

El cine como arte. Representación del inconsciente a través de las películas de Guillermo del Toro.

Reflejo del inconsciente de Guillermo del Toro en su cine.

Sumario: El cine se ha convertido en un medio masivo de comunicación, y es por esa reproducción y difusión masiva que ha perdido su sentido de arte. Sin embargo, el presente trabajo pretende explicar cómo el cine sigue siendo una forma de arte. Asimismo, el inconsciente ha sido tratado a lo largo de los años como diferentes conceptos, pero todo empezó tras los estudios de los sueños, por lo que el inconsciente, tratado por este trabajo, serán los sueños. Este trabajo explica cómo todo lo proveniente de la imaginación que lleva a la creación de contenidos o historias proviene del inconsciente de las personas y como es que el cine se convierte en una manera de visualizar los deseos y los miedos de un individuo, utilizando las películas de Guillermo del Toro: *Laberinto del Fauno* y *Cronos*.

Abril Pérez Velasco

Taller de Investigación Documental

Cine. Inconsciente. Guillermo del Toro.



Introducción

En la actualidad todos sabemos cómo el cine es una industria de comunicación masiva, y muchas veces se relaciona su contenido con propaganda o mensajes que ciertas figuras de autoridad quieren establecer en las mentes de los receptores, pero ¿que si el cine tiene un significado más profundo? ¿el cine siempre fue una industria o era arte? El cine antes de ser una industria era concebido como una forma de arte, forma que se pierde con la reproducción y difusión masiva de sus contenidos, pero que si se analiza se puede observar como es un carácter que todavía tiene. Es un arte íntimo entre el director y su narración que tiene la finalidad de llegar al público como algo más que un contenido, sino más bien como una historia con la que el espectador se puede relacionar utilizando elementos psicológicos.

El presente trabajo presenta al cine como una representación visual del inconsciente del director mexicano Guillermo del Toro. De manera que se aborda al cine como se veía antes de que se convirtiera en medio de comunicación masiva, y se le regresará su característica de arte. Dicho esto, el cine obtiene un carácter de arte cuando hay movimientos de cámara, se cortan escenas, se editan, entre otros procesos (ocurridos gracias a las nuevas tecnologías del siglo XX) que convierten al cine en un tipo de “danza”, y el bailarín (director) es quien ordena cómo se va a mover la cámara. Adicionalmente, el cine también será relacionado como una forma de arte porque al igual que un poema es necesario analizarlo o romperlo en partes para poder encontrar su significado escondido, significado que como se analizará por diversos autores, muchas veces puede ser desconocido por el mismo director es algo que surge a través de la “magia” del cine, pero ¿por qué relacionarlo con el inconsciente?

Se debe tomar en cuenta como el estudio del inconsciente comenzó con el estudio de los sueños por el filósofo Freud, por lo que se le denominará al inconsciente como una interpretación o visualización de los sueños. De esta manera, el presente trabajo intentará relacionar cómo es que todo el pasado y la

identidad de Guillermo del Toro tiene relación con las películas de *Laberinto del Fauno* y *Cronos*, y la manera en que representan su inconsciente debido a como une una realidad con elementos de ficción. En relación con esto, se observará como son las ilusiones y los elementos de ficción que utiliza este director mexicano en sus películas, los que convierten sus narraciones en formas de sueños que explican la realidad a través de una manera subjetiva entorno a la visión singular de Guillermo del Toro.

Preguntas de Investigación

Central:

- ¿De qué manera se puede denominar al cine como una representación del inconsciente utilizando las películas de *Laberinto del fauno* y *Cronos* del director Guillermo del Toro como punto de referencia?

Secundarios:

- ¿Qué es el hombre interno?
- ¿Cuáles son los elementos psicológicos utilizados en el cine?
- ¿Cuáles son los movimientos de cámara utilizados para enfatizar el inconsciente?
- ¿Cuál es el proceso, inspiración de Guillermo del Toro?
- ¿Cuáles son los movimientos de cámara que más usa en las dos películas elegidas?
- En términos del lenguaje del cine ¿para qué sirven esos movimientos de cámara utilizados por Guillermo del Toro?
- ¿Para qué usa esos movimientos de cámara Guillermo del Toro?

Objetivos de Investigación

Central:

- Denominar al cine como una representación del inconsciente utilizando la películas de *Laberinto del fauno* y *Cronos* del director Guillermo del Toro como punto de referencia.

Secundarios:

- Investigar sobre el hombre interno.
- Investigar sobre los elementos psicológicos utilizados en el cine.
- Investigar los movimientos de cámara utilizadas para enfatizar al inconsciente.
- Investigar sobre los procesos, inspiraciones de Guillermo del Toro.
- Observar los movimientos de cámara que usa el director en las dos películas elegidas.
- Buscar para qué sirven esos movimientos de cámara como “lenguaje” en el cine.
- Determinar el objetivo de esos movimientos de cámara para Guillermo del Toro.

Justificación de la Investigación

El inconsciente siempre ha sido un tema de suma importancia para los estudios psicológicos que pretenden estudiar el comportamiento de las sociedades. En donde el cine se ha convertido en un elemento fundamental para la representación del inconsciente, en especial, las películas de Guillermo del Toro en donde el mismo ha establecido varias veces que surgen a partir de sus constantes pesadillas.

Metodologías

Este documento será de corte documental, donde se usarán diferentes fuentes de investigación como papers, capítulos, artículos, entre otros que expliquen qué es el inconsciente o el cine. También se usarán las dos películas de Guillermo del Toro: *Laberinto del Fauno* y *Cronos*.

Resultados Esperados

Los resultados esperados son que se logre determinar y definir al cine como esta representación de lo que varios filósofos y autores denominaron como el inconsciente, para de esta manera entender los elementos del inconsciente, los fundamentos que rigen al mismo y como consecuencia, entender de manera profunda la composición del ser humano a partir de una industria desarrollada por el mismo.

Resultados Deseados

El objetivo de este artículo es que sea publicado para todos aquellos que les interesan las humanidades con la intención de que brinde algún tipo de aporte que pueda servir para el continuo análisis de las sociedades que también se ven definidas por el cine. En donde el cine se convierte en la representación de una de las características fundamentales del hombre. También pretende que se haga más conciencia sobre los “mensajes ocultos” y tan importantes que brinda el cine.

Problema Específico a Resolver

El presente trabajo pretende en primer lugar, convencer al lector sobre cómo el cine sigue siendo una forma de arte. En segundo lugar, recordar como todo estudio del inconsciente surgió a partir del análisis de los sueños por lo que es de fundamental importancia tomar en cuenta a los sueños como parte del inconsciente (para este análisis). Y por último, entender porque el cine es una forma de expresar al inconsciente de, en este caso, el director Guillermo del Toro para profundizar en todas las elecciones que un director debe tomar (desde elegir de qué va a ser la película, personajes, tomas, movimientos, etc), y cómo estas elecciones convierten a las películas únicas dependiendo de quien las dirija, y que son estas mismas elecciones las que convierten a las películas en reflejos del inconsciente del director.

Estado del Arte

A continuación se mostrará una síntesis de los documentos recuperados de la biblioteca de la Universidad Iberoamericana que servirán para introducir tanto a los principales autores que hablan del tema, como los argumentos realizados por ellos en sus estudios.

Antes de empezar es necesario plantear como serán definidos los conceptos de cine y subconsciente durante la elaboración de este trabajo. Como lo explica el autor Davis Colin, el cine será tratado como arte debido a que, por un lado el cine tiene relación con la psicología desde el siglo XX y por el otro, porque aunque este sea un concepto que va de la mano con la industria, la comercialización y ha sido tratado como medio masivo de entretenimiento también trata de un “procedimiento de la verdad junto con lo poético, la danza y el teatro” (Colin, 2021, p.40). Asimismo, cuando se vaya a hablar del subconsciente este será abordado como sueños, ya que de acuerdo con el autor Miguel Gallegos (2012) las teorías de psicoanálisis de Freud empezaron con la interpretación de los sueños.

En el trabajo de *Films and Dreams*, realizado por Robert Curry en 1942, se explica la relación con respecto a los sueños y las películas. Sin embargo, para poder entender esta relación primero fue necesario entender que eran los sueños.

Curry planteó que los sueños son igual de dramáticos que las películas, además de tener un factor en común muy relevante con la discontinuidad, el autor aborda un ejemplo de la discontinuidad con la trama de *Sherlock Jr* y sus saltos en el tiempo o en el espacio.

Otro asunto relevante que aborda el autor es el desarrollo cinematográfico, donde se usó una cámara quieta (no se movía), se cortaron escenas y los diferentes ángulos de cámara; y que fue este estilo el que impulsó al cine a ser denominado como arte.

No obstante, esto generó que el cine, además, se acercara a ser descrito como sueños. A partir de esto, el autor introdujo el término evanescente, el cual hace referencia a “algo que se convierte en nada” (Curry, 1942, p.84). La evanescencia ocurre tanto en sueños como en películas, cuando uno se despierta del sueño o cuando ocurre una interrupción o error durante la reproducción de la película donde de cualquier modo el espectador o individuo regresa a la realidad. Ahora bien, la creación de ilusiones es otro aspecto en común que menciona el autor. Esta creación de ilusiones en los sueños como en las películas, además genera sentimientos de “viveza e inmediación”. (Curry, 1942, p.84)

Al principio se menciono como los sueños son igual de dramáticos que las películas, pero el dramatismo no solo genera un vinculo entre los conceptos mencionados, sino que ayuda al desarrollo de historias, dijo Curry en su texto. La relevancia de lo que menciona el autor es que cuando existe una historia o una narración, la película o sueño adquiere continuidad. A pesar de esto, no esta bien comparar la duración de un sueño con la de una película, puesto que el sueño es mucho más corto. Sin embargo, se genera un tipo de retrato cuando se compara una pesadilla con una película de terror, o un sueño sexual con el contenido, de este mismo estilo en una escena; por lo que se vuelve visible el sueño dentro del contenido de una película.

Curry introdujo un argumento, que no se pondrá en este texto, del autor Sparshott en donde se analiza los sentimientos generados a partir de películas y sueños; sin embargo, este argumento es rechazado por Curry. No obstante, es importante mencionarlo porque destaca la importancia de la similitud en los sentimientos que surgen a partir de las películas como parecidos a los de los sueños, y que difieren de aquellos sentidos en la realidad.

