompañó en seis películas. En una sola ocasión con Gabriel Beristain para *Blade II* y finalmente con Dan Lustsen en cuatro películas. “I go for decades because what’s most important for the day-to-day functioning of a set behind the camera is in the hands of the cinematographer and the director more than any other department.” (IndieWire, 2021)

Es importante para el director tener una relación estrecha con el director de fotografía. El hecho de que Dan Laustsen permanezca en un círculo íntimo como trabajador cercano a Del Toro es el resultado de una buena comprensión al realizar la película y ceder el control de los elementos de la imagen al director, haciendo que la experiencia técnica de Laustsen sirva a los matices dramáticos de la historia y no solamente por la estética.

I've never seen him light a scene where the light is dislocated from the dramatic purpose. He doesn't overdo it, and he has the most exquisite sense of light as a dramatic tool that I've seen. In my opinion, Dan is one of the top five masters of light working in cinema today. [Nunca lo he visto iluminar una escena en la que la luz se disloque del propósito dramático. No se excede y tiene el sentido de la luz más exquisito que he visto como herramienta dramática. En mi opinión, Dan es uno de los cinco mejores maestros del trabajo de la luz en el cine actual.] (IndieWire, 2021)

Tras no colaborar juntos por dos décadas, Guillermo del Toro regresó con Dan en su película *Crimson Peak*. Fue en esta película donde el manejo de la iluminación marco el contenido y la forma de la misma. "It's more important that light is telling the story than where it's coming from." (IndieWire, 2021). Misma filosofía fue llevada a cabo en las otras películas más recientes.

Desde la visión creativa de Guillermo del Toro al bocetar su mundo fantástico a través de la ilustración, es como se comunica con el cinematógrafo. (Del Toro, 2013) Desde este punto, parte la selección de los colores, la estética de la escenografía, el vestuario y maquillaje de los personajes. Todo manejado como un conjunto a favor a los elementos de la fotografía y de la misma narrativa, sobre todo de la iluminación.

Guillermo never makes a master. We're shooting shot by shot and very much chronologically. You have to be on your toes because you have to come back to the same lighting setup three or four hours later. It's difficult as a cinematographer but is so great for the performers and for the way he's plotting the movie. [Guillermo nunca hace un maestro. Estamos rodando plano a plano y muy cronológicamente. Tienes que estar alerta porque tienes que volver a la misma configuración de iluminación tres o cuatro horas después. Es difícil como director de fotografía, pero es genial para los actores y para la forma en que está tramando la película] (IndieWire, 2021).

Para *The Shape of Water*, el *key light* tenía que resaltar en las mujeres para que se vieran más bellas, mientras que los hombres se tenían que ver más poderosos. En lugar de optar por una iluminación plana, se proyectaron sombras en los rostros para lograr un efecto dramático (Del Toro, 2017). Esta misma idea ha sido llevada a cabo en el color de las imágenes, pues a ambos les gusta aplicar el azul metálico y el verde, dándole más sentido a los mundos fantásticos.

En el manejo de la luz para *Nightmare Alley*, se tuvieron que tomar decisiones arriesgadas para establecer la personalidad de dichos personajes. Teniendo como referencia el cine clásico de Hollywood con detalles del expresionismo alemán del cine *noir*, dejaron las sombras arriba de la cabeza para Lilith, iluminando solos sus ojos; siendo la *femme fatale* de la película tenían que dibujarla de cierta manera para que se viera misteriosa, pero con clase, mientras que, con Stan, el personaje siempre permaneció en las sombras.

A pesar de la distancia geográfica de Del Toro y Laustsen, existe la cercanía al hablar el mismo lenguaje visual para la proyección de la forma de las películas construyendo una relación estrecha para poder confiar en sus decisiones. Los cuentos maravillosamente tenebrosos que crean juntos hablan de cuánto se ven cara a cara. Describen su unión como si fuera una fuerza inherente.

Capítulo 4. Análisis de la fotografía en las películas de Guillermo Del Toro

Como se mencionó en el capítulo 2, la cinematografía refiere de manera general a los elementos que constituyen la imagen que finalmente vemos en pantalla (Sikov, 2020), integrados por la iluminación, color, enfoque, plano, angulación, movimiento de cámara (Conti, 2018) y montaje (Bordwell, Thompson, & Smith, 2021).

Respecto a la selección de las películas, como se estableció en el capítulo 3, se eligieron las últimas películas de Guillermo del Toro por coincidir en autoría, producción y dirección del mexicano, la participación de Dan Laustsen en la cinematografía de todas ellas, y como referente en la visión más madura de su cine (Del Toro, 2017).

4.1. *Crimson Peak* (2015)

Crimson Peak es una historia impregnada de elementos góticos en su narrativa, diseño de producción y cinematografía. La madurez narrativa de Guillermo del Toro se ve envuelta en la capacidad de generar una historia con referencias a novelas literarias y cinematográficas como las de *Hammer*, al igual que Edgar Allan Poe y Henry James.

A continuación, vemos la sinopsis de la película: “Tras una tragedia familiar, una aspirante a escritora se encuentra dividida entre el amor por su amigo de la infancia y la tentación de un misterioso forastero. Tratando de escapar de los fantasmas de su pasado, es arrastrada a una casa que respira, sangra y recuerda.” (IMDB, 2015)

Dirige: Guillermo del Toro

Actúan: Charlie Hunnam, Jessica Chastain, Mia Wasikowska, Tom Hiddleston

Guión: Guillermo del Toro, Matthew Robbins y Lucinda Coxon

Fotografía: Dan Laustsen

Duración: 119 min.

4.1.1. Iluminación

En las tres escenas seleccionadas el *key light* proviene de ventanas amplias, ofreciendo a la vista una dimensión del espacio, donde se crean sombras profundas para que no se percaten los finales de los lugares, connotando la omnipresencia de los fantasmas o incluso de la maldad.

De la primera escena, el *backlighting* del *key light* por la ventana del baño expone un contorno de la sombra causado por un *low key lighting* que adentra al espectador a solo ver ciertas cosas, dejando de fuera elementos que sabes que están ahí por el movimiento de la cámara.

En la escena de la cocina, la iluminación llega por la ventana que está en la parte superior en medio del espacio. La luz muestra la capacidad de movimiento entre los personajes, los cuales están cerca entre sí. Desde este punto se puede observar una tensión, pues la luz principal le da de manera directa a Edith, iluminando su rostro y resaltando los colores de su pelo y su vestimenta. Las sombras proporcionadas por el *backlighting* son fuertes en el rostro de Lucille, aumentando la sensación de impotencia y rabia antes de la acción que lo demuestra (azotar el desayuno en la mesa).

Hay que recordar que el cuarto de Lucille se encuentra en lo más alto de la mansión, con ventanales grandes; la luz fría y natural que entra desde diferentes direcciones rellena los espacios con un *fill light*, causando un efecto en plena luz del día donde domina el gris, lo que figura aislamiento e incluso melancolía, sin embargo, también connota el espíritu de Lucille y la pérdida de Edith.

El tipo de iluminación usada en *Crimson Peak*, alude a la creencia de que la mansión habla y respira por si sola. Dejando de lado la parte narrativa que lo demuestra, la luz juega un papel importante como la presencia que observa todo lo que sucede. Al usar el reflejo de la luz natural que entra por distintos ventanales y aperturas, da la sensación de lo poco que vive y queda del lugar. Las siluetas y los contrastes son necesarios para la separación y unión de elementos. Por ejemplo, cuando Lucille aparece, los contrastes en ella son fuertes,

aparenta la unión que tiene con la casa, pues suelen desaparecer sus extremidades, como si saliera de ella, vinculándolo como la presencia de un fantasma y la muerte en ella.

4.1.2. Color

Al inicio de la primera escena seleccionada, los colores cálidos funcionan como elementos de sociabilidad y de ingenuidad, incluso crean un ambiente de cercanía con Carter, pues se sabe que es un buen hombre y tiene buenas intenciones. Cuando la presencia de alguien más está con Carter en el baño, el tono verde se hace presente, alertando el peligro y la obscuridad.

La saturación de los colores demuestra inseguridad y la luminosidad de estos aumentan ante el asesinato de Carter, exponiendo su final. El acto de crueldad es previsto por los destellos del rojo en el rostro de Carter, insinuando el peligro, la violencia y el adelanto de una escena sangrienta. En el transcurso de la película los colores principales son los azules y los verdes, pues estamos en la mansión y la vida en ella, empiezan con colores saturados y se van desvaneciendo, creando colores pálidos.

En la escena de la cocina, con colores saturados en el pelo y en su vestimenta, el personaje de Edith se muestra con vida, recuperada y en paz, pues recordemos que pasa la noche con Sir Thomas. Mientras que Lucille está en la sombra, resaltando los colores verdes y azules, mismo que connotan el pasado, el misterio y el miedo en el que vive Lucille.

La última escena es una de las más claras en cuestión de color. El color gris muestra la poca vida que hay en el lugar. Aparenta como si la casa respirará y ahí hay poca oxigenación. Sin embargo, todavía queda la saturación, resaltando colores como el rojo y los destellos azules. La maldad se ha apoderado de la poca vida que queda.

A través del filme vemos cómo se van desarrollando los distintivos tipos de amor en las dos entidades femeninas. El color en ambas partes es una señal de ello, pues para Edith los colores intensos connotan liberación y para Lucille, los colores fríos muestran la represión y lo atroz que puede llegar a hacer su amor. Al final, en la última escena

seleccionada, se puede ver la falta de color en Edith; esto implica que le han quitado gran parte de lo que ella es y la frialdad en la que viven los hermanos Sharpe.

4.1.3. Enfoque

El enfoque inicial de la escena es Carter con planos medios y detalles, esto connotan empatía y sensibilidad, pues estamos en un espacio cómodo con él, haciendo algo cotidiano, sin embargo, esto cambian cuando se sabe que hay alguien más con él. La cercanía de Carter al lente se ve repetitivamente, es invasivo, aun cuando se genera con un enfoque total, al enseñarnos los movimientos de esa presencia. Es incómodo y alarmante estar cerca de algo y no saber qué es. El enfoque ayuda a crear esa angustia y creciente temor que se siente.

En la escena de la cocina, el enfoque está totalmente a favor de Lucille, encapsulando al espectador en su mente y posicionando a Edith en un segundo plano. Esta acción es corrompida por el lento y corto *zoom in* al rostro de Lucille que nos saca de su pasado. Todo ello sucede en un enfoque selectivo Regresa de su temor incorporándose con un primer plano y saliendo del encuadre.

La proximidad focal nos adentra a lo profundo de su psique y de sus traumas, muy pocas veces nos aleja del espacio íntimo con planos narrativos para observar lo que hay alrededor y dimensionar el espacio en el que se mueve. Se manifiesta un foco selectivo muy acentuado cuando hay diálogos entre las dos protagonistas, dejando lo de atrás en un desenfoque oscuro por los contrastes. Deja en segundo plano la estética de la mansión generando dramatismo en la vida de ambas.

4.1.4. Plano

El uso de los tres tipos de plano en las diferentes escenas, ofrecen un dinamismo en las acciones de los personajes, sin embargo, hubo inclinaciones a usar unos más que otros. En la escena de la muerte de Carter hubo un juego entre planos narrativos y expresivos. La monstruosidad es mostrada al inicio con un plano americano en un enfoque total; esto da

la sensación de que esta cerca pero todavía no ataca. En la segunda escena los planos expresivos son consecutivos, sacándonos muy pocas veces del momento de tensión entre Edith y Lucille.

Los miedos de Lucille se observan con planos detalle en el rostro y en sus manos agarrando el desayuno con fuerza, como si el movimiento de la cámara que inicia con un contrapicado a una posición a la altura de los ojos demostrara la rabia que tiene: lenta pero contenida. La monstruosidad de su personaje sigue siendo misteriosa, y no puede ser puesta a prueba, pues crea la tensión y el miedo, pero se sale de la misma. En la última escena seleccionada los planos son expresivos, mostrando planos medios y pocos detalles, pues estamos en el cuarto de Lucille en un momento íntimo, donde están todos sus trofeos y lo que la caracteriza.

4.1.5. Angulación

La angulación contrapicada se manifiesta en varias ocasiones para darle superioridad a la monstruosidad, igual que el uso de un picado para hacer chico al personaje contrario. En la escena de Carter con un picado se minimiza y se hace débil. La magnitud de la violencia es reconocida por el primer plano con una angulación normal, connotando indiferencia ante tal acto. En los últimos segundos de la escena, el movimiento de cámara hace un efecto simulando que alguien observa al cuerpo desde un ángulo contrapicado mientras la escena se desvanece. El orgullo es inherente a la monstruosidad.

En la escena de la cocina, la angulación contrapicada es referente al poder de ambas, nos muestra que Edith puede estar a la altura de Lucille, pues Edith pasó la noche con Sir Thomas. El *over shoulder* con una angulación normal intercambiado en la conversación, confirma la lucha de poder de ambas. El ángulo normal que se ve en la última escena cuando Edith firma los papeles, nos incluyen en su próximo plan. La cercanía del enfoque a la altura de sus ojos nos cuenta que puede escapar del cuarto de Lucille. En cuanto Edith clava la pluma en la clavícula de Lucille se produce un encuadre atípico con una distancia focal total

con un ángulo a la altura de los pies. La angulación nos sitúa en el suelo junto a Lucille aproximando su decadencia.

4.1.6. Movimiento de cámara

El *travel* juega un gran papel importante en la escena del baño, pues es el que simula la posición de lo desconocido, creando tensión e inseguridad. Los movimientos de derecha a izquierda simulan el desplazamiento del objeto de forma circular, como si pasará por todo el baño, mismo que no se sabe de su extensión, así como la magnitud del acto siguiente. Sin embargo, los acercamientos con el *zoom in* al rostro de Carter, aparentan la cercanía de lo monstruoso, del devastador final.

En la cocina los movimientos hechos en *travel* se van acelerando, pues sigue las acciones de manera sutil, incluso cuando Lucille se enoja, ya que enseña la sensatez y la elegancia con la que Lucille se maneja. Al igual que en la escena de la cocina, en la escena del cuarto, los movimientos de cámara sirven de acompañamiento en los movimientos de Lucille. Junto con los planos fijos, crea un ambiente de vigilancia y cuidado.

4.1.7. Montaje

El montaje de la escena viste a la monstruosidad como algo omnipresente, pues las líneas verticales y horizontales dan la sensación de vigilancia e incluso de muerte, sobre todo en la primera escena seleccionada. Hay una combinación de ambas para confundir la posición de lo alarmante. La simetría y la regla de tercios crean la estética dentro de lo monstruos. Lo bello también puede ser peligroso.

Las líneas horizontales en la cocina generan cierta quietud al inicio de la escena, pues gracias a este montaje se puede confirmar, una vez más, el poder de las dos protagonistas, ya que es una escena en donde se demuestra la fuerza que tiene Edith dentro de lo monstruoso.

Hay muchos momentos de superioridad que ensalzan la figura de Lucille. Los elementos en su cuarto figuran líneas verticales, éstas expresan el poder que ella tiene. En este momento de la escena, ella está ganando, pues Edith firma los papeles. Estas mismas líneas son las que dirigen el movimiento de la cámara. La simpleza con la que se mueve Lucille dentro de un espacio seguro, romantizando sus pecados. La regla de tercios posiciona de manera estética los rostros de las protagonistas con planos expresivos.

