

# Guillermo del Toro: “La perfección es una locura; lo imperfecto, lo diverso, es lo que nos permite respirar”<sup>1</sup>

*Mauricio Coello Villafuerte | Valeria Costa Pajuelo | Giacomo Migone Quenes | Antonella Polastri Díaz | Nicole Salazar Vega | Avril Toro Albarracin | Grecia Uribe Villanueva*

## *Introducción: El nacimiento de un monstruo*

“Desde la infancia les he sido fiel a los monstruos, me han salvado” dijo una vez el director, productor y guionista mexicano Guillermo del Toro, nacido el 9 de octubre de 1964 en Guadalajara, Jalisco (México). Del Toro ha llegado a ser uno de los cineastas mexicanos más reconocidos y prestigiosos y puesto al mismo nivel que Alfonso Cuarón. Su éxito se debe a una estética particular que llama la atención del espectador. En entrevistas, el director ha mencionado su fascinación por lo fantástico y lo siniestro, de manera que será interesante adentrarnos en su mente y revisar el origen de sus primeros proyectos, así como averiguar qué proyectos se vienen a futuro.

### **1.1. Biografía de Guillermo del Toro: Cómo descubre el cine**

En la televisión pasaba una serie con un mutante calvo y ojos gigantes. Yo estaba en la cuna y empecé a gritar. Mi psicoanalista me dijo posteriormente que eso me creó una especie de síndrome de Estocolmo. De ahí, adoré a los monstruos. (Del Toro, 2017).

El director de cine ha mencionado que, desde pequeño, experimenta situaciones sombrías y episodios inusuales. Se puede decir que la afición del director surgió a través de su gusto por los cómics y libros de Stephen King. A corta edad, le gustaba moldear figuras monstruosas, dibujar y grabar videos. Su interés por el cine comenzó a los ocho años, pues le gustaba experimentar con la cámara que tenía su padre.

---

<sup>1</sup> Tercer puesto en la Categoría Inicial. Profesor: Arturo Mac Kay. Curso: Estéticas Contemporáneas, dictado durante el ciclo académico 2022-1

De adolescente, comenzó a filmar cortometrajes mientras estaba en el colegio, siempre contando historias que incluían monstruos y seres fantásticos. Tiempo después, decidió estudiar en el Centro de Investigaciones y Estudios Cinematográficos de la Universidad de Guadalajara, donde se graduó en 1983. Así, pues, siendo estudiante de maquillaje y efectos especiales, el joven soñador comenzó a introducirse en el mundo del cine.

### **1.1. Desarrollo de su carrera cinematográfica**

Guillermo del Toro participó en varias actividades cinematográficas, pero se especializó en maquillaje de caracterización y efectos especiales; esta especialización le sirvió en el futuro para crear a sus seres imaginarios. A los veintiún años, fundó su productora Necropia. Después, colaboró con directores como Arturo Ripstein y Luis Estrada. En 1985, comenzó a producir sus películas. Su debut fue en el año 1988 con la serie Hora Marcada, junto a otros directores. Sin embargo, en 1993, se lanza como director y guionista con la película Cronos. Este acontecimiento marca un antes y un después en su carrera. Las críticas sobre la película fueron muy buenas: el público admiró la capacidad Guillermo Del Toro para dirigir a los actores y lograr que estos transmitieran el peligro y el terror. Por ejemplo, en 2001, Alemán menciona sobre la película: “Estamos frente al Del Toro más puro: una amalgama de influencias, un nulo pudor y personajes que nos hacen sentir el terror y el peligro, siendo los mayores el paso del tiempo y el olvido”. (2001)

Más tarde, en 1997, dirige la película Mimic, cuya historia le pertenece a él, a Matthew Robbins y a Donald A. Wollheim. A partir de 2001, el director lanzó más largometrajes, como El espinazo del diablo (2001), Blade 2 (2002), Hellboy (2004) y El laberinto del fauno (2006). Asimismo, trabajó como productor de El orfanato (2007) o Los ojos de Julia (2010). Con el paso del tiempo, Guillermo del Toro fue nominado a múltiples premios por sus filmaciones, como mejor película extranjera y mejor guion original en los premios Óscar por El Laberinto del fauno, y ha ganado las categorías de mejor película y mejor director por La forma del agua (2017), igualmente en los premios Óscar.

## *¿Qué es la estética?: La base de todo*

### **2.1. La estética en general**

“La estética es una rama de la filosofía que se caracteriza por estudiar cómo el ser humano descifra el conocimiento sensible, desde la esencia y la percepción, de aquello que denominamos belleza” (Morales, 2020). La cita se refiere a que la estética permite al ser humano entender y valorar algunos objetos bajo una perspectiva personal. Por su parte, la estética cuenta con subcategorías, como lo sublime, lo grotesco, lo monstruoso, lo bello y lo feo. En cuanto a la belleza, se le han atribuido distintos significados, pero algo muy importante a destacar de ella es que puede generar placer o agrado y que ha recibido distintos significados a lo largo de la historia.

En primer lugar, estaba la belleza clásica. Esta, según Platón y Aristóteles, estaba regida por los números y definida por la proporción, la congruencia, la armonía y la unidad. Sin embargo, su significado fue cambiando con el paso del tiempo, pues se comenzó a creer que la belleza no solo era física, sino sensible; es decir, que se podía percibir por otros sentidos además del de la vista. Después, existió la belleza del medioevo, según la cual lo bello era necesariamente entendible y claro; además, estaba relacionada con lo sagrado. Así, pues, los significados de la belleza han ido cambiando con el paso de los años. Actualmente, la belleza es mucho más subjetiva, pues cada persona tiene conceptos diferentes de lo que es bello. Un ejemplo claro de esto es que hoy la enfermedad, la transgresión y lo horrendo, llevados al arte, pueden producir belleza al observador.

A pesar de todo, “la belleza solo se puede entender en relación a su oposición, la fealdad” (Morales, 2020). Esta, pues, viene a ser la negación de la belleza; sin embargo, puede llegar a ser la causante de lo bello. Umberto Eco (2004) señala que existen seres y cosas feas, pero el arte tiene el poder de representarlos de manera hermosa, lo que hace que la belleza de la imitación haga aceptable lo feo. Además, el universo es todo un conjunto que se debe apreciar como bello y la monstruosidad es parte de él; esto, señala Eco, hace a los monstruos bellos, porque aporta belleza al conjunto, mas no son bellos por sí mismos.