Los sueños y la películas son similares con respecto a la viveza, originalidad y la

perspicacia que no se tiene en “la vida caminante”. De esta manera, el autor menciona como si se relacionan nuestros sueños con la vida real se podría observar el punto original de donde partió ese pensamiento, y como se relaciona con nuestros “miedos y deseos”. (Curry, 1942, p.85)

El cine siempre ha sido abarcado como algo proveniente del concepto de los sueños, visto desde las publicaciones de Freud en 1899. Sin embargo, cuando el cine empieza su industrialización y venta masiva, se categoriza como industria de entretenimiento y su función cambia. No obstante, lo que se pretende es regresar a ese significado más profundo sobre la función del cine como esa manera de explicar la vida cotidiana con elementos de ficción que aluden a, lo que Curry denominó como, ilusiones. Las ilusiones, como ya se menciono en párrafos anteriores, son un factor que también caracterizan a los sueños. Pero que importa si el cine es industria de entretenimiento o lo que decía Freud ¿cuál es la relevancia?. La industrialización masiva del cine, además de lo ya mencionado, es una industria que tuvo grandes cambios con respecto a su metodología. Por lo que mas allá de generar mejor contenido, con mejor calidad utilizando las nuevas tecnologías; es una industria que, a través de esos cambios, cada vez se acerca más a los elementos de ficción. Elementos que crean un importante vínculo desde el mismo director porque es él quien decide como utilizar los cambios que ha tenido la industria.

Roy Liebman en el 2006 creo una reseña sobre la novela *The way Hollywood Tell it: Story and Style in Modern Movies* en donde menciona como el autor Bordwell estudio los cambios hechos en la industria del cine.

Los cambios a los que hace referencia Liebman son lo que datan desde 1960 hasta el 2004.

Con respecto a esto, Liebman (2006) destaca como los principales cambios en el cine son los que se observan en: la historia y el estilo. Hollywood ha llevado

estos cambios utilizando una nueva metodología en la elección de: un punto de vista, marcos, duración y selección de tomas, efectos de TV/ video para la edición rápida y el tamaño de longitud. (2006, p.88) [traducción propia]

Por un lado ya tenemos a la industria del cine como un proceso de grandes cambios que generan matices a los elementos de ficción, como son la industrialización y el surgimiento de nuevas tecnologías. Sin embargo, más allá de denominar al cine como una industria, se busca exponerla como arte.

Al principio mencione algunos de los aspectos por los que íbamos a denominar al cine como arte, pero ahora vamos a profundizarlos utilizando la reseña de Allan Gaubard (2006) sobre el libro de *Surrealism and Cinema* de Michael Richardson, donde menciona algunos argumentos necesarios.

Allan empezó su reseña especificando como el cine empieza a ser llamado arte a finales del siglo XIX-XX. En donde también expone al cine como un bloque conformado por sueños y la realidad, este bloque es también el que conforma y define al surrealismo. El cine entonces puede ser llamado arte porque utiliza los mismos conceptos que ayudan a caracterizar un determinado periodo artístico, el surrealismo. No obstante, también es arte porque sus “inspiraciones son de alcance universal, efecto íntimos, con implicaciones casi míticas”. (Gaubard, 2006, p.303) [Traducción propia]

Otro punto importante que destaca Allan Gaubard (2006) es como el cine no enseña al mundo, pero solo una pequeña fracción del mismo. Con esto explica como el interés o atractivo de un público hacia el cine, no es con la realidad que muestra o transmite, pero con el deseo que deja. Con todas las alusiones de lo que podría ser, lo que no es, lo que es la vida, la forma de vivir, etc, y esta es la promesa entre el surrealismo y el cine.

Con relación a todo lo anterior, ya tenemos en claro porque el cine va a ser denominado como arte. Sin embargo, el cine se convierte en arte porque

experimenta con los mismos conceptos con los que trata el surrealismo, pero ¿quién dice que todas las películas abarcan los conceptos del surrealismo? ¿es posible que el cine este relacionado a un periodo artístico, pero que una película se vincule más con otro?. Para poder tener entonces una visión más amplia sobre la diversificación del cine como arte, o para entender como el cine trabaja con lo que denominaremos como capas, se revisará el articulo por Michael Atkinson.

En el 2007 el autor Michael Atkinson escribió el artículo de “Moral Horrors in Guillermo del Toro’s Pan’s Labyrinth, the supernatural realm mirrors man’s inhumanity to man” el cual fue publicado dentro de la Film Society of Lincoln Center.

De acuerdo con este artículo, las películas de Guillermo del Toro normalmente son sometidas “injustamente” (2007) dentro de una categoría a la cual Atkinson llama como primitivas nuevas.

Atkinson explica como desde *Cronos* hasta el *Laberinto del Fauno* son más bien películas que enseñan a través de sus composiciones al arte popular (folklore), de esta manera las películas de Guillermo del Toro no pretenden exponer simplemente los instintos primitivos, sino desarrollar universos autónomos que utilicen como control remoto a la imaginación para poder jugar y observar todas las posibles consecuencias de algún hecho. O explicado por Michael Atkinson:

[...] Pulp, como ha sido perpetuado en el nuevo siglo, estrictamente juega con los deseos de los jóvenes, mientras que el arte popular toma nuestros instintos más básicos como un hecho y juega sus consecuencias para nosotros como ordiales de imaginación [...] el arte popular se podría decir esta más preocupado por la totalidad de la historia contada, dentro de un universo narrativo autónomo cargado de tensión moral. (Atkinson, 2007, p. 50) [Traducción propia]

Atkinson además menciona como las películas de Guillermo del Toro se caracterizan, y que esta característica incluye al arte popular, por no tener

tiempo. Es decir, en donde no es necesario enseñar las escenas de los monstruos, las torturas, etc porque esa maldad ya esta en los ojos de los jóvenes que la ven. El público no necesita ver a alguien ser torturado para saber que lo esta siendo. Movimiento de cámara que hace referencia a los cambios que tuvo la industria del cine.

También, Atkinson (2007) se refiere a del Toro como un director no sutil que “ama a los vampiros y al ideal de las pesadillas como experiencias de una manera un poco excesiva” (Atkinson, 2007, p.50) [Traducción propia]. Que explica como en cada película el caos ilumina, desde otra perspectiva, y confronta la inmoralidad humana. (Atkinson, 2007)

En el año 2010, los autores Clark, R. y McDonald, K. escribieron el paper de “A Constant Transit of Finding”: Fantasy as Realisation in Pan’s Labyrinth, en donde hicieron un análisis sobre los detalles de la película *El Laberinto del Fauno*. Este análisis surgió a partir de los hecho fantásticos junto con las tradiciones del cine español. Igualmente, aborda la importancia de la fantasía cuando se tratan con las consecuencias de la guerra.

Lo primero que plantean Clark y McDonald es como la película de *El Laberinto del Fauno* es una “re-imaginada” narrativa, ya que se expone la guerra dentro de una fantasía como un cuento de hadas.

A partir de esto, los autores incluyen una cita por Italo Calvino la cual establece como para Italo la literatura es la que busca al conocimiento, y habla de la trascendencia sobre la existencia de una persona para liberar al cuerpo de lo que lo vincula a este mundo, y volar a otro mundo, donde la percepción cambia, y el hombre puede encontrar la fuerza para poderle cambiar la cara a la realidad (2010) [Traducción propia]. A partir de esta referencia que citan los autores, se estable la base para el argumento en donde explican como los hechos/ficción ayudan a explicar los hechos históricos traumantes.

Uno de los rasgos más característicos de Guillermo del Toro es la narrativa a través de la imagen fantástica para exponer sobre política y guerra. De igual manera, del Toro tiene otras características distintivas en sus composiciones como es el uso de la infancia o de infantiles en sus películas. En relación a la película de *El Laberinto del Fauno*, Clark y McDonald (2010) resaltan como el personaje principal, Ofelia, es una niña. Algunos de las inspiraciones que encontraron estos autores sobre el personaje de Ofelia es que mostraba aspectos característicos de Anne Frank y tenía algunos rasgos de personalidad que se asemejaban a Alicia de *Alicia en el país de las maravillas*. De igual manera, los autores explican como del Toro va formando la identidad de Ofelia a través de las dos versiones de historia en las que ella vive, en donde por un lado es una princesa y por el otro vive en una constante opresión; sin embargo, son ambos mundos la que la ayudan a ir formando su identidad puesto que si en uno es valiente, luego se va reflejar esta valentía en el otro mundo. Ante esto, los autores del paper (2010) explican como este rasgo de composición que utiliza Guillermo del Toro (usar infantiles o tratar con infantes) ayuda a entender su constante uso de la fantasía para contar la historia porque hace referencia a “La constante transición de encontrar” (Clark y McDonald, 2010, p.61) [Traducción propia].

A continuación, otra característica de Guillermo del Toro que destaca algunas de sus tradiciones como cineasta español, de acuerdo con Clark y McDonald (2010) es que emplea temas políticos. Sin embargo, Guillermo del Toro utiliza fantasía para representar hechos históricos. Por lo que en el análisis de la película de *El laberinto del Fauno*, los autores establecen como es la dualidad de mundos en donde se observa esta característica. Entre el mundo “real” y el bosque que representa al lugar fantástico.

La última característica que mencionan los autores sobre la manera en la que Guillermo del Toro hace sus películas, es con su uso de símbolos. Los símbolos

para Guillermo del Toro son los que dictan la importancia del lenguaje, las imágenes y otros referentes que establecen significados (2010). Y son estos símbolos, los que de acuerdo con Clark y McDonald (2010), los que logran unir a la fantasía con la historia. Un ejemplo de este uso de símbolos que mencionan los autores (2010) es la constante referencia a relojes, piezas de tiempo, llaves, soldados uniformados porque representan el miedo y el fascismo como símbolos de control y sistemas. Mientras que por el otro lado, está el bosque que representa la resistencia. De igual manera, el molino del bosque más que representar el sustento de la vida, de acuerdo con el paper, representa a las emociones y la psicología que pueden proyectar la historia para hacer que la gente escape de la realidad en la que viven, a través de la imaginación. O la escena de los soldados matando a los cazadores por matar a un conejo que luego ellos se comen, en donde se representa a España con el conejo y al totalitarismo que se estaba “comiendo” a España a través de los soldados.

El siguiente documento recuperado, fue el publicado en el año 2012 por Miguel Gallegos llamado La noción de inconsciente en Freud: antecedente históricos y elaboraciones teóricas. En este documento el autor expuso principalmente la teoría histórica de lo conocido como subconsciente. También abordó temas como el de psicoanálisis, la reflexión filosófica, referentes de psiquiatría, y las elaboraciones teóricas de Freud.

A manera de introducción, Gallegos (2012) estableció que algunos de los antecedentes que permitieron establecer la posibilidad de que existía algo más que la conciencia eran: los fenómenos de sonambulismo, la personalidad múltiple y la histeria. A partir de estos antecedentes Miguel Gallegos planteó como es que el inconsciente era un “aspecto del contenido mental que difiere de la conciencia” (Gallegos, 2012, p. 895). Es decir, el inconsciente era el estado mental en el cual el sujeto no tiene acceso directo. Esto generó que el inconsciente fuera observado como lo opuesto a la conciencia y a partir de esto surge el término de subconsciente (2012). Sin embargo, Gallegos también lo

describe como “[...] Lo inconsciente también puede representar lo más profundo de las pasiones humanas. Asimismo, puede reflejar el costado de la sinrazón o la locura. Con lo inconsciente se sugiere la idea de una motivación oculta o significado latente”. (Gallegos, 2012, p. 895)

No obstante, aunque el concepto del inconsciente normalmente es relacionado con Sigmund Freud, este fue un término utilizado a lo largo de los años por diversos filósofos, poetas, psicólogos, científicos, literatos y psiquiatras. Es importante mencionar esto ya que el autor menciona este nacimiento de la inconsciencia a partir de “una doble herencia” (Gallegos, 2012, p. 900). Esta doble herencia, de acuerdo con Gallegos, es la que se refiere a el surgimiento del inconsciente por el trabajo de diversos pensadores con “una impronta filosófica y metafísica” (Gallegos, 2012, p. 900) y por el otro lado, surge como resultado de algunas documentaciones por parte de la psiquiatría que ya establecían la existencia de algo más allá de la conciencia.