4.2. *The Shape of Water* (2017)

Una de las películas más íntimas y amadas por el cineasta (Del Toro, 2017), *The Shape of Water* es una historia de hadas creada desde las referencias de su infancia por leer material de H.P Lovecraft y ver cintas como *The Creature from the Black Lagoon* (1954), *Beauty and the Beast* (1991) y *1984*.

A continuación, vemos la sinopsis de la película: “En un centro de investigación de alto secreto en la década de 1960, una solitaria conserje entabla una relación única con una criatura anfibia que está en cautividad.” (IMDB, 2017)

Dirige: Guillermo del Toro

Actúan: Sally Hawkins, Octavia Spencer, Michael Shannon, Doug Jones y Richard Jenkins

Guión: Guillermo del Toro y Vanesa Taylor

Fotografía: Dan Laustsen

Duración: 123 min.

4.2.1. Iluminación

El *key light* de la primera escena esta direccionada hacia al anfibio, viene desde arriba, exponiendo la vulnerabilidad y la humillación. El *back light* de Strickland, junto con el *top lighting*, crean la sensación de invasión y desprecio; sobre todo cuando se acerca al anfibio, las sombras son más marcadas, incluso el rostro llega a deformarse. Su monstruosidad es dura y vengativa.

Una vez desaparecido el anfibio, Strickland interroga a los trabajadores del lugar, entre ellos Elisa y Zelda. En la escena, el rostro iluminado de Elisa por el *Key Light* es interesante, pues ella esta iluminada de cuerpo completo, generando poca sombra. En cambio, el rostro de Strickland insinúa la disfrazada confianza que se tiene así mismo, pues la mitad de su cara está envuelta en sombras marcadas proporcionadas por el *fill light*. Demuestra las dos personalidades que tiene. La de la persona profesional que le tiene que salir todo bien y la persona insegura de no conocer su valor si pierde.

Con un *push out* del *travel* alejando la cámara del acercamiento de *Skirtland*, hay una corta distancia focal entre él y el espectador, dejando en segundo plano a Elisa y Zelda. Este momento lo aleja del *key light* aumentando las sombras en el rostro, creando un *underlighting*, distorsionando las características del rostro de Strickland. La monstruosidad está en él.

Más adelante en la película descubren al científico Robert, el cual corre peligro. En la escena de su muerte la luz juega un gran papel. Entre más aumenta la violencia hacia Robert, la escena se vuelve más oscura. Primero hay un *key light* de una luz artificial generando un *backlighting* pero se puede observar bien el rostro de Strickland, en cambio cuando lo arrastra hacia la arena, la escena tiene tonos verdosos y más oscuros, con un fondo cálido proporcionado por la fogata, el calor y el peligro crecen. El *blacklighting* genera las sombras siniestras y poco visible el rostro de Strickland.

Esta escena tiene una similitud con la primera que se eligió, pues ambas, en términos de narrativa, Strickland violenta a un ser vivo; primero al anfibio y después a Robert. Cuando golpea al anfibio la luz es más clara, sin embargo, las sombras y los contrastes siguen siendo

marcados, en cuanto a la violencia contra Robert, Strickland ya no se ve por completo, generando un ambiente siniestro, simulando que la monstruosidad ya está en él.

En casa de Zelda, en ella la luz es cálida y se observa la expresión de miedo por las intensas sombras. En Strickland el *backlighting* genera un contraste entre los colores cálidos saturados y las sombras en su rostro, iluminándole la mitad de su cara. Una vez más demuestra que el monstruo vive en dos realidades: en dónde quiere pertenecer, pero al mismo tiempo es infeliz.

4.2.2. Color

De una forma general, el color que domina a las escenas es el verde. El color verde aparece en cuestión de dirección de arte, de narrativa y cinematografía. A través de estas escenas, el verde a parecer en mayor o menor tonalidad connotando el futuro, la inclusión y los grandes avances tecnológicos que se vienen.

En la primera escena, Strickland amonesta al anfibio; el efecto de aislamiento es referentes al color azul y verde, mismo que siempre está a favor de Elisa pero en la escena ella está escondida y no puede realizar ninguna acción para defenderlo. La lejanía y la impotencia de no poder salvar al anfibio están presentes en el color. Los pocos destellos del verde debilitan la figura del anfibio, siendo de su futuro algo incierto.

Cuando Strickland interroga a Elisa y a Zelda, el color de su lado es verde con destellos azules. Hay cierta quietud en ella. Su personaje es acuático, representa el vínculo que tiene con el anfibio, además resaltan colores rojos en su personaje por cuestiones de vestimenta, pero que el mismo verde/azul resalta, referente al amor y la valentía que está sintiendo. Elisa se siente más fuerte que nunca y reta a Strickland, el cual el color verde se apodera de la escena iluminando la mitad de su rostro, su futuro se ve condenado. La escena representa lo que vive dentro de Strickland, el orgullo, el miedo y la atrocidad que lo acecha, dudando de su capacidad para demostrar su masculinidad y su poder.

En casa de Zelda los tonos amarillos con destellos naranjas sitúan en la escena la locura y la obsesión que este tiene por encontrar al anfibio y lo que significaría para él

capturarlo y matarlo. Las actitudes sociales como la intolerancia y la avaricia fluyen a través de cada momento en los elementos puestos por el color y la correlación de más componentes cinematográficos, pero la amabilidad y la belleza son aventurados por colores vívidos y sombras profundas, es tan llamativa y brillante como un musical o un cuento, al igual que turbio como la misma monstruosidad.

4.2.3. Enfoque

El enfoque selectivo y total es una dinámica a lo largo de la película. En la primera escena, donde Strickland golpea al anfibio, el enfoque total juega un papel de dar reposo a la violencia enseñando el espacio en donde se mueve Strickland y el selectivo funciona como acercamiento al anfibio cuando es amonestado. Se espera que el espectador cree esa empatía con el anfibio al tener el elemento cerca del lente observando toda la acción y alejándonos de la monstruosidad.

Pasando a la segunda escena del interrogatorio, el enfoque hace que se vea con claridad los objetos en la imagen, junto a la composición de la dirección de arte se crea el mundo y el espacio alrededor de Strickland. El acercamiento que el tiene a la cámara, hace que se encuentre en primer plano, dejando lo demás en segundo plano. Por unos segundos nos encierra en su psique, escuchando sus intenciones.

La gran profundidad de campo desvela la dimensión del espacio, esto solo sucede en los primeros segundos de la escena, sirve para contextualizar. En seguida, cuando Strickland empieza a amenazar y amonestar al científico, el enfoque se vuelve selectivo, con primeros planos. La proximidad de los personajes desvela las acciones de Stan haciendo que la violencia sea seguida, teniendo un momento, como espectador, de desesperación.

Nunca se pierde de vista la acción de Strickland pues con un desenfoque en el reflejo del espejo se ve cómo se arranca los dedos. El hecho de que el arranque de dedos entre en un desenfoque y luego a un plano detalle funciona para hacer hincapié en la deformidad del monstruo, en vez de que la iluminación lo muestre, ahora se hizo físico, pues no se quiere sentir simpatía sino repele.

4.2.4. Plano

En la primera escena los planos enteros, medios y generales predominan, esto hace que destaque el personaje de Stan, pues es más que una introducción a su personaje y a sus intenciones. En esta escena se conoce la indiferencia con la que actúa en planos expresivos. Los planos medios que se convierten en enteros que vienen acompañados de ángulos como el contrapicado. La monstruosidad se aleja para agarrar fuerzas y atacar de nuevo. El anfibio está completamente indefenso con las miradas sobre el picado.

Plano medio entre la conversación de Strickland, Elisa y Zelda. El americano funciona para visualizar los tipos de movimiento de Strickland, con pasos seguros y movimientos del cuerpo que connotan flexibilidad en su espacio seguro. Los planos expresivos como el primer plano para los rostros al ser elementos claves para entender las intenciones de los personajes.

Primer plano y plano medio son protagonistas en la conversación. El narrativo se ve con un plano entero, sin embargo, en la última escena seleccionada el único uso del plano detalle es para acentuar la monstruosidad hacia los dedos de Strickland cuando los avienta al suelo, pues esto señala la pérdida de la poca integridad que le pueda quedar.

4.2.5. Angulación

El tipo de angulación es el efecto que se busca ante tal acción. En las escenas hay un uso constante del contrapicado, picado y normal. Sin embargo, juegan papeles diferentes a lo que se tiene planteado. Por ejemplo, el ángulo picado en la escena del interrogatorio, esta sobre Elisa, pero no es para minimizarla, es para sobresalir su poder ante Strickland.

Con un *over shoulder* sobre Strickland poniendo en un segundo plano por el enfoque selectivo a Elisa y la iluminación en su rostro, prueban que no tiene nada que temer. No tiene arrepentimiento alguno al llevarse al anfibio. A pesar de que tiene al monstruo en frente de ella, Elisa va ganando.

En cambio, el contrapicado hacia Strickland es frecuente y contundente. Inicia de abajo hacia arriba con un ritmo lento del *crane*, connotando el poder y la superioridad de lo peligroso que puede ser, pues crea dramatismo en la escena.

Cuando Strickland se encuentra con el científico el contrapicado está a favor del poder peligroso que tiene en el encuadre y los normales son usados para conocer las acciones de Strickland al lastimar al científico, también puede funcionar como un respiro al espectador de la violencia.

4.2.6. Movimiento de cámara

Los movimientos de la cámara son constantes a lo largo de la película, el uso del *steadicam* y el *travel* son los protagonistas al tenerse en margen de los movimientos de los personajes. En la escena uno, las acciones de Strickland son perseguidas por el *steadicam* y junto al *travel* le da el dinamismo con el que violenta al anfibio, de izquierda a derecha, lo cual connotan diversión y satisfacción; el *crane* con movimientos verticales presentados después de amonestar al anfibio, simulan el orgullo y la ventaja que el humano lleva sobre él. La angulación tiene un peso importante al juntarse con estos elementos, pues es lo que le da relieve a la toma.

La desesperación de Strickland por no encontrar al anfibio escala en la escena. Los elementos en la cinematografía son claros con los movimientos del *travel*, siguiendo las acciones de Strickland por la oficina. Hay un dinamismo entre la velocidad del movimiento y la tranquilidad.

Los movimientos de cámara se van acelerando conforme Strickland se da cuenta de lo que sucedió. Primero el encuentro con el científico Robert pone al *travel* y al *steadicam* en acción con movimientos de izquierda a derecha, con enfoques totales y planos descriptivos. Seguido, está la escena de la casa de Zelda, donde Strickland entra apresuradamente a cuestionarla. Si bien, ciertos movimientos hechos por el *steadicam* pasan desapercibidos por planos expresivos, influye en la percepción del ritmo de las acciones.

4.2.7. Montaje

En la primera escena de la celda, nos encontramos con estructuras que aparentan líneas curvas, horizontales y verticales, esto mismo incluye la complejidad del lugar y de la situación en donde se encuentra. El movimiento existe, predestinando las diferentes angulaciones para generar saturación y pesadez ante la violencia hacia el anfibio.

En la siguiente escena, donde Strickland interroga a Elisa, hay cierta quietud a pesar de la tensión que se genera. Las líneas verticales y horizontales generan este equilibrio entre el poder y la calma, pues recordar que nos encontramos en la oficina de Strickland. En el asesinato del científico Robert, la regla de tercios y las líneas verticales y horizontales, generan la simetría. Al mismo tiempo, por el enfoque total, minimiza al personaje. La grandeza de lo que está a su alrededor y lo que pasa después, es mucho más de lo que el personaje puede controlar.

Pasando a la casa de Zelda, predominan las líneas horizontales y verticales, otra vez se muestra el equilibrio entre las dos partes. Cuando Zelda está sola con su esposo en casa, las líneas horizontales son más presentes, generando calma. En cambio, cuando entra Strickland a la casa, la escena sucede en la sala, generando la grandeza del sujeto.

La película juega con el mensaje del dominio de las reglas y las responsabilidades. El realismo es una visión de lo que es literal y de lo que no se puede descifrar, solo con la resistencia de la fuerza de la imaginación. Por lo tanto, nunca será una lucha simétrica, por lo que es importante el equilibrio de todas las probabilidades.

Al inicio hay una angulación normal, y plano entero, situando a los personajes en el espacio con poco movimiento de cámara, pues la quietud sigue ahí. Con planos medios e iluminación con destellos cálidos en el rostro de Strickland, insinúan la disfrazada confianza que se tiene así mismo, pues la mitad de su cara está envuelta en sombras marcadas proporcionadas por el *fill light*. Demuestra las dos personalidades que tiene. La de la persona profesional que le tiene que salir todo bien y la persona insegura de no conocer su valor si pierde.

4.3 Nightmare Alley (2021)

La última película de Guillermo del Toro está rodeada del cine *noir*, por exponer preguntas morales crudas y por ser un género de parábolas (Martin, 2002). La historia que toma como base la novela de 1964, escrita por William Lindsay y su versión cinematográfica, la cual está plagada de excentricidades, ideales para la creación de una historia del cineasta.

A continuación, vemos la sinopsis de la película: “Un ambicioso feriante, con talento para manipular a la gente con unas pocas palabras bien elegidas, se enreda con una psiquiatra que es aún más peligrosa que él.” (IMDB, 2021)

Dirige: Guillermo del Toro

Actúan: Bradley Cooper, Cate Blanchett, Toni Collette, Willem Dafoe y Richard Jenkins

Guión: Guillermo del Toro, Kim Morgan y William Lindsay

Fotografía: Dan Laustsen

Duración: 150 min.

4.3.1. Iluminación

En la primera escena seleccionada la iluminación es proporcionada por la linterna que Stan trae en la mano. Ese es el *Key light*, dándole a la escena tonalidades del *underlighting*. Al inicio solo se percibe lo que Stan ve (como su reflejo en un espejo). Sin embargo, hay otro *key light* con *top lighting* iluminando de forma muy tenue lo que hay dentro de la carpa. El dramatismo y la incertidumbre de la escena evoluciona por el *backlighting*, que se forma en las líneas de la cara de Stan. Las fuertes sombras se generan por la poca luz que entra, esto hace que haya profundidad en las figuras monstruosas en los escaparates de la carpa.

En la siguiente escena, en casa de Pete y Zeena, el *back lighting* del *three point lighting*, (*key light*, *fill light* y *back light*), crea la profundidad del espacio, al tener una luz de baja intensidad por detrás de los personajes, en especial de Stan. Este tipo de iluminación

rodea a la escena en un ambiente tranquilo y genuino, sin embargo, cuando Pete le lee las cartas a Stan, éste entra en un encuadre con plano medio, donde las sombras se apoderan de su rostro, exponiendo la sensibilidad al tema de la muerte de su padre, pues aquí todavía no sabemos lo que sucedió.