### **2.2. Estética en el cine**

El cine es un fenómeno que cambió al mundo por completo. Este reproduce imágenes en movimiento y las convierte en una realidad tan potente que la gente la asume como verdad. Antes, se decía que el cine en blanco y negro era mucho más realista, ya que el cine a color mostraba una realidad mucho más bella que la vida misma.

Entonces, el cine es ayuda a escapar a las personas de sus realidades y las sumerge en otra. Este siempre buscará la identificación del espectador a través de sus personajes y obtendrá como resultado un vínculo mucho más estrecho con las personas. Para eso son creados los distintos protagonistas de cada historia: para que las personas se sientan identificadas con ellos, aunque sea a través de realidades que los espectadores nunca hayan vivido. Las distintas emociones, las vivencias y los distintos sentimientos que expresan los personajes en sus historias logran que la gente les tome cariño. Aun así, todo varía según el gusto y por eso la estética cambia según los géneros, ya que no todas las personas se sienten identificadas con todas las historias. Algunos se identifican con las tramas de las comedias, los romances y los dramas, ya que representan situaciones más realistas. Otros prefieren las de ciencia ficción o fantásticas.

También, podemos ver cómo la estética cambia según el director. Con este trabajo, hemos logrado entender la mirada de Guillermo del Toro. Hemos logrado identificar cómo hay tantas similitudes en distintas películas y en distintas historias. Esto quiere decir que la estética no solo sigue a los géneros, sino que también sigue los ideales de cada director.

En resumen, el cine como tal tiene su propia estética, la cual puede tener distintas variaciones dependiendo de los géneros, los directores o el enfoque de la misma película, pero siempre cuenta con una estética.

El cine funciona como entretenimiento y distracción, pero también como aprendizaje.

El cine expresa el modo perceptual de la modernidad y su manera de abrirse al mundo. El intento del hombre de ciudad por establecer un orden en el difuso caos producido por el shock y los estímulos deriva nada menos que en la pantalla, que sirve para ese objetivo; sin olvidar que nos encontramos con un puro montaje que atiende solo una parte de las múltiples y mutables impresiones ocurridas. (Aranda, 2017)

El cine espectáculo crea esa identificación del espectador con la realidad ficticia, mientras que el cine crítico-expresivo busca que el espectador interprete la obra y elabore el flujo de las imágenes puestas ante él.

Por otro lado, está la estética ajena a las historias de las propias películas, pero que es tan importante como ellas, ya que les da sentido, el ambiente y la vida misma. La luz y el color son parte del cine y de su composición. Estos dos elementos siguen toda una estética. Sin luz no hay cine. La propia luz tiene la capacidad de determinar el significado de la imagen y de expresar emociones según cómo se use. La luz artificial se puede usar de tal forma que exprese distintos sentimientos cambiándola de lugar o regulando su intensidad. Se usa mucho el juego de luces para crear sombras.

La luz es lo que permite y caracteriza la 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 atmósfera. (Pereira Domínguez, 2005)

El color, por su parte, le da vida a toda la obra y provee de distintos significados a las escenas y a las propias historias. Los colores tienen significados y efectos psicológicos. El cine trabaja distintos patrones de color, según el enfoque que quiera el creador de la película. Incluso, cada espectador tiene su propia perspectiva de cada color.

### 2.3. Estética del terror

El género del terror se define por las emociones, las reacciones y los sentimientos que le genera a la audiencia, pues trata de jugar con la razón del espectador y de mostrar una constante amenaza. Además:

...resulta aleccionador que los dos géneros más célebres por su lógica ascendente –el cine de terror y el thriller– se designan con términos que describen la reacción del espectador y no el contenido fílmico, porque el género se basa, precisamente, en ese incremento de las sensaciones del espectador”. (Altman, p.128).

Algo muy importante a destacar es que el género del terror es un género muy amplio.

Contiene varios subgéneros, cada uno con ciertas y características cualidades en su estética. Uno de los más destacados es el slasher, cuya característica principal es la presencia de un psicópata que asesina brutalmente” (Fallace, D. 2021). Ejemplos bastante claros de este tipo de subgénero de terror son las películas Jason (1980), Freddy Krueger (1988) y Scream (1996). Otro subgénero muy común y utilizado en los últimos años se “trata de cuestiones paranormales” (Fallace, D. 2021). En él es común ver fantasmas, demonios y posesiones. Entre las películas más destacadas se encuentran La noche del demonio (2010), El conjuro (2013) y El exorcista (1973). Otro subgénero muy similar es el de ciencia ficción de terror, el cual se caracteriza por la aparición de extraterrestres, es decir, de seres que vienen fuera de la tierra. Por otro lado, un subgénero muy conocido del terror es el de muñecos malditos, donde, por alguna extraña razón, ciertos muñecos cobran vida y son los causantes de muchos sustos y muertes en la historia. Los ejemplos más claros de esto son Chucky, el muñeco diabólico (1988) y Annabelle (2014).

Existen más subgéneros, como el terror naturalista, el cual se basa en el ataque de los animales hacia las personas; el terror futurista, donde las amenazas están relacionadas con la tecnología y las máquinas; found footage, el cual tiene como característica la presencia de cintas que cuentan y exponen horribles historias (Fallace, 2021). Finalmente, existe el gore, que se puede fusionar con otros subgéneros, pues se caracteriza por la utilización de mucha sangre, mutilaciones y elementos atroces.

Así, el terror tiene una estética fundamental como base, pues sin esta sería muy complicado mostrar un ambiente terrorífico y causar una reacción significativa en el espectador. Para lograrlo, existen ciertos elementos que, al juntarse, cumplen un papel esencial en el mundo del terror. Entre estos elementos se encuentran casonas oscuras, telarañas, puertas que chirrían, pasos, viento intenso y seres monstruosos. Estos últimos son uno de los elementos más utilizados e incluyen fantasmas, hombres lobo, muertos vivientes, vampiros y asesinos (Racionero, L. 2018).

### *La estética del cineasta: El mundo en los ojos de Guillermo del Toro*

#### **3.1. Una monstruosa realidad**

Guillermo del Toro tiene un sello especial dentro de sus trabajos cinematográficos. Recrea una clase de realismo mágico donde combina perfectamente lo cotidiano y lo fantástico de una manera tan natural que nos hace creer que realmente los monstruos forman parte de nuestra realidad. Su afán y apreciación por lo sobrenatural sin duda se relaciona con su herencia mexicana. Para el cineasta, los monstruos, los fantasmas y la muerte son parte importante de la cultura de su país natal, México. Por ello, para él, sus monstruosas creaciones son más que solo personajes, ya que les atribuye conocimiento para comunicar lecciones dentro de sus historias.