A pesar de esto, es importante resaltar como Gallegos (2012) expuso algunos de los postulados que Freud estableció en su libro *Lo inconsciente* con respecto al estado mental que difiere de la conciencia, a partir del cual se fundaron algunas de las bases en el estudio del psicoanálisis:

En primer lugar, postula al mecanismo de la represión como el censor que decide qué contenidos son del orden inconsciente y qué contenidos pueden llegar a ser del orden de lo consciente. Más aún, la represión es el concepto clave que da origen al psiquismo humano. En segundo lugar, plantea que todo lo reprimido inexorablemente tiene que ser inconsciente, pero no necesariamente todo el contenido alojado en el inconsciente tiene que estar reprimido. En tercer lugar, sostiene que no hay un conocimiento directo del contenido de lo inconsciente sino a través de una versión deformada en la conciencia. En cuarto lugar, manifiesta que mediante la técnica del psicoanálisis se puede tener acceso al contenido inconsciente, aunque de una forma transfigurada. (Gallegos, 2012, p. 899)

En el año 2017, James Cutting y Katie Armstrong publicaron un diario

multidisciplinario llamado *Cryptic Emotions and the Emergence of a Metatheory of Mind in Popular Filmmaking*, donde establecieron la psicología escondida que utilizan los directores durante el rodaje de películas en Hollywood. Este documento se basó, principalmente, en lo que los autores denominan como tomas de reacción.

Para esto, Cutting y Armstrong (2017) utilizaron películas datadas del año 1940 hasta el 2010.

La toma de reacción fue planteada como un método que generaba un vínculo emocional entre la audiencia y los personajes de las películas. Y como la falta de la misma también producía emociones en el espectador. La especulación ayudaba a este método ya que generaba una permanente atención por parte de la audiencia hacia la narrativa de la película.

Cutting y Armstrong (2017) plantearon como en *Theory of Mind*, un documento publicado en el 2013, explicaba como las películas de Hollywood omitían palabras que generaba que el espectador, a través de las expresiones faciales y del cuerpo imaginaran su propia narrativa sobre lo que estaban viendo. Con esto se planteo como, más que las palabras los espectadores creaban una interpretación a través de las respuestas en las expresiones faciales de lo que observaban. De igual manera, esta teoría es la que resaltaba los intentos que el espectador hacia por entender los mensajes no verbales en el mensaje explícito, con el objetivo de interpretar el estado mental de los otros.

A partir de esto, Cutting y Armstrong incluyeron el término creado por el filósofo Barrett, de “lectura de la mente” (2017) [Traducción propia] como algo que se usaba tanto en la literatura como en el cine. La habilidad de leer la mente también es un factor que ayudaba a probar las habilidades de predicción en los espectadores.

Una vez que empiezas a examinar películas, te das cuenta que...ver una película es una experiencia de lectura mental bastante extraordinaria...Parecería que los directores intuitivamente pero persistentemente buscan por contextos sociales que permiten que los personajes luchen por controlar sus emociones. (Cutting y Armstrong, 2017, p.1318)

Ahora bien, el diario también menciona como las expresiones corporales pueden brindar mucha información en una escena. No obstante, una estrategia que utiliza la industria del cine para poder incorporar la interpretación a través de las expresiones faciales y corporales es la tomas de reacción. Las tomas de reacción, que ya se mencionaron previamente, son en las que los personajes no tienen diálogos, en donde se provee al espectador con información adicional que lo ayude a no perder el interés en la narrativa, sin que se revele mucho de la trama. En otras palabras, las tomas de reacción son las que indican que algo fue dicho, pero al no decirlo dejan a la imaginación del espectador para llenar ese espacio. (2017, p.1319)

Además, Cutting y Armstrong (2017) hacen mención sobre tres reglas, establecidas por Zunshine (2012), a seguir para el proceso en el que las emociones y pensamientos de los personajes son expuestos, las cuales son: contraste, en donde el mensaje de un personaje es expuesto de manera clara mientras que la de los demás no; transitoria, la cual indica como las emociones de los personajes tienen que “ir y venir rápidamente” (Cutting y Armstrong, 2017, p.1319) [Traducción propia]; y contenida, que hace referencia a sobre como tiene que haber una lucha en donde las emociones, de los personajes, son canceladas por las expresiones físicas.

Al otro extremo, al principio se menciono como el inconsciente iba a ser interpretado por sueños. Sin embargo, es interesante tener un argumento que se contraponga a lo que se intenta plantear para que el enfoque de los sueños como representaciones del inconsciente tenga más carga en los argumentos que si lo soporten.

Por lo que, el paper escrito por Phoebe Friesen sobre el libro de Jennifer M. Windt, publicado en el 2018, llamado *Dreaming: A Conceptual Framework for Philosophy of Mind and Empirical Research* es un documento que explica como los sueños son característicos por su manera de impactar las teorías de la cognición y la conciencia.

Friesen, en este paper, explica como los sueños fueron primero vistos en 1956 por la teoría de Norman Malcom como experiencias que al estar relacionados con los reportes de sueños (que son informes sobre la salud de un sueño), y al estos no ser factibles tenían que ser explicados como experiencias conscientes. Más tarde, Dennett, crea la teoría del cassette la cual explica a los sueños como creaciones inconscientes por el cerebro mientras el individuo dormía, y que eran guardados en la memoria solo cuando ese individuo despertaba. En relación a estos dos teóricos, la autora explica como en su libro Jennifer M. Windt propone una teoría que une a estas dos previas creadas por Norman y Dennett. En esta nueva teoría Jennifer establece como los reportes de sueño sí servían de manera que probaban que las experiencias de sueño si habían pasado. Luego, Windt estableció como al existir los reportes de sueños, los sensores de impresiones apuntaban a que las personas si habían soñado y al ser reportadas al momento de despertar, tenían que ser experiencias (2018). No obstante, Jennifer M. Windt termina estableciendo como los sueños son, de hecho, experiencias conscientes ya que solo eran reportadas cuando la persona despertaba, por lo que el sueño era el que ocurría en la transición en la persona de estar dormido a despertar. Además de que Windt introdujo el término de *fenómeno de individualidad* el cual hace referencia al individuo que “tiene un punto de vista y sentido sobre sí mismo” (Friesen, 2018, p. 152) [Traducción propia] por lo que esto explica la representación de las personas en los sueños sin importar la forma en la que el cuerpo es representado. A pesar de esto, es importante destacar que Phoebe Friesen se opone a toda la teoría de Windt porque ésta está basado completamente sobre los reportes de sueño.

No obstante, en el artículo de *Why do you Dream?* escrito por Mackenzie Carro en el 2018 se hizo un estudio, gracias a los avances que se han hecho sobre el cerebro, sobre porque las personas sueñan.

En un principio Carro explicó como los sueños eran creídos que ocurrían como mensajes de los dioses o que eran una predicción del futuro. O en otro países como en China o India en donde se creía que cuando una persona soñaba su alma viajaba a otros lugares del mundo. Sin embargo, fue Aristoteles quien propuso la frase de “pensando mientras dormimos” (Carro, 2018, p. [Traducción propia]). No obstante, ahora se sabe que mientras dormimos hay un incremento en denominado como “movimiento rápido de ojo” (Carro, 2018, p.29) [Traducción propia], con lo que Carro explica como cuando estamos despiertos la parte del cerebro que más usamos son las que se asocian con la lógica, atención, lenguaje y la toma de decisiones (2018), pero cuando dormimos son las imágenes, las emociones y la memoria las que toman el lugar de las anteriores. Y cuando esta parte del cerebro empieza, se juntan y desarrollan historias.

Por otro lado, hay bastantes maneras que han asociado al significado de los sueños; desde argumentos que dicen que soñamos para entender nuestra reacción ante situaciones de la vida cotidiana hasta argumentos que dicen que los sueños son una manera en la que afrontamos nuestras emociones. No obstante, Carro lo explicó en su artículo como algo que sigue permaneciendo un misterio.

Por último, en el capítulo tres: *Philosophy and Films (Again): From Ontology to Hermeneutics* por el autor Davis Colin en 2021, se propuso a las películas como un lugar donde “ocurre el pensamiento” (Colin, 2021, p. 34) [Traducción propia]; y es por esta razón por la que se ha incluido a la filosofía en su uso, relación que es datada desde el siglo XX.

Asimismo, Colin (2021) explico como el cine, al tener la capacidad de pensar, se

produce en él una verdad que no puede ser negada. Es decir, que se puede confundir por ser una realidad ya que crea una ilusión. Esta ilusión es explicada por Colin (2021) como una representación de la cueva de Platón.

Por otro lado, Colin introduce la idea del filósofo Heidegger en donde explica como todo arte, incluyendo el cine comparte una característica en común, que es la atención a los detalles. Con esto Heidegger explicaba como solo al ponerle mucha atención a una poema este “revelaría sus secretos” y que esto mismo ocurría con todas las representaciones de arte. Ante lo planteado por Heidegger, Colin entonces dedujo como no solo se puede aprender sobre el cine, pero también, aprender a través de él. (2021, p.36)

Además, Colin (2021) también explica como “el cine existe en un estado de filosofía” (2021, p.36) ya que el arte es algo más profundo que solo lo que expone el artista. Y que además, al igual que la filosofía trata con problemas humanos. En donde Colin lo explica así:

Sabe más de lo que su creador sabía. Habla desde una posición de alteridad, de extrañeza, que asegura su posición de significar como inagotable. (Colin, 2021, p.36)
[Traducción propia]

Ante este pensamiento filosófico encontrado en el cine, Colin menciona como se va a localizar a través de los elementos verbales, los faciales, el desarrollo u obstrucción en la narrativa, en el balance o desequilibrio de una toma, el movimiento de cámara, en la edición, en la repetición o incongruencia en la película, u las ocurrencias ortodoxas. (2021, p. 37) [Traducción propia]

Por último, Colin plantea al cine como arte, porque a pesar de ser impuro como lo denomina Badiou, al estar ligado con la industria, el comercio y ser un medio masivo, sigue siendo una verdad acompañada por poesía, danza y teatro. (2021, p. 40) [Traducción propia]

Marco Teórico

A lo largo de esta sección se abordará el lado teórico de la investigación, donde se mencionará al autor que ayudará a explicar porqué se decidió usar al cine como representación del inconsciente. Dicho esto se usará lo planteado por Carl Gustav Jung en *Arquetipos e Inconsciente Colectivo* (1959).