La iluminación es interesante en el consultorio de Lilith, porque el *three point lighting*, (*key light*, *fill light* y *back light*) crea en Stan, sombras en su rostro; al mismo tiempo el rostro de Lilith se ve más suave, teniendo a su favor el *fill light*. La diferencia de poderes es notoria y las intenciones malévolas de Lilith se muestran al tener una toma donde los ojos son protagonistas, iluminados por el *key light*. El dramatismo en la escena es generado por la luz de la fogata como parte del *three point lighting*, por el sutil movimiento de las luces en el rostro de Stan. La emoción de Lilith es más intensa al alejarse del *Key light*, generando sombras muy fuertes en su rostro, llegando a los matices del claroscuro. Se interpreta como una de las pesadillas de Stan.

La iluminación del *Key light* resulta de las ventanas dentro del remolque posicionadas en diferentes direcciones, esto genera que los tres tipos de luz (*key light*, *back lighting* y *fill light*), ofrezca una dimensión separada de Stan, lo que da como resultado una separación realista de la altura, el ancho y la profundidad. Esto hace que su personaje, siga en la sombra. En su rostro se generan contrastes y profundidades que se marcan en su expresión.

La luz en la película a pesar de que tienen pinceladas del cine de terror por el uso del *underlighting*, no deja de tener las características del cine *noir*. Pues el uso del *three point lighting*, siendo el *key light* la luz más brillante y dominante, muestra la parte que se quiere destacar por encima de todo. El *fill light* sirve para rellenar las sombras y el *backlight* tiene la función de separar lo que hay en segundo plano. Este tipo de luz fue mostrada la mayoría de los personajes, sin embargo, la caracterización de que Stan siempre está en las sombras, connota la esencia del personaje, pues él vive de mentiras.

4.3.2. Color

Dentro de la escena de la carpa, los colores azulados con destellos rojizos le dan el reflejo necesario a las caras de ciertos personajes para que se observen sus expresiones, sin embargo, por el tipo de luz utilizado, la temperatura del color es baja. Da una sensación de un lugar frío, lejano y olvidado. En cuanto a los tonos rojizos proporcionados por los colores de ciertos elementos de la carpa, evidencian un ambiente de peligro, pues gracias a las sombras, resaltan de manera imponente.

Los colores cálidos como el amarillo de las lámparas simulan la compañía y el calor en el lugar, pues en la casa de Pete y Zeena se demuestra compañía, sin embargo, hay cierta melancolía resultante de los destellos azules. La combinación de ambas situaciones pone al personaje en un momento introspectivo entre la comodidad y la tristeza.

En el consultorio de Lilith los colores cálidos proporcionados por la fogata y las lámparas ocasionan que el lugar sea íntimo y hasta cierto punto sensual, pues es una caracterización de lo que aparenta ser Lilith, sin embargo, la distorsión de los hechos es justificables por los matices de la noche con tonos verdes, generando que el lugar se vuelva oscuro y peligroso.

En la escena final, los colores cálidos como el uso del amarillo y destellos verdosos crean un ambiente de locura e incluso ingenuidad. Se sigue teniendo el color azul como base, ello resalta el color de los ojos del personaje reaccionando ante la parábola de su vida. La película tuvo un acercamiento al cine *noir* de una forma más moderna al implementar los tonos de la luz, así como los sutiles efectos de color sepia. Esto le otorga un aspecto pictórico a la película, además de que es el brinco de lo blanco/negro a color.

4.3.3. Enfoque

El enfoque total con el uso de lentes anchos genera en la primera escena cierta distorsión, ocasionando una distancia entre los objetos y los personajes. Esto hace que haya volumen en el espacio, enalteciendo la atrocidad del lugar, al igual que el personaje de Stan al mostrarse con angulaciones contrapicadas. Muy pocas veces nos encontramos a la altura de él. Incluso cuando le pega el “monstruo”, Stan se muestra en un contrapicado con un *crane* de abajo hacia arriba. El movimiento connota la fuerza y la maldad de Stan.

A pesar de que el enfoque es selectivo, la corta distancia focal con lentes anchos nos permite ver el fondo de la casa de Zeena y sus alrededores, pues generan profundidad y altura en la escena, esto se ve durante todo el filme y esta secuencia no fue la excepción. El enfoque se encuentra más cerca de la cara de Stan, al final de la escena cuando prende el cerillo en su cara, simbolizando la ocurrencia de una gran idea.

Por los lentes anchos, el lugar se ve profundo y largo, sobresaliendo la altura de los personajes y dimensionando la distancia o la proximidad entre ellos. Incluso el efecto puede distorsionar la separación del espacio con los personajes, haciendo que se vean imponentes ante la pantalla. El enfoque que se le da a la pistola con un plano americano, cuando dispara Lilith dejándola en un segundo plano, evidencia la mentira en la que ha vivido Stan. Es el detalle que detona el inicio de su caída.

El enfoque selectivo crea un ambiente de cercanía, también para empatizar con el personaje de Stan, pues gracias a la angulación y primer plano, el rostro se acerca al lente. Es el final de la película y en la toma se manifiesta las emociones de Stan, no hay cortes y hay muy poco espacio entre él y el fondo. La atención está en él y en el lente de la cámara. Se percibe una soledad inmensa que solo existe en la realidad.

El uso de los lentes anchos con un enfoque de corta distancia focal permitió que se pudiera grabar en espacios pequeños, haciendo un efecto de profundidad donde hubiera una separación del personaje con el segundo plano. También ayudó a que los lugares se mostraran por completo, dándole vida a los sets para que los decorados se entrometieran en la composición todo el tiempo.

4.3.4. Plano

El plano americano es importante a la hora de que Pete se levanta para enseñarle a Stan como se lee y se actúan las cartas. Los planos medios crean el dinamismo entre la actuación y los espectadores. El primer plano es importante para observar las expresiones de Stan y el plano detalle sobre el libreto del tarot, le da la importancia que esto tendrá durante la narrativa de la película.

Cuando Stan está con Lilith, la variación de los planos utilizados le da a la escena el ritmo necesario, ya que es una secuencia larga. Los planos se van transformando de descriptivos a expresivos con el *push in* del *crane* para darle dramatismo a la escena.

Los planos descriptivos en el uso del americano para observar el estado de Stan, que carece de lujos y de ambiciones. El primer plano que inicia y termina en primerísimo primer plano gracias a un *zoom in* está inmerso en la creación de la intimidad y el dramatismo del personaje; pues, así como inicia la película con Stan, terminar con él en un encuadre cerrado con un primer plano, demostrando lo único que queda.

4.3.5. Angulación

Dentro de la carpa, la angulación importante es la de un contrapicado, pues la introducción del personaje de Stan. Desde un inicio nos enseña la habilidad y el peligro de lo que puede hacer. Se describe imponente y malévolos, esto en conjunto al efecto del *underlighting*.

Gracias a la angulación y al movimiento de la cámara los planos seleccionados tienen más significado. En la casa de Zeena y Pete, se usa el ángulo normal, esto solo genera un estado de comodidad y de justificación, sin embargo, por el uso del *crane*, hace que haya un dinamismo.

En cambio, en la escena del espacio de Lilith, la angulación en esta acción tiene importancia, ya que Stan cae al suelo y el *crane* de abajo hacia arriba, hace una ligera pausa en una angulación cenital. Con un enfoque selectivo, y un primer plano, permite que

veamos a Stan tirado alrededor de billetes. Esto evoca la pérdida del éxito construido a través de mentiras, pues lo vemos tirado con la verdadera realidad en la que vive.

En la última escena seleccionada, la angulación normal es constante. Ahora nos encontramos a la altura de los ojos de Stan. Ya no hay engaños, pues termina su poder y la máscara en la que vive. El poco uso del contrapicado, desde la vista del dueño de la feria, exhibe a Stan en un momento de intimidación, pues en vez de hacerlo grande, se ve pequeño entre tanto tumulto, esto es logrado en parte, por el desenfoque de objetos que se meten en el encuadre.

4.3.6. Movimiento de cámara

La acción de Stan al levantar al “monstruo” por el cuello y lanzarlo contra el suelo para pegarle, es un punto clave al enseñar el tipo de persona que es Stan. Gracias al *crane* con un movimiento de izquierda a derecha, seguido de un movimiento hacia abajo, es en cierto punto un meneo controlado y fluido. Esto prueba lo peligroso que es Stan, pues la escena se explica como si no fuera la primera vez que lo hace.

Los movimientos de izquierda-derecha y viceversa, así como movimientos de abajo para arriba, siguen las miradas y las acciones de los personajes. Siendo una escena larga, esto hace que no pierdas la atención. Incluso los *push in* del *crane* a la cara de Stan crean el dramatismo de la intensidad que vive dentro de él.

Cuando a Stan le disparan en la oreja el movimiento de la cámara hace un efecto con el *steadicam*, simulando que es el personaje tratando de levantarse y está mareado. Esta actividad nos permite sumergirnos a la confusión y la conmoción que Stan está viviendo. El *push in* del *crane* es un gran elemento en esta escena, ya que suma al dramatismo, originando una proximidad entre Stan y el feto Enoch. Este momento evidencia la relación del significante; la causa de la muerte de su madre. En cuestiones narrativas, aclara que el Stan se generó su propio destino.

4.3.7. Montaje

Las líneas circulares, son interesantes ya que sitúan a Stan como en medio de todo lo que sucede. Los círculos evidencian la ciclicidad de la ambición y de la mentira en la que vive Stan. El gran círculo vicioso. La escena es importante porque es el destino. Las líneas verticales les dan la grandeza y la elevación a los personajes y al lugar. Con una regla de tercios la escena no deja de ser placentera a los ojos, pues todo está bien posicionando, generando la estética del cine *noir*.

En la composición de la imagen el uso del aire se ve en los primeros minutos, sin embargo, en cuanto avanza, el aire es menor, teniendo primeros planos con la regla de tercios. Entre tantos elementos, el montaje diseña el equilibrio entre la intensidad de los temores de Stan al inicio de la escena, a la tranquilidad por la curiosidad de Stan ante el libro del tarot. Las líneas verticales generan cierta comida y quietud, sin embargo, el estilo de las curvas exhibe el repetido círculo que representa los ojos que lo condenan.

Capítulo 5. Resultados

En el presente capítulo se recuperó toda la información de las escenas seleccionadas de cada película, agrupando cada uno de los elementos de la cinematografía de Dan laustesen para condensar la información del lenguaje visual y su importante rol al proyectar los diferentes conceptos de la monstruosidad salidos de la mente de Guillermo del Toro.

La fotografía en cada una de estas películas, te lleva de la mano por el camino de las respuestas hacía lo misterioso y sombrío de los personajes, dejando una clara propuesta en la luz, color, enfoque, plano, angulación, movimiento de cámara y montaje.

5.1. La fotografía de *Crimson Peak*

En términos metódicos hacen una gran labor en destacar el diseño de producción en el set de la mansión y de los mismos vestuarios; esto genera que haya un alto contraste y exista la penumbra entre los principales elementos. Desde la iluminación existe la comparación del mismo uso para representar el pasado en los fantasmas y el romance terrorífico de Lucille. Con el uso de una sola fuente de luz, proveniente de la mansión o de ventanales, muestran la sencillez y la sensación de la escena, pues, así como puede haber violencia también puede haber una plática, sin dejar la tensión y la incertidumbre del personaje monstruoso.

El color se emplea con maestría gracias al uso de colores fríos que generan la esencia de Lucille durante las escenas y las tonalidades cálidas como el sutil uso del rojo escarlata, mismo que lleva el título de la película. Al dibujar con estos colores hay una resolución novedosa al clásico cuento de los amores góticos.

La precisión de los movimientos de cámara hace que haya una composición en la imagen simétrica, también prestada de los componentes del set, pero sobre todo de los movimientos y las intenciones de Lucille, pues durante las escenas se ve la delicadeza con la que se caracteriza, como la identidad de una belleza monstruosa.

Guillermo del Toro logra crear el equilibrio entre la muerte y el sufrimiento, pues los miedos de Lucille se observan con planos detalle o planos medios en el rostro con el uso del ángulo contrapicado. La monstruosidad de su personaje es misteriosa a lo largo del filme, hasta que es puesta a prueba, pero aun así crea la tensión y el miedo con los perfectos cortes al crear dramatismo. La angulación del contrapicado se va decayendo a lo largo del filme, posicionándola al ángulo normal hasta quedar en un picado, observando la debilidad del romance y de ella misma.

Figura 15: Lucille cuando se entera que Edith paso la noche con Sir Thomas.



Fuente: *Crimson Peak (2017)*

La proximidad focal nos adentra a lo profundo de su psique y de sus traumas, desde que está fuera de foco en la primera escena, se observa cómo se mueve y como actúa, gracias a los movimientos de cámara, que no dejan de ser sutiles.

Muy pocas veces la corta distancia focal nos aleja del espacio íntimo con planos narrativos para observar lo que hay alrededor y dimensionar el espacio en el que se mueve. Se manifiesta un foco selectivo muy acentuado cuando hay diálogos entre los protagonistas, dejando lo de atrás en un desenfoque oscuro por los contrastes. Permite en segundo plano la estética de la mansión generando dramatismo en la vida de ambas.

Existen momentos de superioridad que ensalzan la figura de Lucille. Los elementos en su cuarto figuran líneas verticales, éstas expresan el poder que ella tiene. La simpleza con la que se mueve Lucille dentro de un espacio seguro, romantizando sus pecados.

La cinematografía en *Crimson Peak*, desvela la personalidad de Lucille al ser misteriosa, generando dramatismo y sensaciones de poder hacia su personaje, sin embargo, esta misma se va cayendo en el transcurso de las imágenes. La monstruosidad proyectada en las escenas es una que a pesar de que es cruel y perturbadora es manejada con finura gracias al uso del color, el montaje, los movimientos de cámara y la angulación, pues le da esa belleza y ese romanticismo de la monstruosidad de Lucille.

El retrato del monstruo, referente a Lucille, está construido desde los deseos y las decepciones de una infancia quebrada, que al mismo tiempo canaliza el abuso de su niñez con actos de horror en el nombre del amor. Un amor violento con una máscara delicada, cuidada y de indiscutible belleza que se alimenta de ingenuidad y fragilidad.

La monstruosidad de Lucille es un reflejo del único amor que conoció y que fue perfeccionando a través de cada locura, fealdad, manipulación y muerte para defender y cuidar lo que era suyo. En su psicosis por el amor que le tenía a su hermano, además de que lo invita a desvelar su propia monstruosidad, lo termina matando al enterarse de su amor por Edith. Esto concluye con la autodestrucción, destinándola a su propia muerte en el lugar donde cometió sus atrocidades.

El último enfoque de Lucille ilustra que tan compleja es esta antagonista, ya que es muy consciente de sí misma y de sus actos atroces, pero también es impotente ante la única gran fuerza inflexible en su vida: el amor por su hermano. La gran carga emocional, hace de su vida un amor monstruoso.