El director suele construir sus personajes físicamente monstruosos, pero con características internas más humanas que cualquier otro personaje de la trama, criaturas con corazón y un propósito transparente. De esta manera, se traza una relación héroe-villano diferente a la usual. De la misma manera, utiliza sus historias como metáforas para reflejar y profundizar los conflictos de la sociedad.

Parte de su concepto acerca de lo macabro está relacionada con su infancia. Con tan solo cuatro años, su abuela le provocó un trauma, pues le dijo “que tenía que pagar por todos sus pecados, de lo contrario sería envuelto en llamas”. Es así como justificaba el daño que le infligía cuando colocaba chapas en sus zapatos para que sangre y “pague” con su dolor a Jesús.

La su estética del cineasta mexicano se basa en una admiración por la inocencia y naturalidad de los niños. Por esta razón, son los más pequeños quienes suelen protagonizar sus historias. De esta manera, el cineasta logra crear un mundo propio combinando diferentes géneros cinematográficos, tales como el terror, la ficción, la fantasía, el melodrama, entre otros.

### **3.2. El pasado reflejado en sus creaciones**

Guillermo del Toro toma como referencia la época victoriana, la cual surgió en el Reino Unido y abarcó la mayor parte del siglo XIX, pues duró los sesenta y cuatro años del reinado de Victoria I (1837-1901). Este fue un periodo que se caracterizó por grandes cambios

políticos, sociales, económicos, culturales y científicos. El Reino Unido se transformó en una potencia económica gracias a la revolución industrial. Se encontraba interconectado por una gran red ferroviaria; de ahí que se popularizara el uso del ferrocarril.

Por un lado, podemos encontrar dicho periodo como influencia en *La cumbre escarlata* (2015). Según el blog *Retales de un Idilio* (2018), en esta película, el vestuario del hombre luce con un tono frío y oscuro; en cambio, las mujeres tienen un cambio constante de vestidos y a la vez de colores, en las que se relacionan con temas ligados con el pasado, el luto o la sensualidad. La revista *Situary* (2020) nos comenta que la moda de esta época eran los corsés atados con fuerza que se desplegaban desde el abdomen hacia las caderas, se usaba una camisa debajo del corsé y encima de este se llevaba un corpiño que era ajustado en la cintura baja, acompañado también de la crinolina que daba un volumen y movimiento a la falda. Nuevamente, estas son características que podemos ver reflejadas en el trabajo del cineasta mexicano.

Por otro lado, esta época tuvo un evidente renacimiento de lo gótico, cuya característica era el interés por la modernidad, pero sin dejar de continuar con su cultura. El uso de arcos ojivales que terminaban de forma apuntada generaba una percepción de gran altura. Esto se implementa en los ventanales, las cúpulas y las puertas. Asimismo, al ser una aplicación de arquitectura religiosa en monasterios y catedrales, tienen una idea teocentrista de la luz como símbolo de divinidad. Este estilo se muestra en las películas de Guillermo del Toro, donde se crea una atmósfera intensa e intimidante. De igual manera, la paleta de colores y las luces casi ausentes son una forma de complementar el terror.

Otra referencia que toma el director es el simbolismo. Este fue un movimiento que rompe con las ideas realistas y naturalistas. Tiene un concepto de libertad de creación ante las normas conservadoras establecidas, y todo esto se refleja en las creaciones del cineasta, especialmente al darle una espiritualidad y pureza a los monstruos, que usualmente son plasmados como villanos. La simbología que ellos presentan en la historia no corresponde a la que solemos pensar al inicio de la película.

### 3.3. Los protagonistas de sus historias

El director mexicano tiene ciertos fetiches respecto de sus personajes. En primer lugar, sus personajes principales son niños. Ellos no presentan miedo alguno cuando se encuentran frente a los monstruos, debido a su inocencia y curiosidad, tal como sucede en *El laberinto del fauno* y *El espinazo del diablo*. También, la imaginación juega un rol muy importante para los infantes, ya que frente a los personajes adultos surge la duda de si están “alucinando” o todo lo que observan es real.

La orfandad es un elemento que se presenta de forma repetitiva y permite el desenvolvimiento de los niños y jóvenes, ya que, al no tener figuras paternas, no reciben autoridad alguna que los limite a la exploración. Son ellos quienes deben salvarse por su cuenta. Este caso se refleja de manera explícita en *Cronos* (1993) con la presencia de Aurora; en los niños del orfanato de *El espinazo del diablo*; en *Ofelia* de *El laberinto del fauno*; y en *Edith* de *La cumbre escarlata* (2015).

En una entrevista realizada a Guillermo del Toro en la revista *Cream* (2019), se indica que existe una herramienta psicológica para estructurar a sus personajes a tal punto de tener un acercamiento real con estos:

Creo una biografía que dura entre cinco y diez páginas... Empiezo con los horóscopos (chino, occidental, etcétera...) y entonces busco un modelo para ese personaje en la vida real. Puedo ser yo o alguien en mi círculo inmediato, pero nunca un personaje de cine o ficción. No me sirven, no me ayudan. Todos los personajes son permutaciones de uno o de alguien real: un viejo enemigo o un amor de infancia... (Del Toro, 2019).

En cuanto a los nombres de los personajes, Guillermo del Toro les da una profundidad y un valor significativo. El sitio web *EnFilme* (2018), generador de contenidos cinematográficos, indica que un claro ejemplo es el de *Ofelia*, personaje principal de la película *El laberinto del fauno*, cuya forma correcta y original es *Ophelia* y se traduce de forma literal como “ayudar”. Así, las acciones del personaje a lo largo de la película se identifican con su significado, en los esfuerzos que *Ofelia* realiza por su hermano no nacido, su madre enferma y a sí misma por ser la princesa de un mundo distinto a lo “real”. Recordemos también al personaje de *Ofelia* en *Hamlet*, la obra de Shakespeare. Existe una semejanza con

ella por la parte trágica, ya que ambas Ofelias se encuentran en un dilema: deben decidir entre dos opciones opuestas. En el caso de la película, la pequeña sufre una contradicción entre ser buena hija que cuida a su madre y explorar el mundo mágico que la rodea.