Datos biográficos del autor

A partir de este documento, donde se plantearon los primeros arquetipos en el ámbito psicológico, se explicará como Carl G. Jung fue un médico psiquiatra, filósofo y ensayista suizo que introdujo el término: inconsciente colectivo. Término que se refiere al inconsciente como algo personal, pero con un estrato innato; es decir, algo que no se puede adquirir por la experiencia, sino es un estrato de ámbito “colectivo” porque se puede encontrar en todos los hombres y es de naturaleza universal.

En relación con el autor, Carl Gustav Jung de origen Suizo, como ya se mencionó previamente, fue un médico psiquiatra, filósofo y ensayista. Nació el 26 de julio de 1885 y falleció el 6 de junio de 1961, con ochenta y cinco años de edad. Fue un pionero de la psicología profunda y que brindó grandes aportaciones al análisis de sueños. Asimismo, Carl G. Jung estuvo relacionado con Sigmund Freud gracias a su colaboración con el mismo, por esto no se puede considerar el primero en estudiar imágenes y sucesos que se imaginan durante los sueños (lo onírico). A pesar de esto, fue uno de los filósofos más leídos durante el siglo XX. De la misma manera, es importante mencionar como Carl G. Jung basó su metodología en los antecedentes de la antropología, la alquimia, la interpretación de los sueños, el arte, la mitología, la religión y la filosofía.

Este trabajo se fundamenta en este escrito por Carl Gustav Jung debido a que utiliza conceptos y explica los inicios del surgimiento de nuevos términos que, en su mayoría, siguen vigentes en los estudios más recientes del inconsciente. Sin embargo, es importante destacar como en la actualidad, han surgido nuevas teorías sobre como el inconsciente es algo que el sujeto sí tiene presente y puede controlar. No obstante, el trabajo de este autor habla desde un punto onírico, el cual es punto de partida para la investigación que se está realizando debido a que durante el desarrollo de esta investigación se decidió representar al inconsciente por sueños, y este trabajo ayuda a reafirmar esta connotación. Además, Carl Jung introdujo el término arquetipos el cual hace referencia a las evidencias de lo que él denominó inconsciente colectivo, y que por consiguiente prueban su existencia.

A partir de lo que él denominó arquetipos también se introduce a las figuras simbólicas. Las figuras simbólicas se convierten en una manera modificada consciente de representar el inconsciente, que de acuerdo con Jung son las que permiten que la tradición siga siendo transmitida. Es por esto, que estos conceptos van a estar relacionados al cine, debido a que se refieren a modificaciones de lo que conocemos como tradición, que ayudan a visualizar y a entender eso que surge en el inconsciente de una persona y que puede ser transmitida a más.

A continuación, se presenta una tabla con algunos de los conceptos que tienen relación con la investigación realizada y que servirán de apoyo para tener tanto los antecedentes como las definiciones de algunos conceptos que van a ser desarrollados durante el trabajo.

Principales conceptos teóricos

Definición y explicación relacional de los conceptos teóricos usados en este Marco Teórico

Jung, C. (1959). <i>Arquetipos e Inconsciente colectivo.</i>		
Concepto	Definición	Referencia
Inconsciente colectivo	Es un estrato de origen más profundo, que el del inconsciente personal, “que no se origina en la experiencia y la adquisición personal, sino que es innato [...].”	Jung, 1959, p.10.
Contenidos conciencializables	Sólo se puede hablar de un inconsciente “cuando es posible verificar la existencia de contenidos del mismo. Los contenidos del inconsciente personal son en lo fundamental los llamados complejos de carga afectiva, que forman parte de la intimidad de la vida anímica. En cambio, a los contenidos de lo inconsciente colectivo los denominamos arquetipos.”	Jung, 1959, p.10.
Arquetipo	Son los que hacen referencia a los contenidos inconscientes colectivos como de tipo arcáicos y primitivos. Los arquetipos también son conocidos como mitos y leyendas, aunque ya como formas transfiguradas que se han transmitido a lo largo de los tiempos. Por lo que el arquetipo “[...] sólo indirectamente puede aplicarse a las representaciones colectivas, ya que en verdad designa contenidos psíquicos no sometidos aún a elaboración consciente alguna, y representa entonces un dato psíquico todavía inmediato“ En donde esta manera inmediata es vista en los sueños y visiones; que cambia cuando se transmite.	Jung, 1959, p.11.

	Por lo que, el arquetipo también es “un contenido inconsciente, que al concencializarse y ser percibido cambia de acuerdo con cada conciencia individual en que surge.”	
Mito	En esta sección Jung explica como el arquetipo cambia cuando se enfoca en él desde un punto psicológico. Entonces, aclara como el mito al ser explicado mediante la representaciones solares o lunares, pierde su posible consideración de ser “[...] manifestaciones psíquicas que reflejan la naturaleza del alma. Poco le importa al primitivo una explicación objetiva de las cosas que percibe; tiene en cambio una imperiosa necesidad, [...] el psique [...] que lo lleva a asimilar al acontecer psíquico todas las experencias sensorales externas.”	Jung, 1959, p.12.
Psicología	Constituye a una “transformación espiritual que va de los tiempos antiguos a los modernos. Hasta el siglo XVII, la historia de la psicología consistía esencialmente en un registro de las doctrinas sobre el alma [...]. Ante esto se establecía como el pensamiento subjetivo era suficiente para considerarlo dato, sin embargo; esto difiere a lo que se pensaba para el año 1959, ya que Jung lo explica como: “[...] más allá de toda certidumbre subjetiva, es todavía necesaria la experiencia objetiva para fundar una opinión	Jung, 1959, p.103, 104.

	[...]" . Asimismo, la psicología no sólo puede considerarse como un fenómeno empírico ya que, "[...] todavía se encuentra arraigado en nuestra convicción el modo de ver natural e ingenuo según el cual el alma, por ser aquello que se da inmediatamente, es lo que todos mejor conocen".	
--	--	--

Relación de los conceptos teóricos con mi objeto de estudio

En primer lugar, el inconsciente colectivo tiene relación con mi objeto de estudio debido a que profundiza sobre el inconsciente personal, donde explica como este se refiere a algo innato, es decir; que no se aprende sino que se nace con ello y que por lo tanto, es algo que está en todo ser humano. Esto lo voy a relacionar con el cine ya que, el cine es un tipo de arte que se enfoca en los acontecimientos universales y en donde se enfatizan los sentimientos. Por lo que, cuando el cine quiere transmitir algo y que llegue a varias personas, más allá de presentar eventos históricos, conocidos de manera universal, o de contar la historia personal de alguien, utiliza los sentimientos y las emociones para que el público se pueda ver proyectado en lo que está viendo, o para que, por lo menos, se cree un vínculo entre lo proyectado y el espectador. En donde, claramente, se enfatiza al inconsciente colectivo, ya que son las emociones y los sentimientos los que están "programados" en cada individuo de manera universal.

En segundo lugar, los contenidos conciencializables los cuales van a estar ligados a nuestro tercer concepto: arquetipos, tendrán relación con la representación de los personajes o narrativas que se crean a partir del subconsciente. En este trabajo, los contenidos conciencializables, entonces, se van a convertir en la evidencia de la existencia de un inconsciente colectivo que

se verá reflejado a través de los arquetipos. Ante esto, los arquetipos representarán a los personajes que se crean en las películas que sirven como motores de la narrativa de las mismas. Y lo cuales, reflejan la transmisión del “producto crudo” proveniente de la imaginación de un director desde lo creado en su inconsciente, y como es representado por el mismo con objetos y conceptos que pueden ser entendidos por un público. Un ejemplo de esto, es una pesadilla la cual representaría al producto crudo ya que, es una creación personal del individuo con respecto a sus miedos, pero que al intentar representar y transmitir ese miedo, se convierte en una película de terror donde el miedo es proyectado como un monstruo.

El mito será usado en este trabajo para explicar como todas las representaciones que utilizan las películas para plantear un tema, son reflejos del “alma” del director. Es decir, estos explican la manera en la que el humano siempre le intenta dar una explicación a temas que no entiende, un ejemplo es la guerra, en donde cualquier persona que sabe de ella se cuestiona sobre como alguien podría ser capaz de hacer tantas atrocidades. A partir de esto, entra la imaginación la cual crea historias o personajes estereotipados que serían capaz de causar tanta destrucción, como sería Ares (dios de la guerra), un demonio (un ser sin alma). Por lo que explica como el psique humano, a partir de lo que sabe y de lo que el mundo representa para él, explica acontecimientos no solo con los sensoriales externos, pero también con los pensamientos subjetivos del individuo.

Por último, el concepto de psicología ayudará a comprender como todo lo explicado por un individuo tiene procedencia de dos partes: una es del pensamiento subjetivo y la otra del objetivo. Por lo que esto explica como el cine, es una representación de hechos que ya sucedieron o que podrían suceder, tomando como modelo un sistema que se considera inefectivo, y que a partir de estos se crean narrativas provenientes de la imaginación de un individuo para

crear una historia trágica, de amor, de miedo, etc; con el objetivo de plantear los deseos o miedos del director ante un suceso histórico.

Resultados

Tabla 1: *Laberinto del Fauno*

Objeto	Descripción	Relación con mis conceptos de estudio	Ubicación
Ejemplo 1. Narrador	Imagen de una niña subiendo unas escaleras en forma de espiral, la cámara transiciona y se ve un hoyo hasta arriba de las escaleras. Después hay una luz que invade toda la toma; mientras esto ocurre, hay un narrador que cuenta la historia de una princesa que al tocar la luz se olvida de su pasado.	Existe una discontinuidad, son tomas pintadas y luego cambian a personas reales. La luz se convierte en algo que borra la memoria, mismo que ocurre cuando alguien se despierta de un sueño y olvidan lo que pasó en el mismo. Acción a la que Curry denominó, evanescencia.	Guillermo del Toro (Director) y Bertha Navarro, Alfonso Cuarón, Frida Torresblanco, Alvaro Agustín (Productores). (2006). <i>Laberinto del Fauno</i> [Película]. México-España, CA: Estudios Picasso.
Ejemplo 2 Escena de Ofelia llegando al campo.	Ofelia y su mamá (Carmen) van de camino al campo para encontrarse con el capitán,	Es importante mencionar como el ojo en varias culturas, como el ojo del Horus, de la Providencia, Buda, Turco, etc, se convierte en un símbolo de "percepción de las cosas", conecta el mundo exterior con	Guillermo del Toro (Director) y Bertha Navarro, Alfonso Cuarón, Frida Torresblanco, Alvaro Agustín