5.2. La fotografía de *The Shape of Water*

Lo más destacable de la iluminación utilizada en *The Shape of Water*, es el contraste entre las luces y las sombras, pues así como el color le dan el tono a la película y al viaje de los protagonistas. Para la monstruosidad de Strickland las sombras son marcadas gracias a los

contrastes; pues la mitad de su rostro suele ser más oscura, incluso llega a deformar la cara sin percatarnos del nivel de maldad que puede tener. La misma película va dando la pauta de que la crueldad y los deseos de poder se adueñan de él, mostrando su lado más oscuro. Se ve más representado en las últimas escenas cuando su rostro no es del todo visible por uso del *backlighting*. El paralelismo de Ellisa, se encuentra en la iluminación de una sola fuente, ya que se usan reflejos sutiles que destacan la brillantez; llega a representar la fantasía en la que está viviendo la princesa de este cuento.

El uso de color es clave en la película, ya que determina el estado de los personajes y la alusión general del agua. La paleta de colores está bien escogida entre los azules y verdes para crear una sensación de fantasía que refleja el mundo mágico e invisible de la criatura. Esto mismo determina la forma de la película, por lo tanto, es natural permitir que un esquema de color refleje una de las principales fuerzas impulsadoras del filme, siendo el antagonista una clave pieza de ello.

Figura 16: Strickland violentando al científico Robert.



Fuente: *The Shape of Water (2017)*

En las escenas seleccionadas, Strickland se ve envuelto en tonos cálidos, mismos que implican la exclusión del mundo mágico del anfibio, sin embargo, cuando va perdiendo la

lucha del poder ante la criatura, los tonos verdosos se van apoderando de él, haciendo alusión a la victoria de los buenos y a la pérdida de su valor.

Los movimientos de la cámara son constantes a lo largo de la película, el uso del *steadicam*, el *travel* y el *crane* son los protagonistas al tenerse en margen de los movimientos de los personajes. La sensación de que la cámara está flotando todo el tiempo es precisamente por lo cual el tema del agua es tan presente en la película, incluso fluye en la continuidad de las tomas, generando planos descriptivos y expresivos de un lugar a otro.

El tipo de angulación es el efecto que se busca ante tal acción. En las escenas hay un uso constante del contrapicado, picado y normal. Sin embargo, juegan papeles diferentes a lo que se tiene planteado. Por ejemplo, el ángulo picado en la escena del interrogatorio, esta sobre Elisa, pero no es para minimizarla, es para sobresalir su poder ante Strickland. Esto se logra gracias al constante movimiento de la cámara y del montaje del espacio.

La película juega con el mensaje del dominio de las reglas y las responsabilidades. El realismo es una visión de lo que es literal y de lo que no se puede descifrar, solo con la resistencia de la fuerza de la imaginación. Por lo tanto, nunca será una lucha simétrica, por lo que es importante el equilibrio de todas las probabilidades.

The Shape of Water, a través de la cinematografía muestra la historia de un cuento de hadas donde el antagonista es más actual de lo que parece. Por esta razón, el fluido movimiento de la cámara en las escenas te va llevando a la cruel realidad en la que vive el monstruo.

Strickland, siendo el principal antagonista y por ende el retrato del monstruo en la película, con la gran idea de que “obtener lo que quieres es lo que te hara feliz”, tiene cualidades de un “hombre blanco”, ex militar, orgullosamente cristiano en medio de la Guerra Fría, que mide su masculinidad a través de sus rutinas en el baño y su disfrute inusual de sus dulces favoritos.

No estando muy lejano de la realidad, la forma en el monstruo emplea las actitudes de una persona narcicista y lastimada, envuelto en un mundo fantástico aprovechandose de la espectacularidad de una criatura que le desvela sus propios miedos, al no poder tenerlo

bajo su control. Es fácil, incluso, concentrarse en el dolor que inflige a otras personas, pero algo que es un poco más insidioso es el dolor que se ocasiona a si mismo.

El personaje de Strickland te lleva a cuestionar si en algún momento de su vida soporto ciertos tipos de crueldad, considerando que la persona que experimenta ese tipo de violencia, suele devolver el favor tarde o temprano. Su monstruosidad se manifiesta en el odio que se tiene así mismo por siempre estar en la búsqueda de la aprobación social e institucional, incluso de el mismo.

5.3. La fotografía en *Nightmare Alley*

La luz en *Nightmare Alley* a pesar de que tienen pinceladas del cine de terror por el delicado uso del *underlighting*, no deja de tener las características del cine *noir*. Pues el uso del *three point lighting*, siendo el *key light* la luz más brillante y dominante, muestra la parte que se quiere destacar por encima de todo. El *fill light* sirve para rellenar las sombras y el *backlight* tiene la función de separar lo que hay en segundo plano. Este tipo de luz fue mostrada la mayoría de los personajes, sin embargo, la caracterización de que Stan siempre está en las sombras connota la esencia del personaje, pues él vive en la oscuridad por la elocuencia en sus mentiras.

La sección de la carpa en el carnaval el uso del color azul se logra por un ambiente más realista al colocar fuertes luces laterales para que creara un equilibrio entre las sombras fuertes y los brillos suaves en el rostro. El color azul es utilizado en toda la película, sin embargo, para crear contrastes, siempre hubo colores cálidos. Las escenas te llevan al desplazamiento del personaje de Stan, mostrando desde un inicio su frialdad.

El uso de los lentes anchos con un enfoque de corta distancia focal permitió que se pudiera grabar en espacios pequeños, haciendo un efecto de profundidad donde hubiera una separación del personaje con el segundo plano. También ayudó a que los lugares se mostraran por completo, dándole vida a los sets para que los decorados se entrometieran en la composición todo el tiempo.

La composición de la imagen tiene un lenguaje ruidoso al ser un componente clásico del cine *noir*, ya que el espectador se encuentra en la posición de estar curioseando alrededor de los espacios, pues todo es visible, esto también se logra por los movimientos de cámara.

Tomando al cine *noir* como referencia, la cinematografía de *Nightmare Alley* no deja de ser moderna a nivel sistemático y narrativo. Todo en un mismo lenguaje, la angulación y el movimiento de la cámara, junto con los planos seleccionados tienen más significado. Hay una constante actividad en el papel de los planos descriptivos y expresivo con el manejo de ángulo contrapicado y normales. El efecto transmite la idea de quién es Lilith y la dinámica de poder tan única que tiene con Stan.

Figura 17: Stan buscando trabajo en un Freak Show



Fuente: *Nightmare Alley* (2021)

Stan, es una representación melancólica de un hombre trágico que a través de sus decisiones y sus mentiras es el arquitecto de su propia perdición. Su monstruosidad se ve manifestada por el intento de alcanzar el éxito a través de mentiras al escapar del laberinto de su infancia y su vacío en el.

Un objeto representativo en la película que justifica de manera narrativa la forma de su monstruosidad, es el bebé *Enoch*, quien juega el papel del ojo metafórico de Stan.

Mostrandose en su acto de mentalismo y su orgullosa convicción de ser un experto al leer la mente de las personas, *Enoch* simboliza la muerte de su madre así como de su propia muerte.

Tras ser víctima de sus mentiras, llega otro personaje con intenciones misteriosas ante Stan. La psicóloga Lilith es una propuesta más ante las consecuencias de sus actos. Jugando con su ego, Lilith revela el salvajismo y la arrogancia de Stan, empujandolo y manipulandolo al camino que él mismo estableció: el miedo a enfrentarse así mismo.

Después de estar construyendose como persona al tener momentos aceptables durante la película, su insaciable búsqueda del poder, lo convirtió en lo que siempre creyó que era mejor que él mismo: un monstruo.

Conclusiones

Como se mencionó durante la investigación, el cinematógrafo Dan Laustsen junto con Guillermo del Toro han tenido como objetivo el contar la historia a través de la luz. A lo largo de las tres películas hay ciertas particularidades sin miedo a la experimentación de los elementos de la cinematografía, que al mismo tiempo se usaron métodos clásicos como el *three point lighting* sin caer en lo cotidiano.

El uso de los contrastes y las sombras intensas forman parte de las tres películas para manifestar el terror y la maldad que existe en la psique de los humanos y el comportamiento preponderante ante lo que parecen ser los inadaptados. A pesar de las similitudes, la iluminación es particular en cada una de sus películas, sin embargo, existe la forma de la narración, pues con Lucille, en *Crimson Peak*, la luz en ella se presenta clara a partir del torso hacia su rostro, dejando lo demás en contrastes oscuros en un supuesto perteneciente a la mansión, esto señala la idea de la unión a su pasado.

La luz en esta película fue altamente natural, usando luces artificiales de apoyo y creando relieve a los alrededores para adquirir esa personalidad del set, de los personajes y de la monstruosidad. Para Strickland en *The Shape of Water* su identidad esta entre la absurda cotidianidad de su vida y el valor que le pone a su masculinidad en un país liado al poder ante cualquier cosa. La luz a través de las sombras en su rostro nos lleva de la mano en ese recorrido para sentir el dominio y la transformación de su propia perdición. También hay uso de relieve a los laterales para generar esa intensidad de Strickland.

En el último antagonista, Stan está en la penumbra de sus miedos y su terrorífico pasado, produciendo una identidad a través de sus mentiras, mismas que se ven reflejadas en las escenas por ocultarse en las sombras creadas por el *blacklight*. En cambio, para Lilith, que se proyecta como otra identidad de la monstruosidad, la luz frontal crea en ella un rostro embellecedor, jugando con los laterales para enaltecer la elegante figura de su rostro. Ciertamente la luz ayuda a expresar las cosas con claridad y generar un ambiente adecuado, ya que, sin ella, definitivamente no existiría el objeto o la persona ante la cámara. En las escenas, más que lo mencionado anteriormente, origina la psique de la

monstruosidad justificando sus acciones mostradas por los otros elementos de la cinematografía.

El uso del color en las películas de Guillermo del Toro es un cometido inicial para capturar el género de la película y de ahí en adelante dibujar los sentimientos, las emociones y los espacios completando una exquisita composición en la imagen. El balance que existe entre el uso de colores como los azules, verdes, anaranjados y sus tonalidades, son la huella que el cineasta deja para formar el tema en sus obras fílmicas. En *Crismon Peak*, la tonalidad del rojo como base, fue para representar el pasado de Luiclle y el pecado, al igual que el color azul, pues este mismo representaba el alma de la mansión.

A pesar de que el azul también fue utilizado en *The Shape of Water*, juega un diferente papel en la narrativa, ya que representa el amor de Elisa, connotando que ella es acuática y que probablemente no sea humana. Los otros colores que el director usa como el dorado, el anaranjado, amarillo, son para el resto de los personajes, dejando claro que nadie más pertenece al agua. Sin embargo, para Strickland, el color verde y azul es una constante entre los contrastes de su rostro, pues en las escenas, señala la fuerza que el amor tiene ante su monstruosidad.

En *Nightmare Alley*, la tonalidad del azul es tomado como base en un *backlighting* durante toda la película, sin embargo, produce los contrastes con tonos cálidos teniendo el acercamiento al cine *noir* de una forma más moderna al implementar el sutil efecto del color sepia. Esto le otorga un aspecto pictórico a la película, además de crear a nivel narrativo, un balance entre la locura y la melancolía de Stan.

El tipo de enfoque empleado en la monstruosidad de los personajes, fueron selectivos más que totales, es decir, permitió una dirección más específica, presentado más imágenes al utilizar narraciones visuales de las intenciones de los personajes, desarrollando una conexión emocional con el espectador. Este trabajo no solo fue logrado por el enfoque, si no que se necesitó de una mesurada precisión en el movimiento de la cámara. Ya que ayuda a describir y acompañar al personaje a explorar los escenarios a detalle, por tener un peso narrativo en la identidad del monstruo.

Ya que la cámara, en las tres películas, se desplazó sobre su base por medio del *travel*, *crane* y *steadicam*, le dio un efecto a las estrategias narrativas que reveló los pensamientos de los personajes. Con Lucille, todo movimiento era preciso pero sutil, con Strickland, el movimiento de la cámara era continuo, representando la desesperación y el enojo, mientras que con Stan los movimientos a su favor eran calculados y bien pensados. Haciendo alusión a sus mentiras.

Como unidad del significante dentro de la obra filmica, el plano es un patrón constituido por una serie de fotogramas consecutivos de forma temporal. Es una porción del espacio con un punto de vista, que, gracias al enfoque, se determina que tan cerca o lejos proyectan a la monstruosidad. Los planos expresivos fueron elementos clave para determinar el sentir y la tensión de sus comportamientos, mientras que los planos descriptivos fueron utilizados para mostrarnos los espacios donde desarrollaban sus acciones, teniendo un peso narrativo importante dentro de la composición.

La angulación junto con el uso de plano, formaron el ideal objetivo de generar una emoción al espectador, ya que con el ángulo contrapicado (ángulo utilizado con frecuencia en las escenas seleccionadas), tuvo el rol de magnificar el empoderamiento del egocentrismo que tienen dichos personajes. A los antagonistas, sin embargo, se les proyectaba con picados, minimizándolo y sumando el dramatismo en la maldad.

Los escenarios formaron parte de la identidad del monstruo, hablando por ellos en composiciones simétricas. La misma simetría estética estaba conformada por líneas curvas, horizontales y verticales, generando un ruido y un estilo. En *Nightmare Alley*, el empleo de líneas curvas y circulares formó parte del significante de la película, produciendo la figura de un ojo, misma que se ve durante todo el filme, mencionando al feto *enoch*, quien, en la narrativa del film, era un ser que había matado a su propia madre, generando su muerte. Esto lleva a una relación en Stan y el destino que él se construye durante toda la película.

El cambio de composiciones iba sucediendo mediante las escenas avanzaban, pues era un lenguaje ilustre de que las consecuencias de sus propios actos los llevarían a su miseria, presentándolos con ángulos a nivel del suelo, con planos expresivos y movimientos de cámara lentos, fueron adecuados a los decorados de su propia historia. En las últimas

tres películas de Guillermo del Toro se utilizó un tipo de iluminación sombría, generando contrastes intensos en los rostros de la monstruosidad proporcionado por la combinación de colores fríos tales como el azul y el verde, mientras que para los antagonistas el lenguaje cinematográfico era un tanto brillante mostrado en tonos cálidos. Los planos expresivos con ángulos contrapicados expusieron el empoderamiento y el narcisismo en la narrativa, así como su transformación hacía la miseria, enfocando elementos de pérdida con angulaciones normales.

La composición de los elementos, así como el enfoque en la imagen hizo que el espacio tuviera un peso narrativo y coherente con la ambientación de sus emociones y movimientos del concepto del monstruo. Cada elemento cumplió con la función de acercarnos a los lados más oscuros y temibles del ser humano. Llevando al espectador a experimentar cada momento y cada movimiento de la monstruosidad.

El cine, siendo un arte del tiempo y del espacio, posee características comunes con otros rubros como la pintura, la fotografía, dibujos, etc.; y hablando de la narrativa, también existe una relación con la novela, el cuento, la música y demás artes, cumpliendo con una forma creada por los elementos de la cinematografía, misma que se efectúa con el referente de su propia heterogeneidad. Esto se ve, se entiende y se proyecta en la fusión de la relación que han construido Guillermo del Toro y Dan Laustsen para formar la monstruosidad a través de la cinematografía.

El mismo lenguaje de su narrativa se ve aventurado en la imagen de esta. Manifestado en la luz, el color, el tipo de enfoque, la composición, los movimientos de cámara y la angulación, te invita a que seas parte de la experiencia en un mundo de posibilidades fantásticas no lejanas a la realidad.