El “monstruo” de esta película, el fauno, es una figura que tiene relación con el dios Pan, perteneciente a la mitología griega. Este era el dios de los pastores y rebaños, sus características físicas no eran antropomorfas (forma o apariencia humana), sino zoomorfas, pues contaba patas, cuernos de carnero y cola. Este fue venerado especialmente en Arcadia, región en el Peloponeso central que, según la mitología griega, tomó el nombre de Arcas, héroe epónimo y ancestro de los arcadios. Este fue el hogar del dios Pan.

Según Torres (2021), otro ejemplo sería el de Aurora, la nieta del personaje principal de la película Cronos. Ella es una niña muda y actúa como un “ángel de la guarda” que trata de cuidar y proteger a Jesús, su abuelo, quien va teniendo una dependencia por el aparato de Cronos. Ella no emite palabra alguna hasta el final de la historia, cuando se observa a Jesús transformándose en algo peligroso para ella, quien decide pronunciar la palabra “abuelo”. En ese momento Jesús recapacita y destruye el aparato.

La relación de Aurora y Jesús hace alusión al mito griego de Titono, cuya esposa era la diosa Aurora, quién convenció a Zeus para otorgarle la inmortalidad a su esposo; sin embargo, ella no tomó en cuenta que gozaba de la eterna juventud, por lo que, cuando Titono envejeció, tomó la decisión de convertirlo en una cigarra para no poder ver su aspecto y escuchar su canto para siempre. En la película, puede observarse a Aurora como la viva juventud y la eternidad, propias de la niñez, mientras que, a Jesús, como un anciano ansioso por la vida eterna. De la misma manera, tal como ocurre en el mito, el amor por parte de Aurora no pudo solucionar ni ayudar el problema de su abuelo, que terminó envejeciendo postrado en una cama.

Nuevamente el sitio web EnFilme (2018) nos indica el simbolismo religioso que se puede apreciar de manera característica en las películas La cumbre escarlata y Titanes del Pacífico. En cuanto a Edith, el personaje principal de la primera película, tiene un significado bíblico por ser el nombre de un personaje del Antiguo Testamento. Su origen es hebreo y significa “la elegida”. En cuanto a la película de ciencia ficción, el personaje Stacker Pente-

cost lucha por el bienestar en un lugar destruido por gigantes de otro mundo. El apellido de este personaje, Pentecostés, hace referencia a la historia del Espíritu Santo que descendió de los cielos y se presentó ante los apóstoles en forma de lenguas de fuego, como realización de una profecía. También, en la secuela de la película Titanes del Pacífico: La insurrección (2018) continúa el legado de Pentecostés con el hijo de Stacker, Jake Pentecost. El origen bíblico del nombre Jacob tiene como significado “seguir” o “suplantar”, que corresponde perfectamente con la historia, pues la secuela consiste en las tareas que tendrá que realizar Jacob para encontrarse a la altura prestigiosa de su padre.

Aparte de tener referencias de la era victoriana, el movimiento simbolista y el estilo gótico, los personajes del director mexicano se inspiran en su infancia para crear así sus distintivos monstruos. Por eso, en los escenarios de algunas películas, se observan pasillos interminables en fantásticas, fantasmales y fantásticas mansiones, algo que se remontaría a la antigua casa de la abuela de Guillermo del Toro. “...Gran parte de lo que soy se lo debo a ese catolicismo oscuro que intentaron meterme en la cabeza”, indicó el director.

Por otro lado, el uso de un objeto o elemento llevado por el personaje principal permite una conexión entre estos, que demuestre las cualidades o los defectos que los lleva a la libertad o a la fatalidad de su misión. Por último, el gusto de Guillermo del Toro por las máquinas se ve reflejado en su películas, que son objetos como engranajes, minuciosos artefactos e interesantes mecanismos que abren o cierran el pasaje a un mundo misterioso.

### *Características de su obra: Los fantasmas dejan enseñanzas simbólicas*

#### **4.1. La apariencia versus la realidad monstruosa de sus personajes**

A través de su estética y sus obras, Guillermo del Toro revolucionó la idea de lo monstruoso, fue en contra de lo “impuesto” y le dio un nuevo tipo de valoración que anteriormente se desconocía la diferencia entre monstruo y monstruoso.

El director se empeña en dar características de humano al personaje, aparentemente terrorífico, para mostrar su contraste y demostrar que lo monstruoso no tiene que ver precisamente con lo visual. Estas ideas se reflejan desde de los personajes de Cronos.

Federico Luppi, convertido en un ser inmortal con apariencia de vampiro, tenía una apariencia terrible. No obstante, sus sentimientos y el amor que tenía hacia su nieta Aurora realmente nos hace cuestionar si se le puede catalogar de monstruoso: su nobleza y ternura como abuelo y esposo no concordaban con su aspecto.



***Cronos (1993), apariencia monstruosa de Jesús Gris.***

Del mismo modo, en *El laberinto del fauno*, el propio fauno es un ser místico con una figura que puede resultar desagradable a los ojos, pero es él quien establece una relación estrecha con Ofelia e intenta guiarla como aquella princesa que un día se perdió y no regresó.

Otro ejemplo en las obras de Guillermo del Toro que muestra la dicotomía entre la apariencia monstruosa y la realidad de estos seres es en *La forma del agua* (2017). En esta historia, el personaje, tildado de bestia por ser diferente al humano, es un anfibio humanoide capturado por las fuerzas estadounidenses. No obstante, a lo largo de la película se demuestra que en realidad este anfibio humanoide desarrolló la habilidad de comunicarse con los humanos y de tener sentimientos, sobre todo con Elisa, con quien formó una relación amorosa sin la necesidad de hablar.



***La forma del agua (2017), sus escamas, el tono verdoso y los instintos de defensa animal nos dan la impresión de que él es el malo por representar lo “horrendo”.***

Así, pues, si lo monstruoso no se encuentra en la apariencia de estos seres que no rea-

lizan ningún acto de maldad, ¿dónde se halla realmente? Guillermo del Toro nos lo expone sencillamente: la verdadera monstruosidad se encuentra en el mismo hombre. La avaricia del ser humano, sus deseos egoístas y su hambre de destrucción es lo que lo vuelve el verdadero monstruo. Esto se evidencia en cada uno de sus filmes, pero quizá el ejemplo más emblemático de esta monstruosidad humana se encuentre en su película *El callejón de las almas perdidas* (2021). Ella nos presenta que lo aterrador se encuentra encarnado en el propio ser humano y cómo este juega con la psicología de sus víctimas.