	<p>cuando la mamá de Ofelia se empieza a sentir mal y paran el coche. Ofelia se baja del coche y ve en el camino una piedra que tiene el grabado de un ojo, lo levanta y camina hasta encontrarse con una estatua de piedra a la cual le pone el ojo que le falta, y es cuando sale un bicho de su boca.</p>	<p>el interior. Entonces está la imagen que se crea a través de Ofelia, se convierte en un símbolo que conecta lo de adentro de esta niña, como la fantasía, los sueños, la bondad con la guerra que estaba pasando afuera. O que conecta al bosque (mundo de fantasías) con Ofelia (soñadora).</p>	<p>(Productores). (2006). <i>Laberinto del Fauno</i> [Película]. México-España, CA: Estudios Picasso.</p> <p>Hery. (2017). ¿Cuál es el significado de los símbolos con ojos?. 26 de abril del 2021, de Marcianosmx.com Sitio web: https://marcianosmx.com/significado-los-simbolos-ojos/</p>
Ejemplo 3. Escena de Ofelia y Carmne llegando al campo.	Ofelia y Carmen llegan al campo en donde vivirán, al llegar ya las está esperando el capitán con un reloj en la mano. Cuando estas llegan el capitán dice que llegaron “quince minutos tarde.”	En esta presentación del capitán con un reloj se enfatiza la personalidad del mismo ya que el reloj se convierte en una representación de control. Además es a partir de estas tomas de soldados comparadas con las que se examinarán más adelante del bosque, el medio por el que este director utiliza el método del surrealismo donde se junta la realidad con la ficción, mismo que se da en los sueños y mediante el cual se puede denominar arte al cine.	Guillermo del Toro (Director) y Bertha Navarro, Alfonso Cuarón, Frida Torresblanco, Alvaro Agustín (Productores). (2006). <i>Laberinto del Fauno</i> [Película]. México-España, CA: Estudios Picasso.
Ejemplo 4. Ofelia le cuenta un cuento a su hermano en	Ofelia y Carmen están acostadas en la cama. Carmen le pide a Ofelia que le cuente un cuento a su	En esta escena se observan ilusiones, las cuales empiezan a tener mayor impacto cuando el cine incluye nuevas tecnologías porque acercan al espectador a los elementos de ficción. De igual manera, son	Guillermo del Toro (Director) y Bertha Navarro, Alfonso Cuarón, Frida Torresblanco, Alvaro Agustín (Productores).

al panza de su mamá.	<p>hermano para que se deje de mover. Ofelia empieza a contarle la historia sobre una rosa, que era la “promesa de la inmortalidad.” Mientras la cámara aparenta sumergirse en la panza de la mamá y vemos al feto, la cámara se mueve y aparece la rosa junto con imágenes que van acompañando la voz de Ofelia.</p>	<p>los movimientos de cámara los que convierten al cine en una danza, la sutileza de los movimientos y los cortes junto con los efectos de edición ayudan a la escena a aumentar dichos elementos. Asimismo, el cine como explica Gaubard no enseña al mundo, sino fracciones de él dejando deseos de lo que el mundo podría ser, mismo que logra esta escena que habla de la inmortalidad, de un castillo y una princesa. Lo que ayuda al inconsciente colectivo de las personas a esperar algo de la realidad y siente lo que esto podría significar.</p>	(2006). <i>Laberinto del Fauno</i> [Película]. México-España, CA: Estudios Picasso.
Ejemplo 5. Papá e hijo de la resistencia.	<p>El capitán es llamado por los soldados quienes atraparon a dos señores en el bosque. El hijo explica cómo su papá estaba cazando conejos para su hermana enferma, el capitán le empieza a pegar con su pistola destrozándole la cara. Durante esta</p>	<p>Los movimientos de cámara que se pueden observar en esta escena o también las llamadas tomas de reacción son un factor representativo del cine de Guillermo del Toro, debido a que establece como no es necesario enseñar escenas de tortura o matanza porque toda esa maldad ya está en los ojos del espectador. No obstante, aquí si se ve la matanza de los dos refugiados, pero es a través de esa brutalidad mediante la cual se crean emociones en el espectador, y son las tomas de reacción las que permiten que el espectador use su imaginación de modo que este</p>	Guillermo del Toro (Director) y Bertha Navarro, Alfonso Cuarón, Frida Torresblanco, Alvaro Agustín (Productores). (2006). <i>Laberinto del Fauno</i> [Película]. México-España, CA: Estudios Picasso.

	<p>escena la cámara apunta al capitán mientras le pega y luego cambia para enseñar la cara del hijo. El padre horrorizado por cómo mató a su hijo empieza a gritar y el capitán le dispara. Los soldados abren la mochila que llevaba el hombre mayor y se encuentran con dos conejos.</p>	<p>se convierte en dador de significado a las demás caras, y es a partir de ese significado mediante el cual el espectador reconoce en su persona una manera de pensar, un instinto, su inconsciente individual.</p> <p>Por otro lado, en esta escena y la que continua de la misma, crean símbolos cuando en esta escena los refugiados son matados por cazar conejos y en la siguiente escena vemos a los soldados devorando los conejos, por lo que hay una simbolización de España siendo devorada por el totalitarismo.</p>	
Ejemplo 6. Aparición del Fauno.	<p>Ofelia sigue al hada por el laberinto. La cámara está quieta hasta que Ofelia desaparece y hay un cambio de escena hacia el fondo de lo que parece un pozo. Ahí es cuando aparece el Fauno, quien le explica como ella es una princesa.</p>	<p>Con los movimientos de cámara se dan efectos que ayudan a la narración de la historia, y es esa narración la que logra continuidad, a pesar de que no haya una porque se cortan escenas y se ligan con otras.</p> <p>Ahora, otro factor importante es el Fauno (un monstruo) que es bueno y que quiere a ayudar a Ofelia, a partir de esta elección de personajes se representa lo que Atkainson denominó como caos que ilumina, debido a que es el fauno quien quiere ayudar a Ofelia y regresar a su verdadero hogar y que ayuda a dar contraste entre ¿quién es el verdadero monstruo? La inmoralidad humana.</p>	<p>Guillermo del Toro (Director) y Bertha Navarro, Alfonso Cuarón, Frida Torresblanco, Alvaro Agustín (Productores). (2006). <i>El Laberinto del Fauno</i> [Película]. México-España, CA: Estudios Picasso.</p>
Ejemplo 7. El capitán en la	<p>El capitán llama a Mercedes a la</p>	<p>enseña una característica importante del cine de Guillermo del Toro la cual es la</p>	<p>Guillermo del Toro (Director) y Bertha Navarro, Alfonso</p>

	alacena.	alacena y muestran todo el alimento que hay, el capitán le habla a Mercedes, pero solo enseñan la expresión de esta al ver todo su alrededor lleno de comida y medicina. El capitán le pide la llave porque es la única copia.	imagen fantástica para exponer la política y la guerra, ya que se ven a varios soldados. Igualmente, hay otro símbolo que se da a partir de la llave (otra representación de control) y que cuando es pedida por el capitán además de ver el control que tenía este, se observa el poder que también tiene, esa es la última llave y él la quiere.	Cuarón, Frida Torresblanco, Alvaro Agustín (Productores). (2006). <i>Laberinto del Fauno</i> [Película]. México-España, CA: Estudios Picasso.
Ejemplo 8.	Ofelia entrando al tronco.	Ofelia va al tronco para cumplir con su primer prueba. Ofelia entra gateando y después la cámara enfoca el vestido de Ofelia que dejó colgando afuera, cuando la cámara regresa a Ofelia, está sigue gateando dentro del tronco.	Cortes en las tomas que enfatizan la continuidad y ayudan a los elementos de ficción, por ejemplo: hacer que el tronco sea mucho más profundo de lo que aparenta. De igual manera, en esta escena se pueden notar con más claridad la inspiración de Ofelia con Alicia en el país de maravillas, y que además hace entender lo que Clark Y McDonald llamaron "la constante transición de encontrar" por que más allá de superar su primer prueba, Ofelia comienza un camino de encontrarse a sí misma y ver de que es capaz (identidad), y que hace contraste a los dos mundos, si Ofelia es valiente en el de la fantasía se va a reflejar en el de la realidad.	Guillermo del Toro (Director) y Bertha Navarro, Alfonso Cuarón, Frida Torresblanco, Alvaro Agustín (Productores). (2006). <i>Laberinto del Fauno</i> [Película]. México-España, CA: Estudios Picasso.
Ejemplo 9.	Ofelia y el libro.	Ofelia se mete al baño para leer de su libro, cuando en las páginas se crea una ilustración del	Aquí se observan dos conceptos: el arquetipo de Jung y el tercer postulado de Freud. De esta manera, esta escena es la representación de una complicación durante el embarazo, pero de una manera	Guillermo del Toro (Director) y Bertha Navarro, Alfonso Cuarón, Frida Torresblanco, Alvaro Agustín (Productores).

	<p>aparato reproductor femenino lleno de sangre, hasta que la sangre cubre toda la página. Ofelia cierra el libro y sale, y se encuentra con su mamá con sangre entre las piernas.</p>	<p>deformada, es decir, Guillermo del Toro utiliza a su inconsciente para transformar un hecho real en algo fantástico, algo que se deforma. Formando un inconsciente colectivo sobre lo que está pasando, pero que va a ser entendido a partir del inconsciente individual.</p>	<p>(2006). <i>Laberinto del Fauno</i> [Película]. México-España, CA: Estudios Picasso.</p>
Ejemplo 10. Segunda prueba.	<p>Ofelia entra a un cuarto que aparece cuando lo dibuja con gis, y agarra una daga. Sin embargo, rompe la única regla al entrar en tentación y comerse una uva. El monstruo con ojos en las manos se despierta y la empieza a perseguir para comersela. Durante estas escenas se observar al reloj de arena, luego a Ofelia corriendo, hay un close up a el gis de Ofelia rompiéndose y luego la toma cambia, y se observa a</p>	<p>Los movimientos de cámara son esenciales en esta escena porque son las que logran generar emociones en el espectador. Y los ayuda a visualizarse en esa situación y sentir un sentimiento incluso más real, de viveza, originalidad de lo que sienten en "la vida caminante". En las tomas de reacción que se utilizan mediante la cara de Ofelia o la posición de la cámara, ayudan al espectador a generar, además de emociones, una indefinida atención. Asimismo, durante toda esta escena no hay diálogos, lo que genera que el espectador interprete los mensajes no verbales, y es esta lectura de mente la que pretende predecir lo que va a pasar después. Esto vincula al cine con el arte, y a este con el inconsciente individual de las personas.</p> <p>De igual manera, se observan reacciones contenidas, en donde el diálogo es cambiado por expresiones físicas o faciales, y de contraste, en</p>	<p>Guillermo del Toro (Director) y Bertha Navarro, Alfonso Cuarón, Frida Torresblanco, Alvaro Agustín (Productores). (2006). <i>Laberinto del Fauno</i> [Película]. México-España, CA: Estudios Picasso.</p>