Como parte de la forma en las películas de Guillermo del Toro, la monstruosidad no es aquel que visualmente es grotesco y se ve mal, pues ellos responden a su propia naturaleza, sino que es aquello que ha estado dentro del sistema desvelando al ser humano como algo que surge a través de las adversidades, la búsqueda del poder, el descontrol de sí mismo y las heridas del pasado.

La monstruosidad es proyectada por una fusión del buen funcionamiento de los elementos de la fotografía para comprender la complejidad de los mensajes ocultos de los personajes, pues teniendo un peso narrativo, la cinematografía te lleva de la mano para ir resolviendo las dudas del espectador, creando curiosidad sabiendo que se tienen las respuestas. El realismo mágico de la cinematografía de Dan Laustsen, nutre de manera orgánica los mundos fantásticos de Del Toro con lo cotidiano, generando una ambigüedad entre los roles tradicionales del héroe y del villano con una propuesta estética vinculada a diferentes obras artísticas, como un sello del trabajo del cineasta.

La visión creativa de Guillermo del Toro se materializa a través de los peligros, las angustias y los objetos del deseo en fantasmas, criaturas y espacios fantásticos. Pues por medio de mansiones embrujadas, sótanos científicos y *freak shows*, logra exponer la fragilidad humana construida sistema social, presentada por los propios miedos generados en un ámbito familiar, conociendo la desmedida personalidad del ser humano, albergándolo en la parte más profunda y oscura de su inconsciente, creando su monstruosidad.

Bibliografía

- Aguilar Carrasco, P. (2000). *Manual del espectador inteligente* (2da ed.). Madrid: Fundamentos.
- Aldrovandi, V. (1609). *Monstrorum historia memorabilis*. 1609 Editorial Ex officina typographica Matthiae Becker, impensis viduae Theodori de Bry, & duorum eius filiorum.
- Arnheim, R. (2018). *Film as Art*. Berkeley, California: University of California Press.
- Aumont, J., Bergala, A., Marie, M., & Vernet, M. (2008). *Estética del cine: Espacio filmico, montaje, narración, lenguaje* (2da ed.). (Titivilus, Ed., & N. Vidal, Trad.) Barcelona, Francia: Paidós.
- Avila, L. (16 de 11 de 2017). *Cómo se compone el cine*. Obtenido de Revista 24 cuadros: <https://revista24cuadros.com/2017/11/16/principios-de-la-composicion-visual-aplicados-al-cine/>
- Ayala Blanco, J. (2017). *La aventura del cine mexicano*. CDMX: Centro Universitario de Estudios Cinematográficos-UNAM.
- Bazin, A. (2004). *Berkeley, California Vol. 2*. Berkeley, California: University of California Press.
- Bazin, A. (2004). *What Is Cinema? Vol. 1*. Berkeley, California: University of California Press.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2018). *El arte cinematográfico*. Barcelona: Paidós.
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2021). *Film Art: An Introduction*. New York: McGraw-Hill Education.
- Casetti, F., & Di Chio, F. (1994). *Como Analizar Un Film*. Barcelona: Paidos.
- Celedón, G. B. (10 de febrero de 2017). La monstruosidad en el cine: Aproximación política y filosófica. Valparaíso, Chile.
- Clair, R. (1972). *Cinema of yesterday, cinema of today*. (Titivilus, Ed., & A. Á. Rosa, Trad.) New York, Francia: Dover Publications.

- Claramonte Arrufat, J. (2012). Monstruos. Acercamiento a una pequeña teoría de las formas de la imaginación política Araucaria. *Revista Iberoamericana de Filosofía, Política y Humanidades*, 3-23.
- Conti, M. (2018). La fotografía en Buffalo'66: una propuesta de análisis. *Sendas*, 65-83.
- Corral Quintero, R. (4 de noviembre de 2004). Qué es la subjetividad. *Polis: Investigación y Análisis Sociopolítico y Psicosocial*, 1, 185-199.
- Crominas, J. (1987). *Breve Diccionario Etimológico de la Lengua Castellana* . . Madrid, España: Gredos.
- De Baecque, A. (2005). *Teoría y crítica del cine*. Madrid: Ediciones Paidós Iberica.
- De los Reyes, A. (1999). El cine. En G. v. Wobeser, & G. v. Wobeser (Ed.), *Reflexiones sobre el oficio de un historiador* (Vol. 1, págs. 131-144). Ciudad de México, México: Universidad Nacional Autónoma de México Instituto de Investigaciones Históricas.
- De Voragine, J. (2012). *The Golden Legend: Readings on the Saints*. Princeton University Press.
- Deakins, R. (2017). *Roger Deakins: On Lighting (video)*. Obtenido de Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=ZUg1j3NT3i4>
- Del Toro, G. (2013). *Guillermo del Toro's Cabinet of Curiosities: My Notebooks, Collections, and Other Obsessions*. New York: Harper Design Intl.
- Del Toro, G. (Dirección). (2015). *Crimson Peak* [Película].
- Del Toro, G. (28 de octubre de 2017). *Primera clase magistral: Guillermo del Toro*. Obtenido de FICM: https://www.youtube.com/watch?v=Mbidtzrg_RU
- Del Toro, G. (28 de octubre de 2017). *Segunda clase magistral: Guillermo del Toro*. Obtenido de FICM: <https://www.youtube.com/watch?v=WxOG76xxxDU>
- Del Toro, G. (Dirección). (2017). *The Shape of Water* [Película].
- Del Toro, G. (2019). *En casa con mis monstruos*. CDMX: Océano.
- Del Toro, G. (Dirección). (2021). *Nightmare Alley* [Película].
- Donald, J., & Renov, M. (2008). *The SAGE Handbook of Film Studies*. Newbury Park, California: SAGE Publications Ltd.


- Dubois, P. (2015). *El acto fotográfico y otros ensayos*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: la marca editora.
- Eisenstein, S. (1999). *El montaje de atracciones en El Sentido del cine*. Madrid, España: Siglo XXI.
- García Cinclini, N. (Diciembre de 2003). Noticias recientes sobre la hibridación. *Trans(7)*, 1-17.
- Gitlis, B. (2008). *Las películas del odio: el cine nazi en guerra contra los judío*. Madrid: Bnei-Brak, Israel : Alfa Communications.
- Gómara, E. R. (2007). *Frankenstein, un espejo a la identidad humana* . Instituto de Estudio Riojanos.
- González Ullola, K. (9 de octubre de 2018). *El simbolismo tras los monstruos de Guillermo del Toro*. Obtenido de Vogue: <https://www.vogue.mx/agenda/cultura/articulos/guillermo-del-toro-simbologia-de-los-monstruos-en-sus-peliculas/13539>
- Groupe μ. (2011). *Tratado del signo visual: para una retórica de la image*. Barcelona: Cátedra. Universitario.
- Gubern, R. (2018). *La historia del cine* (Vol. 2). (Titivilus, Ed.) Barcelona: Editorial Anagrama.
- Haddu, M. (2022). Spectral Visions: Mexican Directors in Europe (Guillermo del Toro, Alejandro González Iñárritu and Alfonso Cuarón). En M. Haddu, *Violence, Conflict and Discourse in Mexican Cinema (2002-2015)* (págs. 131-174). New York: Palgrave Macmillan.
- Holder, N. (2015). *Crimson Peak: The Official Movie Novelization*. E.E.U.U.: Titan Books.
- Huguet-Pané, G. (2021). La cineasta nazi. *National Geographic*.
- Iglesias, M. (2019). El Golem: El trasfondo oscuro del alma. *Fila Siete*.
- IMDB. (2015). *Crimson Peak*. Obtenido de Internet Movie Data Base: https://www.imdb.com/title/tt2554274/?ref_=nv_sr_srsrg_0
- IMDB. (2017). *The Shape of Water*. Obtenido de Internet Movie Data Base: https://www.imdb.com/title/tt5580390/?ref_=nv_sr_srsrg_0

- IMDB. (2021). *Nightmare Alley*. Obtenido de Internet Movie Data Base: https://www.imdb.com/title/tt7740496/?ref_=nv_sr_srsq_0
- IMDB. (2022). *Guillermo del Toro*. Obtenido de Internet Movie Data Base: https://www.imdb.com/name/nm0868219/?ref_=nm_mi_nm
- IndieWire. (Julio de 2021). *Guillermo del Toro & Cinematographer Dan Laustsen*. Obtenido de IndieWire Influencers: <https://www.indiewire.com/influencers/guillermo-del-toro-cinematographer-dan-laustsen/>
- Kauffman, J. (2020). El monstruo en la historia. *Nexos*.
- Kracauer, S. (2019). *From Caligari to Hitler: A Psychological History of the German Film* (Paidó Ibérica ed., Vol. 1). (H. Grossi, Trad.) Princeton, Nueva Jersey: Princeton University Press.
- Kuhn, A., & Westwell, G. (2012). *Dictionary of Film Studies*. Londres: Oxford.
- Lascault, G. (2004). *Le Monstre dans l'art occidental: un problème esthétique*. Francia: Klincksieck.
- Ledi, M. (2017). *Cine de Fotógrafos*. Girona: Gustavo Gili.
- Leo, J. (2021). Guillermo del Toro: Parábolas para tiempos difíciles. *Revolución y Cultura*, 45-47.
- Lupercio Madero, S. I. (2020). El laberinto del Fauno y La forma del agua: La representación femenina y el amor en el cine de Guillermo del Toro. *El ojo que piensa. Revista de cine iberoamericano*, 49-67.
- Malkiewicz, J. K., & Mullen, M. D. (2001). *A guide of filmmakers and film teachers: cinematography*. Nueva York: Simon & Schuster.
- Marquès Graells, P. (2003). *Introducción al lenguaje audiovisual*. Barcelona: Facultad de Educación UAB.
- Martin, S. (2002). *Monstruos al final del milenio*. Barcelona: Alberto Santos.
- Merrell, F. (2011). Charles Peirce y sus signos. *Signos en Rotación*(181).
- Metz, C. (1973). *Lenguaje y Cine*. Barcelona: Planeta.
- Milton, J. (2011). *El Paraíso Perdido*. Porrúa.

- Mullor, M. (30 de julio de 2017). *Christopher Nolan para principiantes*. Obtenido de Fotogramas: <https://www.fotogramas.es/noticias-cine/a19285714/christopher-nolan-para-principiantes/#:~:text=Una%20frase%20c%C3%A9lebre%3A%20%22Cada%20pel%C3%ADcula,que%20el%20p%C3%ABlico%20est%C3%A1%20viendo%22>.
- MUVAC-Filmoteca UNAM. (2019). *Museo Virtual de Aparatos Cinematográficos*. Obtenido de <https://museovirtual.filmoteca.unam.mx/>
- Navarro, G. (2018). Guillermo Navarro ASC: "El director de fotografía tiene que rescatar la autoría de su trabajo". *Camera & Light*.
- Neumeyer, D. (2013). *The Oxford Handbook of Film Music Studies*. Princeton, Nueva Jersey: Oxford University Press.
- Ordo, M. (2015). *Latimes*. Obtenido de Los Angeles Time : <https://www.latimes.com/entertainment/envelope/la-et-mn-en-emmanuel-lubezki-20150122-story.html>
- Pereira Domínguez, M. d. (2005). *Los valores del cine de animación. Propuestas pedagógicas para padres y educadores*. Barcelona: PPU.
- Rodríguez Rivero, M. (24 de abril de 2012). Las películas del odio. *El País*.
- Sabido Sánchez Juárez, C. (2004). Producción y acción en la Poética de Aristóteles. *Iztapalapa, Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, 63-87.
- Sedeño Valdellós, A. (2009). Cine digital: transformación de la industria y cambios en la forma de realizar. *Revista de estudios literarios*, 1-9.
- Sedeño Valdellós, A. (2011). Cine y medios audiovisuales ante la globalización. *Encuentros*, 11-20.
- Sikov, E. (2020). *Film Studies: An Introduction*. Nueva York: Columbia University Press.
- Such, M. (2016). ¿Cómo eran las películas nazis que se prohibieron y nunca más verán la luz? *magnet*.
- Trujillo, P. (2018). Desbordando los cuadrados: La forma del agua de Guillermo Del Toro y The Square de Ruben Östlund. *Orillas: revista d'ispanística*, 505-508.
- Villarejo, A. (2021). *Film Studies: The Basics*. Londres: Routledge.

- Werner, F., & Korte, H. (2015). *Cien años de cine (1895-1995). Vol. 1: 1895-1924: desde los orígenes hasta su establecimiento como medio* (Vol. 1). CDMX, Alemania: Siglo XXI Editores.
- Werner, F., & Korte, H. (2015). *Cien años de cine (1895-1995). Vol. 2: 1925-1944: El cine como fuerza social*. CDMX: Siglo XXI Editores.
- Werner, F., & Korte, H. (2015). *Cien años de cine (1895-1995). Vol. 3: 1945-1960: Hacia una búsqueda de los valores*. CDMX: Siglo XXI Editores.
- Werner, F., & Korte, H. (2015). *Cien años de cine (1895-1995). Vol. 4: 1961-1976: Entre tradición y nueva orientación*. CDMX: Siglo XXI Editores.
- Werner, F., & Korte, H. (2015). *Cien años de cine (1895-1995). Vol. 5: 1977-1995: Artículo de consumo masivo y arte*. CDMX: Siglo XXI Editores.
- Yevzlin, M. (1999). *El Jardín de los Monstruos, para una interpretación mitosemiótica*. Madrid: Biblioteca Nueva.

Anexo: *Crimson Peak*

Película: <i>Crimson Peak</i>		Escena: 00:31:30
<p>Resumen narrativo: Después descubrir el plan de Lucille y Sir Thomas, Carter les ordena que se retiren de Estados Unidos. En un día normal Carter se encuentra en el baño rasurándose la barbilla cuando una persona desconocida, le agarra el rostro y lo azota violentamente contra el lavabo, matándolo y dejándolo en el suelo.</p>		
		
Elementos	Tipo	Descripción
Iluminación	<i>Key, backlighting, low key lighting</i>	La luz principal (<i>key light</i>) entra a través de la ventana posicionada al fondo, creando un <i>backlighting</i> . Jugando con contrastes fuerte dados por el <i>low key lighting</i> .
Color	Cálidos y fríos	En su mayoría son cálidos. Naranja y amarillo en el espacio de Carter. Colores fríos como el verde y destellos azules cuando lo desconocido aparece.
Enfoque	Selectivo	La cámara está muy próxima a las acciones de la escena.
Plano	Narrativos, expresivo y descriptivos	El descriptivo con un plano general para situarnos en la escena. Poco uso de los narrativos como el plano americano. El plano expresivo con tomas a objetos y primeros planos en el rostro.
Angulación	Normal, contrapicado y picado	El contrapicado cuando Carter es amonestado y el picado para observar al atacante.

Movimiento de cámara	Travel y Steadicam	El travel sigue al sujeto y simula al sujeto. Los movimientos se dan de derecha a izquierda con varios <i>push in</i>
Montaje	Líneas horizontales verticales, simetría y regla de tercios	Las horizontales expuestas con Carter y las verticales cuando lo monstruoso aparece.