Por otro lado, tomemos el caso del capitán Vidal de *El laberinto del fauno*. En él vemos a un personaje totalmente cruel, sin escrúpulos, capaz de asesinar a una niña a sangre fría por velar por sus propios intereses, sin sentir remordimiento por ella. Aquello que realmente nos espanta no es la silueta del fauno, o del hombre pálido, sino el sadismo del capitán, saber que su maldad no tiene límites.



Capitán Vidal en *El laberinto del fauno* (2006).

Asimismo, otros los ejemplos de la verdadera monstruosidad en las obras de Guillermo del Toro son la soberbia de Strickland por capturar al anfibio en, *La forma del agua*, o el incesto de los hermanos Sharpe y sus planes por asesinar a mujeres, en *La cumbre escarlata*. Pero, a pesar de todo esto, siempre se llega a la misma conclusión: lo monstruoso, o lo que consideramos como desconocido, no siempre es malo, la idea es reflejar tanto el lado maligno y bondadoso de nuestra condición humana, que nos hace considerar lo repulsivo y lo rechazado con la compasión y la empatía, tal como menciona Figueroa (2022).

### 4.2.El manejo de los ambientes

La ambientación en las películas de Guillermo del Toro no solo forma parte de la decoración o la puesta en escena, sino que juega un papel muy importante en el desarrollo de

las historias.

Para empezar, el director tiene un gusto culposo por los espacios recargados. La escenografía en las producciones del director siempre está llena de objetos y, por eso, da la impresión de tener un estilo barroco. Esta característica se aprecia, por ejemplo, en la tienda de antigüedades de Ángel, en Cronos.

Además, casi siempre nos da información acerca del periodo o la época en donde la historia se lleva a cabo, y muchas veces, incluso, los ambientes cuentan como un “personaje” más. Tomemos el caso de Allerdale Hall en La cumbre escarlata.



Allerhale Hall, se aprecian las paredes que “sudan” la arcilla roja, las pesadas cortinas de terciopelo y, sobre todo, el inmenso hoyo en el techo a la entrada por el que se cuelan los objetos.

Todos estos elementos nos dan indicios de que los hermanos Sharpe esconden algo, y, junto a la presencia de los fantasmas de la casa que acorralan a la nueva esposa de Tomas, se da el contraste entre la realidad y lo fantástico.


Otro tipo de escenografía digna de admirar es la que utiliza Guillermo del Toro en El laberinto del fauno, ya que, aparte de que nos brinda información y nos sitúa en pleno apogeo de la guerra civil española, existe esta disparidad entre la realidad sangrienta y el mundo mágico, el bosque del fauno. La escenografía es tanto realista como ficticia: ambas temáticas han sido desarrolladas de una manera equilibrada, pues, dentro de toda la violencia de la guerra, existe ese toque de magia e inocencia cuando Ofelia recorre los suburbios de su nuevo hogar. Sin embargo, ambos mundos llegan a mezclarse cuando, al final, aquel lugar fantasioso donde habitan las hadas se torna en un espacio macabro, pues Ofelia es asesinada en aquel mundo.



En resumen, la ambientación utilizada por nuestro director nos lleva a la reflexión para distinguir el choque entre los mundos realistas y fantásticos y darnos cuenta de que el ser humano es el que interfiere en ambos. Esto hace que la perspectiva de nuestra realidad se altere y, en la mayoría de veces, y que se le brinde ese toque de violencia, tan distintivo de nuestra especie. Así lo menciona él mismo en *Toro's Cabinet of Curiosities*. Titan Publishing Group: "Trato de hacer que la fantasía sea tan cruda como la realidad, porque eso es lo que se supone que debe ser" (p.20)

### 4.3. ¿Cómo se usa el color en sus películas?

Los colores en el cine, más allá de combinar y aportar a una estética más bella en los filmes, reflejan la esencia de los personajes y de cada película en particular. Es interesante conocer cómo es que Guillermo del Toro juega con las tonalidades en sus filmes, y no es complicado reconocer su clara preferencia por los tonos fríos y terrosos que utiliza para sus monstruos y los espacios. Sin embargo, también cumple con ciertas reglas de acuerdo a la teoría del color en el círculo cromático, pero sin perder su esencia, su amor por lo excesivo.

De acuerdo a Lies (2017), el director utiliza colores asociativos para reflejar el espíritu de sus personajes. Estos tonos se aprecian en películas como *Hellboy II* (2008) y *Blade II* (2002), donde la gama de colores corresponde tanto a matices cálidas (rojo predominante) y matices fríos (azules), respectivamente. De igual manera, en *El laberinto del fauno*, predominan los colores azul y verde para dar esa sensación de frialdad y avaricia; estos se distinguen en el reino del fauno, la casa de Ofelia y el mismo bosque, donde se desarrolla el enfrentamiento sangriento entre los guerrilleros y el ejército español.

Película	Tonos	Significado	Ejemplo
Hellboy II	Cálidos (rojo, amarillo, naranja)	Personalidad más alegre, activa; el protagonista hace chistes sobre él mismo, incluso se enamora.	

Blade II	Fríos (azul, negro, verde)	Personaje más gótico, solitario, melancólico.	
El laberinto del fauno	Azul y verde	Frialdad y avaricia	

Elaboración propia.

Por otro lado, utiliza colores complementarios para representar mundos que son tanto equilibrados como competitivos. Este gusto se plasma en el uso frecuente de los colores cian y dorado, los cuales implican un contraste entre ambos universos y pretenden mostrar el bien y el mal. Esto lo vemos en *El espinazo del diablo*, pues el contraste entre el cielo y la tierra (en este caso el orfanato que se encontraba en medio de una especie de desierto) nos muestra la inocencia de los niños, pero a la misma vez lo macabro, porque ellos esconden un secreto, el asesinato de uno del grupo.



Contraste de cian y dorado en *El espinazo del diablo*.

De la misma manera, vemos el contraste del turquesa y el rojo escarlata en *La cumbre escarlata*, y el amarillo y el verde en *La forma del agua*. Los primeros dos colores se usaron para manifestar el mundo real (la casa de los hermanos Sharpe) y el mundo fantástico (el color de los fantasmas que acechan a Edith). Los segundos demuestran la vida dentro del laboratorio y el mundo del anfibio (azul verdoso) y la vida fuera de este (amarillo), incluyendo el edificio de Elisa y su amigo, donde estos tonos dorados se aprecian con más

precisión.