	Ofelia con el monstruo al fondo del cuarto caminando hacia ella. Vuelven a enseñar el reloj de arena, al monstruo acercándose, a Ofelia intentando subir y luego al monstruo casi agarrandole la pierna (Se crea tensión y miedo en el espectador).	donde se enfocan diferentes cosas para exponer algo que no se está diciendo verbalmente, como lo es en esta escena del reloj de arena (símbolo de tiempo”, el monstruo (el peligro), las expresiones de Ofelia (el miedo), etc.	
Ejemplo 11. Tartamudo.	El capitán esta torturando a uno de la resistencia para que le de información, en eso se da cuenta que es tartamudo y le dice que si logra contar hasta tres sin tartamudear que lo deja libre. El trtamudo lo intenta, pero falla. (Crea drama tensión en el público).	Crea dramatismo y suspenso en la película, misma cualidad que tienen los sueños. Esta escena al no estar relacionada con el mundo fantástico, sino con hechos de la vida real se relaciona con lo planteado por Carro (2018) en donde establece como al dormir usamos la parte del cerebro relacionada con imágenes, emociones y memoria, y de acuerdo con algunos autores, los sueños son una manera de reaccionar a situaciones de la vida cotidiana, por lo que al éste ser un hecho de la vida real representa una manera de situar al espectador en ese tiempo histórico y hacerlo sentir algo.	Guillermo del Toro (Director) y Bertha Navarro, Alfonso Cuarón, Frida Torresblanco, Alvaro Agustín (Productores). (2006). <i>Laberinto del Fauno</i> [Película]. México-España, CA: Estudios Picasso.
Ejemplo 12. Muerte del doctor.	El capitán se da cuenta que el doctor apoya a la resistencia	A lo largo de esta escena vemos discontinuidad ligada por medio de la historia que Guillermo del Toro cuenta. De	Guillermo del Toro (Director) y Bertha Navarro, Alfonso Cuarón, Frida

	<p>y lo va a matar, pero escucha un ruido en el cuarto de su mujer por lo que va y se encuentra a Ofelia con la mandragora, la mamá se despierta y le dice al capitán que ella la regaña. El capitán se baja y encuentra al tartamudo muerto y al doctor parándose, le dice que porque no lo pudo obedecer, la escena cambia y está la mamá de Ofelia quemando la mandragora y luego desvaneciendo. Luego el capitán le dispara al doctor, Ofelia baja con el capitán y le dice de su mamá, el capitán llama a los doctores y nace el hermanito de Ofelia, pero se muere su mamá. Luego</p>	<p>igual manera, es la primera vez que se junta la realidad con la fantasía. Sin embargo, cuando la mamá de Ofelia agarra a la mandrágora y la quema porque esta no se está moviendo como cuando Ofelia la agarra, se podría deducir sobre algo creado por la mente de Ofelia, pero momentos después de quemarla la mamá muere. Esto podría significar el momento en que una niña tiene que crecer y enfrentarse a las consecuencias de la vida real, como cuando te despiertas de un sueño y resulta que todo lo que habías hecho o eras no era cierto.</p> <p>Por otro lado, el narrador dice una frase que incluye al alma, misma que explica Jung cuando incluye al mito desde un punto de vista psicológico, donde dice que se pierde la naturaleza del alma. En relación con esta escena sería como cuando las personas no pueden creer o intentan destrozar el alma de, en este ejemplo, una niña y le hacen creer que solo existe lo que puede sentir el cuerpo externamente, es cuando el alma, de cierta manera, se pudre. Pongamos de ejemplo al capitán, peor que un monstruo.</p>	<p>Torresblanco, Alvaro Agustín (Productores). (2006). <i>Laberinto del Fauno</i> [Película]. México-España, CA: Estudios Picasso.</p>
--	---	--	--

	se escucha al narrador decir “en su ausencia se reafirma el lugar que ocupa en nuestras almas”.		
Ejemplo 13. Escena final	Ofelia se roba a su hermano y se lo lleva al laberinto en donde se encuentra con el Fauno, este le dice que lo tienen que sacrificar, pero Ofelia se niega. Entonces llega el capitán (drogado) y la ve hablando sola, entonces agarra al bebé y le dispara. El capitán regresa por el laberinto y cuando sale lo está esperando la resistencia vencedora, por lo que le pide a Mercedes que le diga a su hijo a que hora murió su padre, a lo que Mercedes contesta que no le va a decir ni su nombre. Hay una toma con la	En esta escena se hace la comparación contra la inmoralidad humana, Ofelia está con el fauno, una criatura mítica o lo que pareciera un monstruo, pero está corriendo del capitán, un hombre. El cine de Guillermo del Toro usa esta característica constantemente, en donde los verdaderos monstruos o más bien, los únicos que existen son los humanos. Ofelia está hablando con el fauno, pero el capitán no lo puede ver, por esto es que se expresa aquí como no existe. Asimismo, cuando el capitán le dispara a Ofelia, vemos la toma reacción del capitán, pero no vemos a Ofelia hasta que está en el piso ensangrentada, la toma cambia y vemos a Ofelia desde arriba ya con Mercedes. Todo esto genera en el espectador dramatismo acompañado con la música que se escucha a lo largo de la escena. De igual manera, el espectador empieza a predecir lo que va pasando después y en el momento en el que el capitán muere, hay una viveza en el espectador porque el bien gano. Y con respecto al momento en el que el capitán muere, hay una escencia de la victoria junto	Guillermo del Toro (Director) y Bertha Navarro, Alfonso Cuarón, Frida Torresblanco, Alvaro Agustín (Productores). (2006). <i>Laberinto del Fauno</i> [Película]. México-España, CA: Estudios Picasso.

	<p>expresión facial del capitán y le disparan.</p> <p>Después Mercedes llega a donde está Ofelia y se ve como la sangre cae al fondo del pozo.</p> <p>Después hay una luz, y la escena cambia a Ofelia llegando al reino con su mamá y su papá, entonces le explican como la última prueba era ver si derramaba sangre inocente y que pasó. Entonces hay otra toma de Ofelia sonriendo y muriendo. La cámara sube y vemos a Mercedes llorando encima del cuerpo de Ofelia.</p>	<p>con la pérdida debido a que también muere Ofelia.</p>	
--	--	--	--

Con respecto a la tabla 1, podemos observar varios elementos repetidos por el director Guillermo del Toro, como es la toma reacción, los movimientos de cámara, la discontinuidad, la continuidad a partir de la narración, y su relación con el surrealismo. Por lo que, usar a una niña como personaje principal podemos ver su búsqueda de identidad y de libertad, como se observa en los ejemplos 2, 6, 8, 9 y 10, en donde Ofelia se intenta superar como persona y

después como en la vida “real” va ganando todo lo aprendido en el mundo fantástico, la ayuda a enfrentarse con los problemas de la vida real. De igual manera, en los ejemplos 2, 5, 7, 11, 12 y 13 se observan los símbolos que utiliza del Toro para representar el tiempo, el control, el totalitarismo, la crueldad, etc son estos ejemplos los que convierten a la historia en surrealista, juntando temas político y factores característicos del cine mexicano de este director.

Tabla 2: Cronos

Objeto	Descripción	Relación con mis conceptos de estudio	Ubicación
Ejemplo 1. Narrador contando historia.	Se observa a un alquimista, se pone un subtítulo de el año 1936, y el narrador explica sobre cronos, le cual es la “llave de la vida eterna”. Luego se enseña a un hombre blanco en los escombros al cual el narrador lo describe como “un hombre pálido”.	Empieza la presentación de un hombre que desde que lo vemos en imagen sabemos que no es humano. Empiezan los elementos de ficción con los enfoques de cámara. Se introduce a la vida eterna como algo no humano y es simbolizada por el cronos, un reloj.	Guillermo del Toro (Director). (1993). <i>Cronos</i> [Película]. México, CA: Prime Films.
Ejemplo 2. Arcángeles.	Toma de varias estatuas de arcángeles, luego la cámara enfoca a uno y le hace un close up a su cara a la cual le hace falta un ojo.	Como se menciono en la tabla anterior tenemos un ojo que simboliza la conexión entre el mundo exterior con el interior, tal vez en símbolo de ese deseo interno del humano.	Guillermo del Toro (Director). (1993). <i>Cronos</i> [Película]. México, CA: Prime Films.

Ejemplo 3. Relojes.	Sale la familia del señor Gris sentada en la mesa, Jesus está sentado en la cabecera y se puede observar un reloj en la parte de atrás. En la siguiente escena, se ve a Jesus entrando a su tienda, después se detiene a lado de unos relojes mientras revisa unas cartas.	Tenemos el constante símbolo del reloj haciendo referencia a, tal vez la vida, la vida consta de un principio y de un fin, pero lo que hay en el intermedio es únicamente tiempo y lo que cada persona hace con él. Sin embargo, el hecho que este atrás del señor Gris empieza a hacer un vínculo entre el personaje principal y el símbolo, además teniendo en cuenta que el señor Gris es un señor grande.	Guillermo del Toro (Director). (1993). <i>Cronos</i> [Película]. México, CA: Prime Films.
Ejemplo 4. Arcángel.	Jesus va hacia el arcángel, que un señor estaba viendo hace unos momentos, y nota que le falta un ojo, después de ese ojo empiezan a salir cucarachas. Jesus toca al arcángel y nota que está hueco, entonces lo habre y se encuentra con el cronos. Después se enfocan a las caras de reacción del señor Gris y su nieta, Aurora.	Hay una presencia de bichos, que en este punto todavía no tiene significado hasta más adelante cuando el narrador explica como el cronos funciona a través de un bicho los cuales son "los favoritos de Dios". Asimismo, tenemos una toma reacción de Jesus y su nieta, el cual deja al espectador	Guillermo del Toro (Director). (1993). <i>Cronos</i> [Película]. México, CA: Prime Films.

		imaginando sobre que va a hacer el señor Gris con la estatua. No obstante, otra cosa importante es la presencia de Aurora porque tenemos a lo que denominaremos como “humano inocente”.	
Ejemplo 5. Gringo y su tío.	El gringo se pone tapabocas, guantes y algo sobre sus zapatos, luego entra y vemos a otro señor de mayor edad al que este llama tío. Empiezan a discutir cuando el tío hace un movimiento agresivo y el gringo se hace para atrás, se esconde (sentimiento de miedo reflejado).	Mediante imágenes el director empieza a describir una escena de enfermedad. Se utiliza la mente de las personas para que se imaginen paisajes y entornos posibles ante el cuidado de las imágenes. También a partir del recuerdo, de la memoria las personas se sienten relacionadas con la vestimenta elegida para el personaje.	Guillermo del Toro (Director). (1993). <i>Cronos</i> [Película]. México, CA: Prime Films.
Ejemplo 6. El cronos.	El señor Gris está con su nieta examinando el cronos, cuando este se empieza a mover y se enrreda en la mano del señor Gris, enterrándole unas piernitas y haciéndolo sangrar.	A pesar de que en estos tiempos apenas empezaban las renovaciones en el cine, se puede observar mediante las tomas elegidas, los enfoques, los cambios de cámara, los	Guillermo del Toro (Director). (1993). <i>Cronos</i> [Película]. México, CA: Prime Films.