Interpretación: El *backlighting* del *key light* por la ventana, ofrece la dimensión del espacio, pero también el misterio de las sombras causado por un *low key lighting* que adentra al espectador a solo ver ciertas cosas, dejando de fuera elementos que sabes que están ahí por el movimiento de la cámara.

El *travel* juega un gran papel en la escena, pues es el que simula la posición de lo desconocido, creando tensión e inseguridad. Los movimientos de derecha a izquierda simulan el desplazamiento del objeto de forma circular, como si pasará por todo el escenario, mismo que no se sabe de su extensión, así como la magnitud del acto siguiente. Sin embargo, los acercamientos con el *zoom in* al rostro de Carter, aparentan la cercanía de lo monstruoso, del devastador final.

El montaje de la escena viste a la monstruosidad como algo omnipresente, pues las líneas verticales y horizontales dan la sensación de vigilancia e incluso de muerte. Hay una combinación de ambas para confundir la posición de lo alarmante. La simetría y la regla de tercios crean la estética dentro de lo monstruos. Lo bello también puede ser peligroso. El enfoque inicial de la escena es Carter con planos medios y detalles. La cercanía de Carter al lente se ve repetitivamente al saber que hay alguien más, pues lo han invadido. Es incómodo y alarmante estar tan cerca de algo y no saber qué es.

Al inicio de la escena los colores cálidos funcionan como elementos de sociabilidad y de ingenuidad. Cuando se sabe que alguien más esta con Carter en el baño, el tono verde se hace presente, alertando el peligro y la obscuridad. La saturación de los colores demuestra inseguridad y la luminosidad de estos aumentan ante el asesinato de Carter. El acto de crueldad es previsto por los destellos del rojo en el rostro de Carter, insinuando el peligro y la violencia.

La angulación contrapicada de la monstruosidad le da superioridad, mientras que Carter en un picado se minimiza y se hace débil. La magnitud de la violencia es reconocida por el primer plano con una angulación normal, connotando indiferencia ante tal acto. En los últimos segundos de la escena, el movimiento de cámara hace un efecto simulando que alguien observa al cuerpo desde un ángulo contrapicado mientras la escena se desvanece. El orgullo es inherente a la monstruosidad.

Película: *Crimson Peak*

Escena: 01:12:00

Resumen narrativo: Llegando de una noche en el depósito, Edith entra a la cocina donde Lucille se encuentra haciendo el desayuno. Cuando se entera que Edith y Sir Thomas pasaron la noche ahí, Lucille entra en un estado de impotencia lanzando contra la mesa el desayuno. Edith ante la respuesta de Lucille se empieza a sentir mal físicamente. Lucille se incorporó y decide hacerle un té a Edith.



Elementos	Tipo	Descripción
Iluminación	<i>Key light, backlighting, low key light</i>	El <i>key light</i> viene de un ventanal alto, iluminando en gran parte la cocina. Crea sombras fuertes y contrastes entre los colores gracias al <i>backlighting</i> .
Color	Colores fríos	El verde y el azul predominan en la escena.
Enfoque	Selectivo y total	La corta distancia focal se sitúa en las expresiones de los personajes y en los elementos claves de la escena. El total es el que nos posiciona en la cocina.
Plano	Expresivos y descriptivos	El plano medio es común en la escena. El plano detalle está presente para expresarnos las acciones consecutivas. El plano general nos habitual en la cocina de la mansión.
Angulación	Normal y contrapicado	El contrapicado es el que más información da por presentarse en Edith y Lucille
Movimiento de cámara	Travel	La cámara sigue las acciones de los dos sujetos.
Montaje	Líneas horizontales y reglas de tercios	El posicionamiento de las estructuras dibuja las líneas horizontales, mientras que la regla de

		tercios se sitúa en la conversación y demás planos medios.
<p>Interpretación: La cocina es iluminada por una ventana que está en la parte superior en medio del cuarto. Esta luz dimensiona el lugar, mostrando la capacidad de movimiento entre los personajes, los cuales están cerca entre sí. Desde este punto se puede observar una tensión, pues la luz principal le da de manera directa a Edith, con colores saturados que se pueden ver en el pelo y en su vestimenta, esto hace que su personaje se vea con vida, recuperada y en paz. Mientras que Lucille está en la sombra, resaltando los colores verdes y azules, mismo que connotan el pasado, el misterio y el miedo en el que vive Lucille. Las sombras proporcionadas por el <i>blacklighting</i> son fuertes en el rostro, aumentando la sensación de impotencia y rabia antes de la acción que lo demuestra (azotar el desayuno en la mesa).</p> <p>Los planos expresivos son consecutivos, sacándonos muy pocas veces del momento de tensión entre Edith y Lucille. El cual va aumentando con los movimientos hechos en <i>travel</i>, la cual sigue las acciones de manera sutil, incluso cuando Lucille se enoja, pues enseña la sensatez y la elegancia con la que Lucille se maneja.</p> <p>La angulación contrapicada es referente al poder de ambas, nos muestra que Edith puede estar a la altura de Lucille, pues Edith pasa la noche con Sir Thomas. El <i>over shoulder</i> intercambiado en la conversación confirma la lucha de poder de ambas.</p> <p>Los miedos de Lucille se observan con planos detalle en el rostro y en sus manos agarrando el desayuno con fuerza, como si el movimiento de la cámara que inicia con un contrapicado a una posición a la altura de los ojos demostrara la rabia que tiene: lenta pero contenida.</p> <p>El enfoque está totalmente a favor de Lucille, encapsulado al espectador en su mente y posicionando a Edith en un segundo plano. Esta acción es corrompida por el lento y corto <i>zoom in</i> al rostro de Lucille que nos saca de su pasado. Regresa de su temor incorporándose con un primer plano y saliendo del encuadre.</p> <p>La monstruosidad de su personaje sigue siendo misteriosa, y no puede ser puesta a prueba, pues crea la tensión y el miedo, pero se sale de la misma, saliéndose justo del encuadre y habiendo un corte.</p>		

Película: <i>Crimson Peak</i>	Escena: 1:36:34
--------------------------------------	------------------------


Resumen narrativo: Dentro del cuarto de Lucille, ésta le pide a Edith que firme los papeles para que se queden con el dinero. Mientras Lucille le corta un pedazo de cabello a Edith y le confiesa que ella mató a su padre. En una emoción de enojo, Edith le entierra la pluma en la clavícula de Lucille, dejándola en el suelo, mientras Edith escapa del cuarto.



Elementos	Tipo	Descripción
Iluminación	<i>Top, back, fill</i> y <i>key</i>	El <i>key light</i> viene desde arriba en diferentes direcciones, creando contrastes suaves entre la luz y la sombra, enseñando solamente lo necesario.
Color	Colores fríos: grises y destellos azulados.	La saturación es importante para resaltar vestimenta, objetos y cuadros de la habitación. La luminosidad expuesta en tonos grises sobre sus rostros.
Enfoque	Selectivo y total	Esta seleccionando los elementos claves como la firma, el corte de pelo y el cuchillo.
Plano	Narrativos y expresivos	Uso de primeros planos, plano americano, plano medio. Muy poco uso del plano general.
Angulación	Normal, contrapicado y picado	El normal está en la escena en su mayoría, mientras que el contrapicado aparece cuando Lucille se acerca a Edith y el picado cuando Edith observa a Lucille con primeros planos.
Movimiento de cámara	<i>Travel</i> y <i>Crane</i>	Los movimientos suaves siguen los movimientos suspensivos de Lucille
Montaje	Líneas verticales y regla de tercios	Las líneas verticales se ubican por el escenario, pues es más alto que ancho. Los elementos

		<p>también aluden a las líneas que alargan la escena. La regla de tercios sitúa los rostros de manera en la que se pueda observar la emoción del personaje.</p>
<p>Interpretación: Hay muchos momentos de superioridad que ensalzan la figura de Lucille. Los elementos en su cuarto figuran líneas verticales, éstas expresan el poder que ella tiene. En este momento de la escena, ella está ganando, pues Edith firma los papeles. Estas mismas líneas son las que dirigen el movimiento de la cámara. La sutileza con la que se mueve Lucille dentro de un espacio seguro, romantizando sus pecados. El lugar en donde guarda sus trofeos, sus recuerdos, sus pasados. La regla de tercios posiciona de manera estética los rostros de las protagonistas con planos expresivos.</p> <p>La proximidad focal nos adentra a lo profundo de su psique y de sus traumas, muy pocas veces nos aleja del espacio íntimo con planos narrativos para observar lo que hay alrededor y dimensionar el espacio en el que se mueve. El tipo de iluminación nos aclara este punto, al tener saturado los colores en las sombras se pueden observar objetos que confirman los delitos de Lucille, como las mariposas disecadas en las paredes y los pedazos de cabello, mismos que observa desde una angulación contrapicada, interpretando la arrogancia y el orgullo de lo único que conoce en un espacio seguro y en control.</p> <p>Hay que recordar que el cuarto de Lucille se encuentra en lo más alto de la mansión, con ventanales grandes; la luz fría y natural que entra desde diferentes direcciones rellena los espacios, causando un efecto en plena luz del día donde domina el gris, lo que figura aislamiento e incluso melancolía, sin embargo, también connota el espíritu de Lucille y la pérdida de Edith. Esta es una de las escenas más claras en cuestión de color, pues nos muestra la poca vida que hay en el lugar. Aparenta como si la casa respirará y ahí hay poca oxigenación. La maldad se ha apoderado de la poca vida que queda.</p> <p>La escena nos lleva a la acción de Edith, donde le clava la pluma en la clavícula de Lucille. Los papeles cambian rápidamente cuando Lucille cae al suelo y Edith la observa desde un contrapicado en un primer plano. Hay una esperanza más en ganar esta batalla.</p>		

Anexo: *The Shape of Water*

Película: <i>The Shape of Water</i>		Escena: 00:40:00
<p>Resumen narrativo: Tras el ataque de arranque de dedos del anfibio hacia la mano de Strickland, éste regresa para amonestar a la criatura. Elisa se esconde detrás de las paredes y ve como Strickland desafía al anfibio con una vara eléctrica, la cual utiliza varias veces sobre la especie. Strickland se da cuenta del huevo en el suelo y sabe que no está solo con el anfibio.</p>		
		
Elementos	Tipo	Descripción
Iluminación	<i>Key light, top lighting, back lighting</i>	El <i>key light</i> viene de una luz artificial posicionada arriba de los personajes. El <i>top lighting</i> crea las sombras marcadas en los rostros, sobretodo de Strickland por el <i>back lighting</i> que refuerza su silueta.
Color	Fríos	Los colores azules y verdes están en toda la escena. Es el espacio del anfibio.
Enfoque	Selectivo y total	El total da pausas de la violencia enseñando el espacio en donde se mueve Strickland y el selectivo funciona como acercamiento al anfibio.
Plano	Descriptivo y narrativo	Predominan los planos enteros, medios y generales.
Angulación	Contrapicado, picado	Hay mucho uso del contrapicado hacia la figura de Strickland y el picado juega el papel de sus ojos.
Movimiento de cámara	<i>Travel y crane</i>	Los movimientos siguen las acciones de Strickland

Montaje	Líneas curvas, aire y simetría	La simetría en el uso constante de la curvas en los objetos. El aire esta entre los sujetos.
<p>Interpretación: La luz principal esta direccionada hacia al anfibio, viene desde arriba como si fuera expuesto, humillado y observado. El <i>back light</i> de Strickland, junto con el <i>top lighting</i>, crean la sensación de invasión y desprecio; sobre todo cuando se acerca al anfibio, las sombras son más marcadas, incluso el rostro llega a deformarse. Su monstruosidad es dura y vengativa sin conocer límites.</p> <p>Los movimientos de la cámara persiguen las acciones de Strickland. El <i>travel</i> le da el dinamismo con el que violenta al anfibio, de izquierda a derecha connotan diversión y satisfacción; el <i>crane</i> con movimientos verticales presentados después de amonestar al anfibio, simulan el orgullo y la ventaja que el humano lleva sobre él. La escena incluso pude llegar a hacer saturada por las líneas curvas y la simetría en ellas generando más ruido e incomodidad. La violencia es fluida y muy pocas veces se respira de ella gracias al aire entre los sujetos y por la distancia focal total con plano general que te aleja de esos momentos.</p> <p>Los planos medios que se convierten en enteros que vienen acompañados de ángulos como el contrapicado. La monstruosidad se aleja para agarrar fuerzas y atacar de nuevo. El anfibio está completamente indefenso con las miradas sobre el picado.</p> <p>El efecto de aislamiento es referente al color azul, mismo que siempre está a favor de Elisa pero en la escena ella esta escondida y no puede realizar ninguna acción. La lejanía y la impotencia de no poder salvar al anfibio están presentes en el color. Los pocos destellos del verde debilitan la figura del anfibio, siendo de su futuro algo incierto.</p>		

Película: *The Shape of Water*

Escena: 01:14:05

Resumen narrativo: La desaparición del anfibio hace que Strickland interroge a los trabajadores del lugar, entre ellos a Elisa y Zelda. Ambas le aclaran que no han visto nada. Elisa reta a Strickland con una mirada desafiante mientras le dice algo en lengua de señas, él sin entender se sale de control, pero se incorpora rápidamente. Elisa y Zelda salen de la oficina.



Elementos	Tipo	Descripción
Iluminación	<i>Key light, fill light y top lighting</i>	El <i>key light</i> es la luz superior de la oficina, con una iluminación fría. El <i>fill light</i> , con poco <i>back lighting</i> dimensionan las sombras brindadas por el <i>top lighting</i> que ilumina a los actores.
Color	Fríos	Los colores verdes y azules predominan. Pocos destellos cálidos de amarillo.
Enfoque	Selectivo	Se ven con claridad los objetos en la imagen
Plano	Descriptivo, narrativo y expresivo	Plano medio entre la conversación y americano para resaltar la acción. Los planos expresivos como el primer plano para los rostros.
Angulación	Contrapicado, picado, normal	El contrapicado para Strickland y el normal para Elisa y Zelda. El picado juega un papel con valor expresivo en la cara de Elisa.
Movimiento de cámara	Travel y Steadicam	Los movimientos de cámara son pocos y son referentes a Skirtland.
Montaje	Líneas verticales, inclinadas, aire y regla de tercios	Las líneas verticales e inclinadas propuestas por la estructura de la oficina. Se alarga la escena y se sitúa con regla de tercios creando cierto aire entre los personajes.