Otro aspecto de la armonía del color utilizada en las películas del cineasta mexicano es el uso de los colores primarios y complementarios. Este detalle se nota, por ejemplo, en *Pacific Rim*, donde la paleta de colores pretende llamar aún más la atención del público y dar un espectáculo visual tremendo. En esta paleta, se nota a profundidad su gusto por los excesos, pues son colores opuestos que combinan perfectamente al ser mezclados en un espacio.



En *Pacific Rim*, la paleta de colores conforma los tonos amarillo fosforescente (carteles), rojo (vestimenta) y morado (edificios, escenografía).

#### 4.4. Otros objetos apreciados por el cineasta y sus simbolismos

Tal como se mencionó anteriormente, Guillermo del Toro tiene un gusto por los relojes y los engranajes, ya que estos significan el ciclo entre el bien y el mal. El uso de estos elementos se puede apreciar en casi todas sus películas, pues es su marca personal. Sin embargo, no son los únicos que tienen significado o valor dentro de sus filmes. Existen muchos otros elementos que tienen más simbología de lo que se podría pensar.



En realidad, casi todos los objetos presentados poseen una simbología única. Cualquiera que sea la pieza, ya sea una llave, un anillo o cualquier elemento llevado por un personaje, es una visión vital de cómo trabaja ese personaje tanto por dentro como por fuera.

Recordemos, por ejemplo, el objeto que lleva el protagonista de *Cronos*. Este aparato que otorgaba la inmortalidad marcó un antes y un después en la vida de Ángel, tanto por su cambio físico como por su cambio interior. Este objeto le generó una adicción, una obsesión que no conocía y que finalmente lo postró a una cama por el resto de su vida.

Otro tipo de simbología se da en *El espinazo del diablo*. Por un lado, se nos presenta una

bomba muy grande que cae justo en el orfanato, lo cual marca el inicio de todo un cambio para los niños. Esta bomba, según el libro Guillermo del Toro, *Cabinet of curiosities* (2013), no era un simple explosivo que cayó de casualidad, sino que actuaba como la madre de los niños huérfanos, como la diosa de la fertilidad. Además, este proyectil rompía con la realidad misma, pues su tamaño era mayor al de las bombas que se usaban en la guerra civil española.

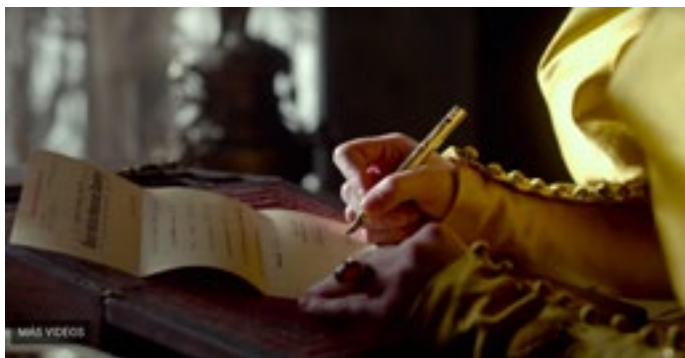
Por otro lado, los símbolos de valor de riqueza también se representan a través de elementos físicos, como se verá a continuación.

Personaje	Objeto que simboliza riqueza
Jacinto	 <p>Los lingotes de oro representa el hambre de poder del personaje.</p>
Jaime	 <p>El anillo de hojalata que le entregó a su profesora tenía el un valor de riqueza no monetaria.</p>

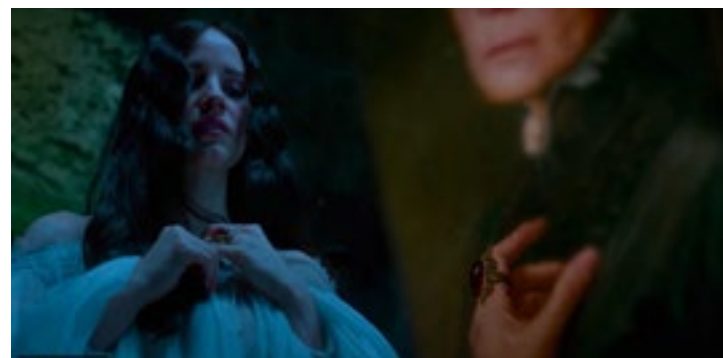
Elaboración propia.

Así como esta película hay muchas otras con objetos simbólicos únicos, entre las que no se puede dejar de mencionar a *La cumbre escarlata*. Este filme está lleno de objetos que tienen una simbología propia, pero unos de los más distintivos es el lapicero de Edith que su padre le regala y el anillo que Lucille hereda de su madre. Ambos son recuerdos marcan una delgada línea entre la heroicidad y la villanía.

Mientras que el padre de Edith le otorga el lapicero a su hija para que siga su pasión y se convierta en la mejor escritora, Lucille prácticamente roba el anillo que le pertenecía a su madre, que era el recuerdo de una niñez traumatizante para ella y su hermano. En el primer caso, el lapicero representa la fuerza que el padre le otorga a Edith, pues es con este objeto con que la mujer logra escapar de su cuñada al clavárselo en el pecho. El anillo significa para Lucille un destino sellado, un karma que debe por el asesinato de su propia madre; por esa razón, el fantasma de su madre la termina acompañando toda la vida en la que alguna vez fue su casa.



vs.



Objetos que simbolizan la presencia de los padres en *La cumbre escarlata*.

Guillermo del Toro rara vez deja pasar detalles sin desarrollar la historia de fondo y sin contribuir a la narrativa y la temática, pues la simbología de los objetos, así como de muchos otros elementos que caracterizan a una obra del mexicano, termina guiándonos en un mismo sendero: el camino de poder reconocer el bien y el mal y apreciar la manera como estos chocan en un mismo mundo, un mundo de cabeza donde el que aparenta ser el villano realmente es el héroe y el personaje que resulta familiar termina sorprendiéndonos.

### **Filmografía: "El cine es mi vida, mi biografía"**

Guillermo del Toro afirma que una persona siempre está llena de historias, sobre todo si consume cine o lee. Esto sucede porque él considera que la vida en sí puede resultar un poco aburrida, y es interesante poder agregarle cierta armonía al momento de preguntarnos qué sigue después de haber realizado cada tarea en nuestro día. Por ello, Guillermo del Toro recomienda que uno intente fabular día a día y crear historias en nuestra mente, como si fuera parte de un proceso creativo propio.