		elementos que ayudarán a crear la ficción. Asimismo, se empiezan a crear las ilusiones de lo que es el cronos. De igual manera, se utiliza los gestos de los personajes y de los sentimientos como el dolor, para empezar a intuir a los espectadores que algo está mal.	
Ejemplo 7. Señor Gris.	Está oscuro y todos duermen, cuando vemos la mano del señor Gris curada por su esposa Mercedes (con una venda), luego este se la empieza a rascar desesperadamente, sacando navajas y mordiéndose la mano con desesperación. Mientras pasa esto se para, camina, se sienta, se acuesta, varios movimientos (cámara inquieta).	Por medio de los movimientos corporales y faciales, sin necesidad de diálogos, los espectadores empiezan a sentir la desesperación del señor Gris. De igual manera, los efectos de esta escena complementan a que tome un tono las tomas y que lleguen de diferente manera al espectador.	Guillermo del Toro (Director). (1993). <i>Cronos</i> [Película]. México, CA: Prime Films.
Ejemplo 8. Aurora.	El señor Gris vuelve a ponerse el cronos en la mano y vemos al gusano de adentro invirtiéndose, Aurora quién está arriba lo observa (se vuelve la	Aquí hay algo muy interesante: Aurora. Una niña que se vuelve observadora de los cambios en su abuelo (Jesus) y quien se vuelve este constante	Guillermo del Toro (Director). (1993). <i>Cronos</i> [Película]. México, CA: Prime Films.

	consciencia). Escenas después Aurora esconde el cronos de su tío y éste entiende la preocupación y se vuelve consciente de su problema.	recordatorio para Jesus de lo que esta bien o más bien normal. Asimismo, volvemos a tener la imagen de un bicho que va succionando la sangre de Jesus y como esto lo va cambiando.	
Ejemplo 9. Señor Gris y el tío.	Empiezan a platicar sobre el cronos cuando el tío explica como el cronos prolonga la vida, el alquimista descubrió que se trataba de un insecto en el invento porque son los favoritos de Dios, un mosco sobre el agua como Cristo lo hizo, la resurrección con las hormigas.	Aquí a través del diálogo se pone al espectador en un trance, como lo llamaremos aquí, sobre la posibilidad de que existe algo más, sobre como el humano no es el centro del universo como llegamos a creer. Dios tiene otros favoritos, es lo que nos dice este personaje, pero esto hace surgir la pregunta sobre si los bichos son superiores y si lo son ¿qué implica ser un ser superior? Convertirse en algo más posiblemente, o simplemente perder eso que nos hace humanos.	Guillermo del Toro (Director). (1993). <i>Cronos</i> [Película]. México, CA: Prime Films.
Ejemplo 10. Año nuevo.	El señor Gris y su familia van a una fiesta cuando a un	En estas escenas tenemos la pérdida total de la	Guillermo del Toro (Director).

	<p>señor le empieza a sangrar la nariz, Jesus ve la sangre y lo sigue al baño, después de que otro señor limpia la sangre del lavabo, el señor Gris chupa la que quedó en el suelo. Después de la fiesta es matado por el gringo, pero revive. Se convierte “ajeno al día, a la casa, y a ti (Aurora)”. Aurora lo cuida. Tomas después, a Jesus (el señor Gris) se le empieza a caer la cara y el tío le explica que necesita sangre, después vemos una pelea entre el gringo y Jesus. Aurora termina matando al gringo (pérdida de la inocencia). Aurora salva a Jesus, pero después este se la intenta comer (juego de cámara con reacciones de la niña y Jesus), pero la niña le grita “abuelo” y logra que reaccione. Rompe el cronos.</p>	<p>humanidad de Jesus en su deseo por sangre, mismos sentimientos que se podrían sentir en la vida real cuando alguien cae en tentación de algún vicio. Después tenemos a una niña matando a un señor, lo que exemplifica a una pérdida total de la inocencia con tal de salvar a su abuelo, sin embargo, después vemos la perdición de Jesus cuando intenta matar a una niña que lleva cuidando durante toda la película, por lo que se observa la pérdida total de la identidad y más, cuando dice su diálogo de cómo se siente ajeno de todo. Por medio de corte de tomas y efectos, también el director hace ilusiones sobre lo que pasa, genera conciencia en los espectadores y crea “maldad en los ojos” de los mismos, porque muchas tomas</p>	<p>(1993). <i>Cronos</i> [Película]. México, CA: Prime Films.</p>
--	--	--	---

		son hechas a manera de tomas de reacción por lo que el espectador es quien genera en su imaginación lo que pasa con los personajes, a partir de lo que plantea Guillermo del Toro.	
--	--	--	--

En la tabla 2, en contraste con la tabla uno ya no se tiene a un monstruo bueno y un humano malo, sino se observa lo que un hombre se puede convertir por vicios de la vida. Asimismo, aunque esta película tenga más diálogos, son los diálogos los que ayudan a situar a la audiencia en cierto hilo de pensamientos donde los humanos no somos perfectos y que pasaría si adquiriéramos vida eterna, a lo que Guillermo del Toro nos contesta sobre cómo eso resultaría en la pérdida de nuestra identidad. Por último, aquí lo que se observa seguido son los efectos de cámara, cambios de tomas y cortes que ayudan a generar los elementos de ficción que guían a los espectadores a relacionar al personaje principal como algo más que humano, como se observa en los ejemplos: 6, 8, 9 y 10.

Tanto en la tabla 1 como en la 2 también vemos como Guillermo del Toro ve al humano de manera inconsciente o conscientemente, como inmorales, de manera que da a entender que a los que les tenemos que tener miedo son a los mismos humanos porque son capaces de cometer las peores atrocidades, no los monstruos.

Ahora bien, es importante destacar cómo el director es quien elige que va en su historia, el monstruo bueno, el humano malo, la niña como principal, las tomas de cámara, la tentación, etc porque es la manera en la que este ve al mundo. De igual manera, si se adentrara al pasado en las experiencias de vida de del Toro,

probablemente, se podría reconocer el pensamiento mediante el cual éste genera sus historias ya sean sus miedos o sus deseos.

Discusión

Las tablas anteriores contienen escenas específicas en donde se puede observar los elementos de ficción que acompañan aspectos de la realidad o hechos históricos que ayudan a apoyar la hipótesis, sobre cómo el cine es una representación del inconsciente.

Antes de comenzar, es importante recordar como el inconsciente personal es el conjunto del inconsciente colectivo (todo aquello innato de manera universal en los hombres como los sentimientos) y las experiencias de un individuo, explicado por Jung en el marco teórico.

Ahora bien, se planteará mediante un proceso de análisis del marco teórico, el estado del arte y las tablas de resultados, la manera en la que el inconsciente de Guillermo del Toro es representado por sus películas.

Si se hace una recapitulación de todo lo establecido por la investigación, entonces se observa como cada película tiene aspectos únicos vinculados con el director que la dirija. Los cambios de cámara, los movimientos de la misma, los cortes, los efectos, la música, las imágenes, etc todo constituye a características que denominan al cine como arte. La cámara “baila” para poder representar y visualizar lo que el director pretende reflejar. De igual manera, los símbolos, representativos del cine de Guillermo del Toro, se convierten en mensajes ocultos que el espectador tiene que descifrar, como se puede ver en las tablas con la representación de relojes, llaves y uniformes de la película de *Laberinto del Fauno*. A pesar de que la película de *Cronos* sea menos simbólica o utilice menos símbolos, se puede ver, de la misma manera, varias escenas con relojes que representan la vida, los ojos que se convierten en símbolos de la relación

entre el exterior con el interior o los bichos como los seres favoritos de Dios al tener más cualidades que los humanos. Todos estos mensajes ocultos también se le atribuyen a los poemas y a obras literarias, por lo que se acentúa al cine como forma de arte. También es importante destacar cómo algunos de los mensajes ocultos, a veces, se convierten ajenos del director y surgen a través de las tramas.

No obstante, quién elige como la cámara se mueve, cuando hay un corte, que sale en escena, quien sale en escena es el director.

En relación con el director, Guillermo del Toro, es importante recordar como algunos aspectos característicos de su cine es el planteamiento de temas políticos, pero unidos con la ficción. Esto abarcado por Allan Gaubard se explica como parte del movimiento surrealista, en donde se mezcla la realidad con lo fantástico y que ayuda a que los espectadores más allá de mostrar emociones, empiezan a crear historias propias o se relacionen con la trama, convirtiéndose en lectores de mente que intentan predecir lo que sigue en la narración. Pero antes de que se haga énfasis en el papel de los espectadores, es importante resaltar a Guillermo del Toro como autor de la trama planteada, esto hace referencia a cómo los espectadores entran en un mundo, por así decirlo, en donde observan las cosas a través de los ojos de Guillermo del Toro y ven un mundo desconocido para ellos.

Por otro lado, la manera particular de representar al mundo a través de monstruos se convierte en una manera de ver el mundo a partir de lo que Guillermo del Toro piensa, y es cuando se vuelve presente el subconsciente. De acuerdo con la investigación previa, si las personas buscarán en sus pensamientos de donde surgió cierta historia, narración, sueño, se encontrarán que todo proviene de sus miedos, sus deseos, su “ser primitivo” que se esconde en la parte del cerebro que trabaja únicamente cuando dormimos y que, de acuerdo con algunas teorías, pretende entender el mundo que lo rodea,

recuerda acontecimientos pasados y juega con los finales. Asimismo, si se recuerda sobre lo establecido por Jung sobre los mitos, Guillermo del Toro también utiliza sus representaciones para reflejar partes de sí mismo, de su alma. De esta manera, también la representación visual de todos esos sentimientos, situaciones que las personas no entienden, convierten al cine de del Toro como una parte de él.

Por esta razón, las historias que narra Guillermo del Toro se convierten en modificaciones de sus sentimientos y pensamientos, es decir, sus contenidos conciencializables, sobre un determinado hecho histórico o pensamiento que se transmite a través de sus películas. De esta manera, se observa lo que decía Jung sobre los arquetipos, los cuales surgen a partir de inconscientes colectivos que se transfiguran a lo largo del tiempo, y son modificados a la hora de ser transmitidos por quien los media. De igual manera, el consciente colectivo juega el papel importante de ser universal, por lo que es algo con lo que todo ser humano nace y que los relaciona (como los sentimientos).

Además, los arquetipos son una manera de representar mediante personajes, como: el Fauno, el capitán, Jesus, Ofelia, Aurora, partes de la imaginación de Guillermo del Toro que ayudan a guiar la historia. Todos siendo provenientes de “un producto crudo” de la imaginación y que son transmitidos hacia un público, de manera que se transmita el sentimiento que se genera en el director hacia los demás, de una forma entendible para los espectadores; ejemplo: alguien cruel como un monstruo. Por lo que de cierta manera, el cine de del Toro habla por él, es una manera de expresar situaciones que marcaron su vida de manera inconsciente, y que representan miedos, tristezas, felicidad, para los cuáles utiliza símbolos o personajes e incluso movimientos de cámara.