Interpretación: La desesperación de Strickland por no encontrar al anfibio escala en la escena. Los elementos en la cinematografía son claros con los movimientos del *travel*, siguiendo las acciones de Strickland por la oficina. Al inicio hay una angulación normal, y plano entero, situando a los personajes en el espacio con poco movimiento de cámara, pues la quietud sigue ahí. Con planos medios e iluminación con destellos cálidos en el rostro de Strickland, insinúan la disfrazada confianza que se tiene así mismo, pues la mitad de su cara está envuelta en sombras marcadas proporcionadas por el *fill light*. Demuestra las dos personalidades que tiene. La de la persona profesional que le tiene que salir todo bien y la persona insegura de no conocer su valor si pierde. El rostro iluminado de Elisa por el *Key Light* es interesante, pues ella está iluminada de cuerpo completo, generando poca sombra. El color de su lado es verde con destellos azules. Hay cierta quietud en ella. Su personaje es acuático, representa el vínculo que tiene con el anfibio. El ángulo picado sobre ella no es para minimizarla, es para sobresalir su poder ante Strickland, pues la iluminación en su rostro muestra que no tiene nada que probar. No tiene arrepentimiento alguno al llevarse al anfibio. A pesar de que tiene al monstruo en frente de ella, Elisa va ganando. En cambio, el contrapicado hacia Strickland es frecuente y contundente. Inicia de abajo hacia arriba con un ritmo lento, connotando el poder y la superioridad de lo peligroso que puede ser. Con un *push out* del *travel* alejando la cámara del acercamiento de Strickland, hay una corta distancia focal entre él y el espectador, dejando en segundo plano a Elisa y Zelda. Este momento lo aleja del *key light* aumentando las sombras en el rostro, creando un *underlighting*, distorsionando las características del rostro de Strickland. La monstruosidad está saliendo de él. El color verde se apodera de la escena iluminando la mitad del rostro de Strickland, su futuro se ve condenado. Está perdiendo su valor. La escena representa lo que vive dentro de Strickland, el orgullo, el miedo y la atrocidad que lo acecha, dudando de su capacidad para demostrar su masculinidad y su poder.

Película: *The Shape of Water*

Escena: 01:43:50

Resumen narrativo: Al ser descubierto el científico Robert por actuar a favor del anfibio, es mandado a matar por los rusos, quienes le disparan tres veces, pero Strickland entra a la escena y mata a los rusos, interrogando a Robert, quien al final lo deja morir en el suelo.



Elementos	Tipo	Descripción
Iluminación	<i>Key light, back light, low key lighting</i>	El <i>key light</i> proviene del fuego y de la luna en la noche. El fuego crea un <i>back lighting</i> y el <i>low key</i> por la poca distinción del relleno.
Color	Cálidos y fríos	Los colores presentes como la luz naranja del fuego y el verde de la noche.
Enfoque	Total, y selectivo	La gran profundidad de campo desvela la dimensión del espacio.
Plano	Descriptivo, narrativo y expresivo	La combinación de planos medios, enteros, generales y primer plano le da dinamismo a la escena.
Angulación	Contrapicado y normal	Contrapicado para Strickland en la mayoría de sus encuadres y normales para alejar al espectador de la violencia.
Movimiento de cámara	<i>Crane, travel</i> y <i>Steadicam</i>	<i>Crane</i> para los movimientos verticales en los hombres que amonestan y <i>travel</i> con <i>push in</i> para generar los acercamientos de Strickland
Montaje	Regla de tercios, aire, líneas verticales e inclinadas.	Regla de tercios en los puntos fuertes. El aire para la lejanía y el espacio entre los elementos. La combinación de las líneas en diferentes momentos para crear movimientos.

Interpretación: En los primeros momentos de la escena se ve al científico Robert en medio de dos estructuras que generan altura y condena por las líneas verticales, a pesar de que es una angulación normal, él se ve pequeño. La escena ya habla de muerte, acto seguido entran los rusos con una angulación contrapicada que intimida. El secreto ya se sabe y le disparan a Robert. Con aire en la escena lo distante genera ruido. Fuera del encuadre entra Strickland, disparándole a los rusos. El anonimato de su entrada genera sorpresa. Strickland con un contrapicado se enfrenta a Robert, éste ya no tiene posibilidades, pues el ángulo al nivel del piso cuando Strickland arrastra a Robert agarrándolo de su herida connota la altura en el que el sujeto empoderado se encuentra, resaltando la mediocridad de Robert.

Entre más aumenta la violencia hacia Robert, la escena se vuelve más oscura. Primero hay un *key light* de una luz artificial generando un *backlighting* pero se puede observar bien el rostro de Strickland, en cambio cuando lo arrastra hacia la arena, la escena tiene tonos verdosos y más oscuros, con un fondo cálido proporcionado por la fogata, el calor y el peligro crecen. El *backlighting* genera las sombras siniestras y poco visible el rostro de Strickland.

El movimiento de la cámara genera un ligero plano holandés, se percibe por las líneas diagonales entre la conversación de Strickland y Robert. Hay cierta sensación de triunfo, pues el que domina es la monstruosidad. El *backlighting* genera dramatismo y misterio, separando al sujeto del espacio.

Película: *The Shape of Water*

Escena: 01:47:00

Resumen narrativo: Strickland llega a la casa de Zelda cuestionándola y amenazándola para que le diga en dónde está el anfibio y Elisa. Con la creciente tensión de la escena el esposo de Zelda le dice que esta con la chica muda. Strickland sale de la casa en busca del anfibio.



Elementos	Tipo	Descripción
Iluminación	<i>Key light, fill light, back lighting, top lighting</i>	Las luces artificiales están en diferentes direcciones dentro de la casa. El top lighting del techo ilumina gran parte de la escena en la sala. El <i>backlighting</i> es generado por el <i>fill</i> , acentuando las sombras.
Color	cálidos	Amarillo y naranja predominan en la escena.
Enfoque	selectivo	La corta distancia focal dimensiona el tamaño de la sala y la proximidad de los personajes.
Plano	Expresivo y narrativo	Primer plano y plano medio son protagonistas en la conversación. El narrativo se ve con un plano entero.
Angulación	Normal, contrapicado y picado	El contrapicado y picado juegan un papel de dinamismo en la conversación, generando un <i>over shoulder</i> .
Movimiento de cámara	<i>Travel</i> y <i>Steadicam</i>	El <i>travel</i> ayuda a enfocar en plano detalle a Strickland.
Montaje	Líneas horizontales, verticales	La eficacia de ambas líneas crea quietud.


Interpretación: Strickland entra a la casa sombrío, la luz del pasillo termina en la puerta. Connota la entrada de lo oscuro, de lo malvado, de lo irreconocible. En seguida acorrarla a Zelda entre un espejo y su cuerpo. La mirada hacia Zelda es un ángulo contrapicado en un primer plano. Zelda lo

ve con un ángulo picado; en ella la luz es cálida y se observa la expresión de miedo. En Strickland el *backlighting* genera un contraste entre los colores cálidos saturados y las sombras en su rostro, iluminándole la mitad de su cara. Una vez más demuestra que el monstruo vive en dos realidades: en dónde quiere pertenecer, pero al mismo tiempo es infeliz.

Nunca se pierde de vista la acción de Strickland pues con un desenfoco en el reflejo del espejo se ve cómo se arranca los dedos. El hecho de que el arranque de dedos entre en un desenfoco y luego a un plano detalle funciona para generar lejanía, pues no se quiere sentir simpatía sino repele y deformidad.

El *travel* al inicio de la escena va de derecha a izquierda, envolviendo al personaje de Zelda. La invasión sin un escape se siente para el espectador como la presencia del monstruo. El color amarillo con los destellos naranjas sitúa en la escena la locura y la obsesión.

Anexo: *Nightmare Alley*

Película: <i>Nightmare Alley</i>		Escena: 00:10:00
<p>Resumen narrativo: El “monstruo” de la feria se ha escapado; por órdenes de Clem, Stan entra a la casa de los pecados con una linterna. Al entrar se encuentra con el <i>geek</i> a quien somete con palazos después de quererse escapar.</p>		
		
Elementos	Tipo	Descripción
Iluminación	<i>Key light, backlighting y top lighting</i>	<i>Key light</i> como las luces de la linterna
Color	Fríos	Tonalidades azules y rojizas
Enfoque	Total	El enfoque gran angular permite que el espacio se amplie a lo largo de los bordes del marco.
Plano	Descriptivo y Narrativo	Uso de plano americano, plano medio
Angulación	Normal, picado, contrapicado	Referentes a la búsqueda que hace Stan y del lugar en el que se encuentra.
Movimiento de cámara	Crane	Movimientos verticales, de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha.
Montaje	Circular	Por lo elementos del set, las líneas varían entre lo circular y horizontales.
<p>Interpretación: La iluminación de la escena es proporcionada por la linterna que Stan trae en la mano. Ese es el <i>Key light</i>, dándole a la escena tonalidades de miedo para que solo se perciba lo que Stan ve (como su reflejo en un espejo). Sin embargo, hay otro <i>key light</i> con <i>top lighting</i> iluminando de forma muy tenue lo que hay dentro de la carpa. El dramatismo y la incertidumbre de la escena evoluciona por el <i>backlighting</i>, que se forma en las líneas de la cara de Stan. Las</p>		

fuertes sombras se generan por la poca luz que entra, esto hace que haya profundidad en las figuras monstruosas en los escaparates de la carpa.

Los colores azulados con destellos rojizos le dan el reflejo necesario a las caras de ciertos personajes para que se observen sus expresiones, sin embargo, por el tipo de luz utilizado, la temperatura del color es baja. Da una sensación de un lugar frío, lejano y olvidado. En cuanto a los tonos rojizos proporcionados por la carpa, evidencian un ambiente de peligro.

El enfoque total con el uso de lentes anchos genera en la escena cierta distorsión, ocasionando una distancia entre los objetos y los personajes. Esto hace que haya volumen en el espacio, enalteciendo la atrocidad del lugar, al igual que el personaje de Stan al mostrarse con angulaciones contrapicadas. Muy pocas veces nos encontramos a la altura de él. Incluso cuando le pega el "monstruo", Stan se muestra en un contrapicado con un *crane* de abajo hacia arriba. El movimiento connota la fuerza y la maldad de Stan.

La acción de Stan al levantar al "monstruo" por el cuello y lanzarlo contra el suelo para pegarle, es un punto clave al enseñar el tipo de persona que es Stan. Gracias al *crane* con un movimiento de izquierda a derecha, seguido de un movimiento hacia abajo, es en cierto punto un meneo controlado y fluido. Esto prueba lo peligroso que es Stan, pues la escena se explica como si no fuera la primera vez que lo hace.

Las líneas circulares, son interesantes ya que sitúan a Stan como en medio de todo lo que sucede. Los círculos evidencian la ciclicidad de la ambición y de la mentira en la que vive Stan. El gran círculo vicioso. La escena es importante porque habla del destino.

Película: *Nightmare Alley*

Escena: 0:22:58

Resumen narrativo: Tras dar un buen *show*, Stan está en casa de Zeena y Pete. Ante la curiosidad del gran acto de Zeena, Pete le muestra a Stan como le hicieron para tener todas las respuestas correctas. A través del reloj de su muñeca, indagan en la mente de Stan despertando sus peores pesadillas. Al final le muestran el libro con todas las respuestas, advirtiéndole que una sesión espiritista es lo peor que se puede hacer.



Elementos	Tipo	Descripción
Iluminación	El <i>key light</i> , <i>fill light</i> y <i>backlighting</i>	El <i>key light</i> surge de la ventana, simulando la luna. Los tres tipos de luz son mostrados por lámparas.
Color	Cálidos y fríos	Colores amarillos y azulados
Enfoque	Selectivo	Distancia focal corta con lentes anchos para generar profundidad.
Plano	Expresivo y descriptivo	Uso de primer plano, plano medios y plano americano
Angulación	Normal y contrapicado	Ambas relacionadas a los ojos de los personajes.
Movimiento de cámara	Steadicam y crane	Lideran los movimientos de Pete con el uso del steadicam y movimientos de abajo hacia arriba con el <i>crane</i>
Montaje	Líneas horizontales, regla de tercios y aire	Sensación de serenidad con puntos de interés en el encuadre, sin saturar la imagen, dejando aire.

Interpretación: El *back lighting* del *three point lighting*, (*key light*, *fill light* y *back light*), crea la profundidad de la escena, al tener una luz de intensidad baja por detrás de los personajes, en especial en Stan. Este tipo de iluminación rodea a la escena en un ambiente tranquilo y genuino,

sin embargo, cuando Pete le lee las cartas a Stan, este entra en un encuadre donde las sombras se apoderan de su rostro, exponiendo la sensibilidad al tema de la muerte de su padre, pues lo odiaba, pero al mismo tiempo lo amaba. Los colores cálidos como el amarillo de las lámparas simulan la compañía y el calor en el lugar, sin embargo, hay cierta melancolía resultante de los destellos azules. La combinación de ambas situaciones pone al personaje en una realidad de la cual no puede escapar.

A pesar de que el enfoque es selectivo, la corta distancia focal con lentes anchos genera profundidad y altura en la escena, esto se ve durante todo el filme y esta escena no fue la excepción. El enfoque se encuentra más cerca, al final de la escena cuando Stan prende el cerillo en su cara, simbolizando la ocurrencia de una gran idea. El plano americano es importante a la hora que Pete se levanta para enseñarle a Stan como se lee y se actúan las cartas. Los planos medios crean el dinamismo entre la actuación y los espectadores. El primer plano es importante para observar las expresiones de Stan.

Gracias a la angulación y al movimiento de la cámara los planos seleccionados tienen más significado. En la mayoría de la escena, se usa el ángulo normal, esto solo genera un estado de comodidad y de justificación, sin embargo, por el uso del *crane*, hace que haya un dinamismo. Los movimientos de izquierda-derecha y viceversa, así como movimientos de abajo para arriba, siguen las miradas y las acciones de los personajes. Siendo una escena larga, esto hace que no pierdas la atención. Incluso los *push in* del *crane* a la cara de Stan crean el dramatismo de la intensidad que vive dentro de él. En la composición de la imagen el uso del aire se ve en los primeros minutos, sin embargo, en cuanto avanza, el aire es menor, teniendo primeros planos con la regla de tercios. Entre tantos elementos, el montaje diseña el equilibrio entre la intensidad de los temores de Stan al inicio de la escena, a la tranquilidad por la curiosidad de Stan ante el libro del tarot.

Película: *Nightmare Alley*

Escena: 1:12:15

Resumen narrativo: Después de que Lilith haya visto el show de Stan, éste se queda intrigado por la curiosidad de la psicóloga. Con un plan en mente, Stan llega a su consultorio para proponerle la idea de que ella le de información de sus pacientes para que el pueda adivinar de forma correcta los sucesos de las personas. Lilith, con incertidumbre acepta el trato solo si él acepta ser inducido a una terapia de análisis; ambos cierran el trato.