El director cuenta con un proceso creativo en equipo, el cual funciona como un filtro de decisiones dirigidas por la producción. Todos significan una parte importante dentro de este mismo proceso y la falta o la falla de alguno de ellos podría dificultar que se cumpla con el propósito. Pero, como Guillermo del Toro tiene un amplio conocimiento en dirección, el propósito de sus películas siempre se cumple. Filmes como *Hellboy*, *El Espinazo del diablo*, *Cronos*, *El laberinto del fauno*, *La cumbre escarlata* y *Mimic* fueron un gran éxito. Además, toda su filmografía fue escrita por él mismo, lo que le agrega aun más valor a la a su estética.

La historia de Guillermo del Toro en el cine empieza cuando era joven y escribía sus propios guiones para sus primeros cortometrajes. Con el paso del tiempo, aun con el salto a la fama, mantuvo la misma dinámica, solamente que ahora no solo escribía los guiones de sus películas, sino que escribía los guiones de otras películas. Algunas de ellas fueron muy exitosas, como, por ejemplo, la trilogía de *El Hobbit*, dirigida por Peter Jackson, quien, lamentablemente, tuvo que descartar parte del trabajo de Guillermo del Toro. Su participación como guionista también se puede observar en el film de *Scary Stories To Tell In The Dark* (2019), dirigida por André Ovredal. En él, se puede percibir fácilmente que Guillermo del Toro fue parte del equipo de guionistas de una película: lo dice la dinámica de la historia, la cual compone el suspenso y fascinación por lo extraño. Además, no participa en la producción, por lo que la carga estética de Guillermo del Toro se aprecia con fuerza en el guion, que está lleno de historias de terror.

Se sabe de la gran habilidad de Guillermo del Toro no solo para dirigir películas exitosas, sino para crear sus guiones. Uno de sus grandes proyectos recientemente presentados es *Pinocho* (2022), el cual se estrenó a través de la plataforma de Netflix y fue escrita y dirigida por él. Gracias a estos dos papeles, se puede apreciar que existe un mayor uso de recursos visuales que hacen del desarrollo del guion una maravilla estética.

El gran cineasta tiene un amplio sentido creativo e imaginativo. En primer lugar, él mismo comenta que la inspiración viene a veces del miedo, de la incertidumbre, de cuestionarnos qué pasará después. Pero no solo eso, también se inspira de películas y novelas que ha leído. Por ejemplo, Guillermo del Toro mencionó en una entrevista con Ben Nucklos

que, para la creación del Laberinto del fauno, la película estaba estrechamente influenciada por la saga literaria de las Crónicas de Narnia (1950).

Del mismo modo, la inspiración de Guillermo del Toro en torno a la creación de sus filmes se basa en los largometrajes clásicos del cine del siglo XX. Tomemos el caso de Drácula (1931). Esta película, que trata del ser convertido en vampiro hasta la eternidad, fue la inspiración de Cronos y Blade, pues en ambas películas vemos a un personaje con apariencia y rasgos vampíricos. Su similitud no se debe en sí a la monstruosidad del personaje, sino a que en ambas tramas los personajes se ven convertidos en criaturas por amor. Mientras que el primero condenó su vida a la eternidad con tal de reencontrarse con su amada, Jesús Gris, de Cronos, tuvo un amor tan grande hacia su nieta que decidió condenarse también con tal de brindarle una buena vida. En ambos casos, vemos un ejemplo de lo sublime, pues aunque parezca terrorífico, sus verdaderas intenciones tienen una razón de ser más allá de lo que vemos.

En cuanto a su rol como productor, se sabe que la estética de Guillermo del Toro posee un simbolismo que se retrata de diferentes maneras en todas sus obras, incluso en aquellas en donde participa solo como guionista. Y siempre llevan coincidencias narrativas entre el mundo real y el mágico. Toda su filmografía comparte semejanzas, pero desea lograr diversos objetivos para los espectadores. No significa que todas sean iguales, simplemente es parte de la estética que maneja.

Son treinta y siete años de carrera, durante los cuales ha producido una gran cantidad de películas que componen ahora su filmografía. Escribió, dirigió y produjo Doña Lupe (1985), que atrajo buenas reseñas, e hizo notar mucho más su estilo creativo, su influencia y su manejo, que residen en tres roles fundamentales para la creación y desarrollo de la historia. En definitiva, todo lo mencionado nos revela que su trayectoria como productor, guionista y director ha sido desafiante, al mismo tiempo que beneficiosa y fructífera.

### *Conclusiones: Todo inicio tiene su fin*

Luego de analizar diferentes aspectos de los trabajos de Guillermo del Toro, se puede llegar a diversas conclusiones.

En primer lugar, podemos afirmar que ha logrado construir una estética propia y diferenciada a lo largo de su carrera cinematográfica. En ella se plasma lo monstruoso con características humanas, sentimientos y pureza, a diferencia de lo usualmente utilizado por otros cineastas. Guillermo del Toro suele utilizar a los personajes humanos como villanos en sus tramas, a los que caracteriza por su avaricia, crueldad, envidia y ambición. Esta es una manera de proyectar su crítica a la sociedad. Suele utilizar como personajes principales a los que están llenos de inocencia, especialmente niños, ya que le permite realizar un desarrollo aún más realista en sus tramas. Además, insectos, relojes y objetos mecánicos poseen un valor biológico que interactúa con el personaje.

Por otro lado, la decisión de usar un tipo de ambiente, color, escenografía y utilería tiene una razón de ser. Estos elementos forman parte del desarrollo de sus obras, establecen un vínculo con el personaje y nos dan información acerca de su personalidad, su espíritu y sus intenciones. Del mismo modo, casi todos los objetos utilizados en las películas de Guillermo del Toro simbolizan algún hecho o significan algún tipo de representación; funcionan como una herramienta que conduce la trama de la historia y, por ello, se convierten en piezas claves en su desenvolvimiento.

De esta manera, el productor nos aleja del estereotipo en el que usualmente caemos los espectadores con respecto a que lo feo, moralmente, tiene que ser malo, cuando en realidad lo que se considera feo también puede ser bueno y bello. Nos da a entender que las apariencias realmente engañan y que la imaginación de los niños puede provocar grandes reacciones, aún más si conserva esa inocencia tan propia de su edad. Esta estética suya es revolucionaria y se ha convertido en su marca personal. La gran cantidad de premios y reconocimientos que ha recibido son solo el reflejo de una muy larga carrera profesional que, con el pasar de los años, lo han posicionado como uno de los mejores cineastas a nivel mundial.