A parte de lo ya mencionado, las tomas de reacción también son un elemento importante para relacionar a un público con una película. Por lo que el espectador juega un papel importante. El inconsciente visible a través de la

película es el del director, sin embargo, también se despierta el inconsciente de los espectadores. Sus instintos contestan por ellos. De igual manera, empiezan a sentir emociones, que también son provenientes del inconsciente, y se relacionan con lo establecido por la narrativa, no importa que nunca hayan vivido algo parecido, su inconsciente los relaciona instantáneamente con la pena, el sufrimiento, el dolor porque también se despierta en ellos el inconsciente colectivo (tabla Jung). Todos saben sobre las tragedias que trajo el totalitarismo a muchas personas, y no importa que estas tragedias hayan sido ajenas a esos espectadores, las van a sentir porque reconocen en los personajes los sentimientos.

Otro punto importante serán las ilusiones, las ilusiones ayudan a generar elementos de ficción como ya se había leído en el estado del arte.

La ficción es fundamental en este análisis debido a que a través de las ilusiones, los cortes, los efectos se genera una dramatización que acerca al cine con los sueños. Los cortes en las escenas ayudan a un factor denominado discontinuidad, la discontinuidad es algo que también es atribuido a los sueños y que ayuda a que el espectador genere los mismos sentimientos que cuando sueña, sentimientos que difieren con aquellos sentidos en la vida real. Estos sentimientos suelen ser más llamativos o excitantes para el espectador a comparación con los de la vida real, porque al ser imágenes ficticias los espectadores siguen la trama y se convierten en lectores de mente, que intentan predecir lo que viene después en la trama. Esto es importante porque el espectador también se convierte en imaginador de la trama, se relaciona con los personajes, sufre con ellos y se adentra en la historia.

Este factor también sucede con las tomas de reacción (tomas referentes a las expresiones faciales que omiten diálogo para crear un vínculo entre el espectador y el personaje, vease en estado de arte con Cutting y Armstrong) que ponen al espectador como otro personaje igual que en los sueños, no

importa de qué manera se vea el espectador, puede ser incluso de una manera exterior ajena a lo que ve en el sueño, pero siempre siente con ellos. Esto genera que también los espectadores creen sus propias narraciones sobre la manera en la que historia se va a desarrollar.

Con respecto a lo anterior, se necesita recordar la importancia de los avances que las nuevas tecnologías trajeron para el cine debido a que con esto las cámaras empiezan a jugar más con las tomas y después editarlas, de manera que la ficción cada vez toma una forma más real y que dejan a la imaginación del espectador más cosas. Como se puede observar en las tablas con los efectos que se crean a partir de los movimientos de cámara como con el tronco profundo por el que se mete Ofelia, el coche de Jesus cayendo por el barranco, etc.

Igualmente, establecido por Cutting y Armstrong, las tomas de reacción que también mejoran con las nuevas tecnologías, aluden a que sin necesidad de mostrar una escena de tortura o algún acontecimiento, el espectador se imagine lo que pasó y, enfatiza lo que dicen sobre como la maldad ya está en los ojos de quien lo observa. Guillermo del Toro utiliza mucho la toma de reacción y lo hace de manera que en el espectador surjan sentimientos que lo hagan poner su indefinida atención en la trama de la película debido a que sí no vieran la reacción de los personajes, no se podrían imaginar que están pensando o si ellos estuvieran en esa situación cómo reaccionarian.

Por último, las ilusiones que se van creando a través de las fantasías e historias del cine se convierten en lo que Colin denominó como verdades que no pueden ser negadas. El espectador empieza a confundir la realidad con estas ilusiones lo cual genera problemas humanos a partir de situaciones ficticias. Si se toma de ejemplo la película del *Laberinto del Fauno*, se observa cómo los humanos son los monstruos, pero esto no significa que todas las personas son malas. Sin embargo, si alguien tiene problemas con la humanidad, está cansada del odio

que se expresa alrededor del mundo por cuestiones de color de piel, religión, cultura, tradición, etc y ve esta película entonces generaría en esa persona problemas existenciales que afirmarían lo que ya creía sobre la humanidad e incluso podría hacerla ignorar las cualidades de las personas que son buenas. Aquí es importante resaltar como el presente trabajo no pretende definir que es bueno y que es malo, todos esos son pensamientos que han sido transmitidos a través de los años y de los que nunca se tendrá una respuesta porque no existe una verdad absoluta.

Sin embargo, el cine no solo transmite cosas fantásticas, a través del cine también se puede aprender. En la película de *Cronos* es importante rescatar el mensaje, de Guillermo del Toro, que habla sobre la tentación humana, es buena la curiosidad, pero hay que tener cuidado con los vicios que pueden surgir a través de las tentaciones. O en el caso del *Laberinto del Fauno*, que en esta vida no hay monstruos solo humanos, y lo que son capaces de hacer, pero hay veces que la ficción los puede liberar, rescatar aunque sea por unos minutos de la vida real.

De esta misma manera, es importante recalcar como el contenido de una película va más allá de lo que el director genera, por lo que una película puede ser vista mil veces y siempre va a significar algo diferente o se encontrará otro detalle que lleve al espectador a un pensamiento nuevo, como la frase de “nunca se puede entrar al mismo río dos veces” de Heráclito. Por lo que, el cine no solo es la representación del inconsciente del director, sino también se convierte en una puerta que abre los inconscientes de los demás y los convierte en partícipes de la historia.

Conclusión

En conclusión, la manera en la que se puede denominar al cine como una representación del inconsciente utilizando las películas de *Laberinto del fauno* y *Cronos* del director Guillermo del Toro es por un lado, a través de los

movimientos de cámara, cortes y ediciones que ayudan al director a crear elementos de ficción, teniendo en cuenta que son creados por el mismo por lo que el director se convierte en autor de las ilusiones que generan la ficción. Por otro lado, será la historia, la cual junta elementos de la realidad con los de la ficción, normalmente entorno a contextos políticos que son representativos del cine de Guillermo del Toro. A partir de la historia, se crea una narrativa que a la hora de ser representada visualmente se transforma en un reflejo del “mundo” a través de los ojos de Guillermo del Toro. Además, las tomas de reacción, de tortura, de残酷 o de todos esos contenidos innatos universalmente en todos los hombres, se vuelven una forma de incluir al espectador en la trama y se generan los mismos sentimientos que en los sueños, además de que se representa el inconsciente personal proveniente de las experiencias de del Toro. En otras palabras, hay una convergencia del inconsciente personal con el colectivo, en donde además de reflejar la manera en la que del Toro recuerda esas experiencias, a partir de símbolos y fantasía, se invita al espectador a convertirse en imaginador de la trama, a ponerse en el lugar de los personajes y que intuyan como ellos se sentirían en caso de estar en su lugar. Por esta razón, el cine de Guillermo del Toro se convierte en la representación de su inconsciente, además de que abre las puertas al imaginativo (inconsciente) de las demás personas. Sin embargo, el cine en general podría denominarse como representación del inconsciente a partir de elementos como: la discontinuidad, contraste, tomas de reacción, los sentimientos que genera, etc debido a que son muy parecidos a todo eso sentido por los sueños, y que difieren de la vida real.

Referencias

Atkinson, M. (2007). Moral Horrors in Guillermo del Toro's Pan's Labyrinth, the supernatural realm mirrors man's inhumanity to man, p. 50-53. Film society of Lincoln Center:
<https://content.ebscohost.com/ContentServer.asp?T=P&P=AN&K=23694262&S=R&D=a9h&EbscoContent=dGJyMMTo50Sep7A4xNvgOLCmsEmeprFSr6i4SLKWxWXS&ContentCustomer=dGJyMPGnr060qbdPuevnefHq337jseOA7eny>

Carro, M. (2018). Why do you dream?. *Scholastic scope*, pp. 28 y 29. Liga:
<https://web.b.ebscohost.com/ehost/detail/detail?vid=4&sid=2ed16b7e-18df-409d-b17d-1dbaa33df274%40pdc-v-sessmgr03&bdata=Jmxhbmc9ZXMmc2I0ZT1laG9zdC1saXZl#AN=127532158&db=a9h>

Clark, R., McDonald, K. (2010). "A Constant Transit of Finding": Fantasy as Realisation in Pan's Labyrinth . *Child Lit Educ* (41), 52–63.
<https://doi.org/10.1007/s10583-010-9099-7>

Curry, R. (1942). Films and dreams. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, pp. 83-80. JSTOR:
<https://www.jstor.org/stable/pdf/428950.pdf?refreqid=excelsior%3A652c639c91b134389a104dfad07c2baf>

Cutting, J., Armstrong, K. (2017). Cryptic emotions of a Metatheory of Min in Popular Filmmaking. *Cognitive Sciene A Multidisciplinary Journal*, 1318-1323. EBSCO:<https://web.b.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=16&sid=9a2cd35d-4691-41f3-8f61-e0a90c288580%40pdc-v-sessmgr06>

Davis, C. (2021). Philosophy and Films (Again): From Ontology to Hermeneutics, pp. 33-51. Springer:
https://static-content.springer.com/pdf/chp%3A10.1007%2F978-3-030-63027-0_3.pdf?token=1613697827629--00061717ca1e59ac54314d79d8c6473e772ef82be1aa8277dea0c2e45be78d407da17577611999ac5947c4bff6290cdd9d56658bab499b2fc840a68c32dd66fb

Gallegos, M. (2012). La noción de inconsciente en Freud: antecedentes

históricos y elaboraciones teóricas. *Rev. Latinoam. Psicopat* (15), pp. 891-897. EBSCO:<https://web.a.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=8&sid=59982abe-a374-4565-8626-4b9087a65da2%40sdc-v-sessmgr01>

Guillermo del Toro (Director). (1993). *Cronos* [Película]. México, CA: Prime Films.

Guillermo del Toro (Director) y Bertha Navarro, Alfonso Cuarón, Frida Torresblanco, Alvaro Agustín (Productores). (2006). *Laberinto del Fauno* [Película]. México-España, CA: Estudios Picasso.

Graubard, A. (2006). Surrealism and Cinema. *MIT Press, New York, NY, USA*, pp. 303-304. Sitio web: <https://web.b.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=7&sid=8f5cc857-52e9-4f9c-9849-0354a531fc68%40pdc-v-sessmgr03>

Hery. (2017). ¿Cuál es el significado de los símbolos con ojos?. 26 de abril del 2021, de Marcianosmx.com Sitio web: <https://marcianosmx.com/significado-los-simbolos-ojos/>

Jung, C. (entre 1933 y 1955). *Sobre los arquetipos del inconsciente colectivo. En Arquetipos e inconsciente colectivo*, pp. 10-12, 103 y 104. Zurich: Paidós.

Liebman, R. (2006). The way Hollywood tells it: story and style in Modern Movies. *Library Journal*, p. 88. Sitio web: <https://web.b.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=25&sid=4b9d93ac-a6e5-428d-9064-2b6dc42cb2d7%40pdc-v-sessmgr03>

Windt, J. (2018). Dreaming: A conceptual framework for philosophy of mind and empirical research. *Routledge*, pp. 150-153. DOI:

<https://web.b.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=4&sid=035bb22c-dfad-4f6a-b09b-48b09f704253%40sessionmgr101>