Elementos	Tipo	Descripción
Iluminación	<i>Three point lighting, key light, back lighting y fill light.</i>	El <i>key light</i> del ventanal ilumina todo el consultorio, teniendo el <i>backlight</i> el fuego de la chimena y como <i>fill light</i> , las lamperás laterales en el consultorio.
Color	Cálidos	Color amarillas usando como <i>backlight</i> el azul
Enfoque	Total y selectivo	El enfoque total para visualizar los elementos del consultorio y selectivo por el acercamiento de los personajes.
Plano	Narrativo y expresivo	El plano entero es mayormente usado, mientras que los planos medios y primer plano son presentados conforme avanza la escena
Angulación	Normal	En la mayoría de la escena el angulo es normal, sin embargo fusiona entre el movimiento de la cámara, haciendo pequeñas inclinaciones.
Movimiento de cámara	<i>Crane y travel</i>	Movimiento dinámicos de derecha a izquierda y vicerversa, con <i>push in</i> en los personajes.
Montaje	Regla de tercios, líneas verticales y horizontales	La regla de tercios sitúa a los elementos en el punto de enfoque, creando una simetría entre las

		líneas horizontales por la posición de la cámara y las verticales por la estética del set.
<p>Interpretación</p> <p>La luz está situada como el elemento principal en la escena, pues por el <i>key light</i> del ventanal del consultorio, ilumina todo el espacio, generando contrastes para la profundidad del mismo. Las sombras son marcadas por otros elementos del decoro como el fuego de la chimenea y las lámparas posionadas a los laterales. En los personajes la luz está al favor de Lilith, mostrándola como una diva de la época, pues todo es visible en ella, teniendo sombras delicadas recalcando la figura de su rostro, mientras que para Stan, las sombras son profundas creando contrastes fuertes en su rostro. Stan existe en la oscuridad.</p> <p>Los colores generan la estética del cine <i>noir</i>, provocando la elegancia y la oscuridad del lugar, resaltando la personalidad a primera estancia por los colores de su vestimenta, lo cual contrasta por el negro. Los tonos en los contrastes provocan colores verdosos y azules, generados como base en toda la película. El entorno hace que haya una comunicación misteriosa y con demencia entre los personajes, habiendo una dinámica en el color y las luces para los rostros de Stan y Lilith. El enfoque encierra a los personajes en el espacio, sin embargo todo es visible gracias a la larga distancia focal y los lentes anchos que hacen que el lugar tenga profundidad y altura, hablando por sí solo; ya que es el espacio en donde trabaja Lilith, connota las primeras partes de su personalidad. En cuanto al enfoque selectivo, este se ve realizado en el cruce de miradas entre ambos personajes, haciendo que el dramatismo e incluso el coqueteo sea visible. Hay un juego entre ambos enfoques por secuencia, esto implica el ir y venir del poder y del interés de ambos, puesto que se muestran los movimientos corporales de ambos personajes.</p> <p>La angulación es normal en la mayoría de la escena. Hay ligeras inclinaciones favoreciendo un contrapicado, pero no es tan marcado. Sigue la vista de los ojos de ambos, porque nos encontramos en una escena donde ambos tienen intenciones ocultas. Esto se justifica más por los movimientos de cámara.</p> <p>La cámara tiene el rol de figurar los movimientos de ambos, teniendo la batuta Stan como primera estancia. Por el uso del <i>crane</i>, se observa la curiosidad que el tiene sobre el lugar y las ganas que tiene de descifrar a Lilith. La cámara hace un movimiento de izquierda a derecha y viceversa, generando un baile entre ambos, intercambiando el dominio de la palabra y de las ideas. Para Lilith la cámara está a su favor cuando se muestra más interesada y cómoda con Stan en su consultorio. Ahora la cámara se direcciona hacia ella, haciendo de los movimientos tranquilos con <i>push in</i> del <i>travel</i>, se acentúa el misterio de su personalidad.</p> <p>El montaje está a favor de Lilith, expresado a través del consultorio ya que la simetría empleada es creada por los elementos verticales, causando un relieve en la escena, sin embargo hay un equilibrio por las líneas horizontales, pues es una escena que nos lleva a experimentar el inicio del clímax, haciéndolo lento, tranquilo pero intenso.</p>		

Película: *Nightmare Alley*

Escena: 1:18:30

Resumen narrativo: Stan llega con Lilith a su consultorio para conocer más de él como parte del trato. Lilith lo introduce al psicoanálisis con una terapia, preguntándole sobre su padre y de su vida en la feria, como la muerte de Pete. Indagando en su pasado, Stan incómodo, se levanta agitado y se retira.



Elementos	Tipo	Descripción
Iluminación	<i>Three-point lighting</i> (Key light, backlighting y fill light)	El <i>Key light</i> de la ventana del consultorio, seguido del <i>back lighting</i> de la fogata y el <i>fill light</i> de las lámparas.
Color	Fríos	Colores azules simulando la luz de la luna y luces cálidas del fuego y lámparas
Enfoque	Total y selectivo	El total funciona para la descripción del lugar y la corta distancia focal en la conversación para crear intimidad. Poco uso de <i>over shoulder</i> .
Plano	Narrativo y expresivo	El uso de plano entero, plano general para el inicio de la escena, pasando a planos medios. Uso de plano holándes.
Angulación	Normal, picado contrapicado	Normal para el inicio de la sesión y el dinamismo del picado para Stan acostado en el diván.
Movimiento de cámara	<i>Crane</i> y <i>travel</i>	Uso del <i>Crane</i> con movimientos de abajo hacia arriba y del <i>travel</i> de derecha a izquierda para Lilith y con <i>push in</i> cuando enfoca a Stan.
Montaje	Regla de tercios, simetría, líneas curvas y horizontales	Pone los elementos en su punto de enfoque creando simetría. Las líneas curvas proporcionadas por el escenario al igual que las

		horizontales, simulando el reposo de la cámara en una base.
<p>Interpretación</p> <p>La iluminación principal va direccionada a la cara de Lilith, creando un <i>backlighting</i> para Stan, quien su primera fuente de luz es la que emana de la chimena, originando un contraste profundo en su rostro, aumentando las sombras del mismo. La cara de Lilith se encuentra en <i>fill light</i> con la luz que sale del ventanal, generando sombras suaves por el <i>three point lighting</i> de las lámparas. La escena esta sujeta en el poder de Lilith, pues ella es la que destaca en el espacio de inicio a fin de la escena. El rol de los colores recuerda al estado de ánimo de Stan, pues el azul figura la esencia de la tristeza y del pasado, mientras que los matices cálidos crean un balance entre los tonos de la decoración del consultorio y de la narrativa, sumándole dramatismo y tensión.</p> <p>El enfoque focal es total y selectivo, ya que al inicio de la escena el total, esta enfocado a la distancia que existe entre los personajes y crea la tensión que existe entre ellos, pues es el inicio de una situación incómoda. El enfoque selectivo ayuda a crear balance entre los personajes, pues Lilith se va a cercando a Stan y la distancia focal es corta, sugiriendo un acompañamiento e indagación en un espacio personal hacia Stan, dejando de lado el consultorio y metiéndolo en segundo plano. Solo existe Stan y Lilith en la sombras.</p> <p>Para tener coherencia en los elementos, el plano narrativo es importante al inicio de la escena cuando nos presenta la distancia entre el paciente y Lilith, que con un plano entero, crea una composición entre los dos personajes y el consultorio, adelantándonos de la importancia de ese espacio para la narrativa, pues se sugiere que no se pierda de ningún detalle. El uso del <i>over shoulder</i> con plano entero referente a Stan, con una larga distancia focal, nos sitúa en un momento de empoderamiento de Lilith, pues ella es la que dirige la escena, teniendo un panorama completo del comportamiento corporal de Stan.</p> <p>Mientras avanza la escena la angulación juega un papel importante al crear las intenciones de Lilith sobre Stan, ya que ocasiona una irritación sobre Stan al preguntarle de su pasado. Se ve justificado por un plano holándes con angulación picada que termina siendo un plano medio en una angulación normal combinandolo con un movimiento del <i>crane</i> de arriba hacia abajo. La actividad de la cámara es sutil, pues en la narrativa nos adrentamos poco a poco a la psique de la monstruosidad.</p> <p>El movimiento del <i>travel</i> con delicados <i>push in</i>, le suma a la escena las características del trabajo de Lilith, pues las intenciones son perspicaces y calculadas para tratar de decifrarlo. El movimiento en la escena es referente a los ojos de Lilith, esto se prueba por el juego de pregunta y respuesta de los personajes, observando los movimientos corporales de Stan, mismo que la cámara sigue. La composición se trata de la simetría y de la regla de tercios, esto genera la estética y la importancia de la distancia que debe de existir entre ellos, así como su cercanía. Junto con el enfoque causan un relieve en la escena y las personalidades. Del lado de Lilith, las líneas verticales sugieren el poder que tiene, mientras que del lado de Stan, las líneas horizontales lo posicionan en un estado de inquietud.</p>		
Película: <i>Nightmare Alley</i>	Escena: 2:05:45	

Resumen narrativo: Al cometer una serie de asesinatos por ser descubierto, Stan llega al consultorio de Lilith para recoger su dinero y escapar. Ella aparenta ser amable y le da su maletín con el dinero. Lilith le confiesa a Stan que lo ama, pero en su juego de cinismo lo traiciona y le dispara. En un momento de venganza, Stan intenta ahorcarla, pero al escuchar la llegada de la autoridad, se escapa.



Elementos	Tipo	Descripción
Iluminación	<i>Key light, fill light y back light, Top lighting</i>	El <i>key light</i> surge de la ventana, simulando la noche. Los tres tipos de luz son mostrados por lámparas y la fogata.
Color	Fríos y cálidos	Amarillo y destellos verdes.
Enfoque	Total y selectivo	Distancia focal corta con lentes anchos para generar profundidad y altura
Plano	Expresivo, narrativo y descriptivo	Plano americano, plano entero, plano medio, primer plano y plano detalle
Angulación	Normal, picado, contrapicado y cenital	Picado y contrapicado para ambos personajes. Uso del cenital para la caída de Stan.
Movimiento de cámara	Crane	Movimientos constantes ante las acciones de los personajes y efectos para las sensaciones de Stan.
Montaje	Regla de tercios, aire, líneas verticales y curvas	Generadas por la composición de los elementos en la imagen, con puntos de interés por la regla de tercios y las líneas curvas del consultorio. La profundidad del aire y la altura del lugar por las líneas verticales.

Interpretación: La iluminación es interesante porque el *three point lighting*, (*key light*, *fill light* y *back light*) crean en Stan sombras en su rostro, al mismo tiempo el rostro de Lilith se ve más suave, teniendo a su favor el *fill light*. La diferencia de poderes es notoria y las intenciones malévolas de Lilith se muestran al tener una toma donde los ojos son protagonistas, iluminados por el *key light*. El dramatismo en la escena es generado por la luz de la fogata como parte del *three point lighting*, por el sutil movimiento de las luces en el rostro de Stan. La emoción de Lilith es más intensa al alejarse del *Key light*, generando sombras muy fuertes en su rostro, llegando a los matices del claroscuro. Se interpreta como una de las pesadillas de Stan.

Los colores cálidos ofrecidos por la fogata y las lámparas ocasionan que el lugar sea íntimo y hasta cierto punto sensual, pues es una caracterización de lo que aparenta ser Lilith, sin embargo, la distorsión de los hechos es justificable por los matices de la noche con tonos verdes, generando que el lugar se vuelva oscuro y peligroso. La corta distancia focal con lentes anchos hace que el lugar sea profundo y largo, sobresaliendo la altura de los personajes y dimensionando la distancia o la proximidad entre ellos. Incluso el efecto puede distorsionar la separación del espacio con los personajes, haciendo que se vean imponentes ante la pantalla.

El enfoque que se le da a la pistola con un plano americano, cuando dispara Lilith dejándola en un segundo plano, evidencia la mentira en la que ha vivido Stan. Es el detalle que detona el inicio de su caída.

La variación de los planos utilizados le da a la escena el ritmo necesario, ya que es una secuencia larga. Los planos se van transformando de descriptivos a expresivos con el *push in* del *crane* para darle dramatismo a la escena. Cuando a Stan le disparan en la oreja el movimiento de la cámara hace un efecto con el *steadicam*, simulando que es el personaje tratando de levantarse y está mareado. Esta actividad nos permite sumergirnos a la confusión y la conmoción que Stan está viviendo.

La angulación en esta acción tiene importancia, ya que Stan cae al suelo y el *crane* de abajo hacia arriba, hace una ligera pausa en una angulación cenital. Con un enfoque selectivo, y un primer plano, permite que veamos a Stan tirado alrededor de billetes. Esto evoca la pérdida del éxito construido a través de mentiras, pues lo vemos tirado con la verdadera realidad en la que vive.

Las líneas verticales les dan la grandeza y la elevación a los personajes y al lugar. Con una regla de tercios la escena no deja de ser placentera a los ojos, pues todo está bien posicionando, generando la estética del cine *noir*.

Película: *Nightmare Alley*

Escena: 2:17:15

Resumen narrativo: Después de estar escapando, Stan llega a una nueva feria y se encuentra con el dueño, al que le pide un trabajo. Se percató que Enoch, el feto, está en su oficina. El dueño al rechazarle la oferta de un acto sobre mentalismo, éste en cambio le ofrece alcohol y un trabajo temporal... hasta que encuentre a un "monstruo".



Elementos	Tipo	Descripción
Iluminación	<i>Key light, back lighting y fill light</i>	<i>Three point lighting</i> , al utilizar los tres tipos de luces y generar sombras con luz natural.
Color	Cálidos	Colores como el amarillo y
Enfoque	Total y selectivo	Por el gran lente focal la proximidad de los personajes es más notoria y los separa de los elementos de la oficina.
Plano	Expresivo y descriptivo	Plano americano y primer plano para Stan, junto con planos medios para la conversación.
Angulación	Normal	Gran uso del ángulo normal y sutiles contrapicados para Stan
Movimiento de cámara	<i>Crane</i>	Sensación de movilidad en toda la escena y acercamientos a objetos y rostros.
Montaje	Líneas verticales y curvas	Generadas por la composición de los elementos en la imagen, como las líneas curvas del remolque.

Interpretación: La iluminación del *Key light* resulta de las ventanas dentro del remolque posicionadas en diferentes direcciones, esto genera que los tres tipos de luz (*key light, back lighting y fill light*), ofrezca una dimensión separada de Stan, lo que da como resultado una separación realista de la altura, el ancho y la profundidad. Esto hace que su personaje, siga en la sombra. En su rostro se generan contrastes y profundidades que se marcan en su expresión.

Los colores cálidos como el uso del amarillo y destellos verdosos crean un ambiente de locura e incluso ingenuidad.

El enfoque selectivo crea un ambiente de cercanía, también para empatizar con el personaje de Stan, pues gracias a la angulación y primer plano, el rostro se acerca al lente. Es el final de la película y en la toma se manifiesta las emociones de Stan, no hay cortes y hay muy poco espacio entre él y el fondo. La atención está en él y en el lente de la cámara. Se percibe una soledad inmensa que solo existe en la realidad.

Los planos descriptivos en el uso del americano para observar el estado de Stan, que carece de lujos y de ambiciones. El primer plano que inicia y termina en primerísimo primer plano gracias a un *zoom in* está inmerso en la creación de la intimidad y el dramatismo del personaje.

La angulación normal es constante en la escena. Ahora nos encontramos a la altura de los ojos de Stan. Ya no hay engaños, pues termina su poder y la máscara en la que vive. El poco uso del contrapicado, desde la vista del dueño de la feria, exhibe a Stan en un momento de intimidación, pues en vez de hacerlo grande, se ve pequeño entre tanto tumulto.

El *push in* del *crane* es un gran elemento en esta escena, ya que suma al dramatismo, originando una proximidad entre Stan y el feto Enoch. Este momento evidencia la relación del significante; la causa de la muerte de su madre. En cuestiones narrativas, aclara que el Stan se generó su propio destino. Las líneas verticales generan cierta comodidad y quietud, sin embargo, el estilo de las curvas exhibe el repetido círculo que representa los ojos que lo condenan.