### Referencias bibliográficas

Aceves, É. (2022). *El callejón de las almas perdidas: Guillermo del Toro*. <https://piedepagina.mx/el-callejon-de-las-almas-perdidas-guillermo-del-toro/>

Altman, R. (2000). *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Paidós

Aldredge, P. (s. f.). *Cómo Guillermo del Toro utiliza el color, los objetos y el trauma en sus películas*. <https://cat.com.mx/como-guillermo-del-toro-utiliza-el-color-los-objetos-y-el-trauma-en-sus-peliculas/>

Aranda, M. (2017). Estética del cine. *El Ornitorrinco Tachado. Revista de Artes Visuales*, 5, 87–91. <https://www.redalyc.org/journal/5315/531562401007/html/>

Ben, J. M. L. (2011). La maldad genera cuentos de hadas: Análisis de la película de Guillermo del Toro “El laberinto del fauno”. *Arbor*, 187(748), 421-428.

Castañeda, K. (2019). *Guillermo del Toro*. Cream. <https://cream.mx/guillermo-del-toro/>

Eco, U. (2004). *La historia de la belleza*. Barcelona, Lumen.

Fallace, D. (2021). *Estos son todos los subgéneros de terror en el cine y las series*. Spoiler Time. <https://spoilertime.com/todos-los-subgeneros-de-terror-en-el-cine-y-las-series/>

González, K. (2018). *El simbolismo tras los monstruos de Guillermo del Toro*. Vogue. <https://www.vogue.mx/agenda/cultura/articulos/guillermo-del-toro-simbologia-de-los-monstruos-en-sus-peliculas/13539>

Hoyt, A. (s. f.). «*Crimson Peak*», un espectáculo visual. AARP. <https://www.aarp.org/espanol/entretenimiento/expertos/anne-hoyt/info-2015/cine-crimson-peak-guillerno-del-toro.html>

Little White Lies. (2017). *How Do Objects Tell The Story In Guillermo del Toro's Films?* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=f4IN79hmRls&feature=youtu.be>

López, J. (2021). *Las frases más emblemáticas de Guillermo del Toro*. Forbes. <https://forbes.es/lifestyle/39356/las-frases-mas-emblematicas-guillermo-del-toro/>

López, S. (2020). *Necropia: la productora que Guillermo del Toro fundó a los 21 años*. Zoomf7. <https://zoomf7.net/2020/07/21/necropia-la-productora-que-guillermo-del-toro-fundo-a-los-21-anos/>

Luviano, A. (2019). *Guillermo del Toro: La aterradora infancia del cineasta mexicano*. México As. [https://mexico.as.com/mexico/2019/06/21/tikitakas/1561142630\\_140260.html](https://mexico.as.com/mexico/2019/06/21/tikitakas/1561142630_140260.html)

McIntyre, G. del Toro. G. (2021). *Guillermo Del Toro's Nightmare Alley: The Rise and Fall of Stanton Carlisle*.

Morales, A. (2020). *Estética*. Toda Materia. <https://www.todamateria.com/estetica/>

Nathan, I. (2021). *Guillermo del Toro: The iconic filmmaker and his work*. White Lion Publishing. Iconic Filmmakers Series.

Racionero, L. (2018). Lovecraft: la estética del terror. *La Vanguardia*. <https://www.lavanguardia.com/edicion-impresas/20180216/44810258028/lovecraft-la-estetica-del-terror.html>

Redacción. (2017). La traumática infancia del hombre del momento: Guillermo del Toro y su época más oscura. *Clarín*. [https://www.clarin.com/espectaculos/fama/traumatica-infancia-hombre-momento-guillermo-toro-epoca-oscura\\_0\\_BkFurGn\\_f.html](https://www.clarin.com/espectaculos/fama/traumatica-infancia-hombre-momento-guillermo-toro-epoca-oscura_0_BkFurGn_f.html)

Rosaleny, M. (2016). *La arquitectura como herramienta narrativa en la película "El laberinto del Fauno"*. Universidad Politécnica de Valencia. <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/69179/ROSALENY%20-%20CPA-F013%204%20La%20arquitectura%20como%20herramienta%20narrativa%20en%20la%20pel%C3%ADcula%20El%20laberinto%20del%20Fpdf?sequence=1>

S/A. (2017). *La estética cinematográfica: luz y color*. Centrocp.com. <http://www.centrocp.com/la-estetica-cinematografica-luz-color/>

S/A. (2015). *Guillermo del Toro*. Sensacine. <https://www.sensacine.com/actores/actor-18940/biografia/>

S/A. (2018). *La fascinante carga etimológica y religiosa detrás de los personajes de Guillermo del Toro*. En Filme. <https://enfilme.com/notas-del-dia/la-fascinante-carga-etimologica-y-religiosa-detras-de-los-personajes-de-guillermo-del-toro>

S/A. (s.f). *Quién es Edith en la Biblia*. Alsina. <https://alsina-sa.com/biblia/quien-es-edith-en-la-biblia.html>

Sánchez, E. (2022). *Dirección de arte como recurso visual del guion: Análisis del filme "El laberinto del fauno"*. [Tesis de Titulación]. Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

<http://repositorio.ucsg.edu.ec/handle/3317/18440>

Sánchez Guerrero, J. I. (2013). Lo fantástico y lo siniestro en Guillermo del Toro. *Revista de El Colegio de San Luis*, 3(6), 216-218.

Scott, M. Del Toro, G (2013). Guillermo del Toro's Cabinet of Curiosities. Titan Publishing Group.

Sosa, F. (2020). "Cronos", de Guillermo del Toro, ¿qué dijo la crítica de su estreno? Tomatazos. <https://www.tomatazos.com/articulos/530957/Cronos-de-Guillermo-del-Toro-que-dijo-la-critica-en-su-estreno>

StudioBinder. (2017, 28 noviembre). *Mastering the Movie Color Palette: Guillermo del Toro* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=YIVMJLoPGJQ&feature=youtu.be>

Torres, V. (2021). Cronos (Guillermo del Toro, 1993): Vampiros en el México de los noventa. *Medium*. <https://uветorres.medium.com/la-invinci%C3%B3n-de-cronos-guillermo-del-toro-1993-vampiros-en-el-m%C3%A9xico-de-los-noventa-f00f1b237>