



INFOCAB

FANcine

PB-402215



El oscuro imaginario de  
*Guillermo del Toro*



*Matrix*  
*Apocalipsis Now*  
*Léolo*

4

Hace mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana... y en todas las salas cinematográficas, se proyectó un filme épico que, haciendo alusión a la *Telemaquía* de Homero, relataba la historia de un joven granjero, quien, gracias a sus aspiraciones, abandona sus tierras para comenzar un viaje introspectivo a lo largo y ancho de la galaxia, durante el cual se une a la lucha contra la opresión de un imperio galáctico en las filas de una importante tropa rebelde y se convierte, además, en un maestro Jedi, para finalmente derrotar a las huestes malignas. Así, se reveló ante nuestros ojos un universo cargado de hazañas y heroísmo, de pasión y de ambición, de amor y poder, enmarcado por la eterna lucha entre la luz y la oscuridad, pero también un cuento encantado, de visiones, de quimeras, de androides, de agrestes escenarios y planetas maravillosos y de las grandes proezas espaciales que se desarrollaron en sus órbitas. Una alegoría de magia antigua y nigromancia metafísica que se contrapone con la inteligencia artificial y tecnología de vanguardia; un monumento cáustico, hilarante y trágico a la vez. Tenían que pasar 40 años para que retornara a la gran pantalla uno de los más brillantes mitos del cine: *La guerra de las galaxias*, y esta celebración no podía ignorarla *Fancine* en su cuarto número, recordando en su contraportada el cartel conmemorativo de una epopeya cinematográfica jamás igualada.

Pero, más allá de *Star Wars*, *Fancine* 4 reconoce al cine fantástico, aquel que responde a la necesidad de contar las gestas de los héroes como un reflejo de nuestra propia búsqueda espiritual; un cine que festeja nuestra humanidad y a la vez nos declara enamorados de nuestra tecnología; historias que nos sirven como espejo, de una epistemología del significado y del sentido; de la apreciación de la realidad y su representación; de la autonomía del individuo y su capacidad autorreflexiva; de la ensoñación y la invención poética; del ideario personal al imaginario colectivo.

*Fancine* 4 pondera el camino de los hombres para convertirse en héroes: la travesía de Skywalker, el nacimiento de Neo, la búsqueda del capitán Willard, el sueño de Léolo y las figuraciones de Guillermo del Toro. Sean todos bienvenidos a esta fantasía cinematográfica.

Guillermo Solís M.



## El oscuro imaginario de Guillermo del Toro

Isaac H. Hernández Hernández

## *Matrix*, estrategia didáctica para Filosofía

Alejandro Javier César Rivero

## El nacimiento de la soledad en *Léolo*

Édgar Mena López

## El corazón de las tinieblas del Apocalipsis

Nadia López Casas y Jorge A. Sánchez M.

Directorio **FANCINE**

Benjamín Barajas Sánchez/Director CCH Naucalpan

Rodolfo Sánchez Rovirosa/Director Editorial

Isaac H. Hernández Hernández/Arte y diseño

Rita L. García Cerezo, Lefteris Becerra Correa/Corrección de estilo

Rodolfo Sánchez Rovirosa, Reyna Rodríguez Roque, Rita L. García Cerezo, Guillermo Solís Mendoza, Édgar Mena López, Nancy Mora Canchola, Reyna Valencia López, Isaac H. Hernández Hernández/Consejo editorial

**DIRECTORIO UNAM:** Dr. Enrique L. Graue Wiechers Rector / Dr. Leonardo Lomelí Vanegas Secretario General / Ing. Leopoldo Silva Gutiérrez Secretario Administrativo / Dr. Alberto Ken Oyama Nakagawa Secretario de Desarrollo Institucional / Dra. Mónica González Contró Abogada General / Dr. César Iván Astudillo Reyes Secretario de Servicios a la Comunidad / Renato Dávalos López Director General de Comunicación Social.

*Fancine* es una publicación de difusión cultural, todos los textos así como las películas a las que refieren son propiedad de sus respectivos autores. Se realiza gracias al apoyo de la DGAPA a través de su programa INFOCAB, *Fancine* es una revista del Seminario de cine del CCH Naucalpan.



## El oscuro imaginario de Guillermo del Toro

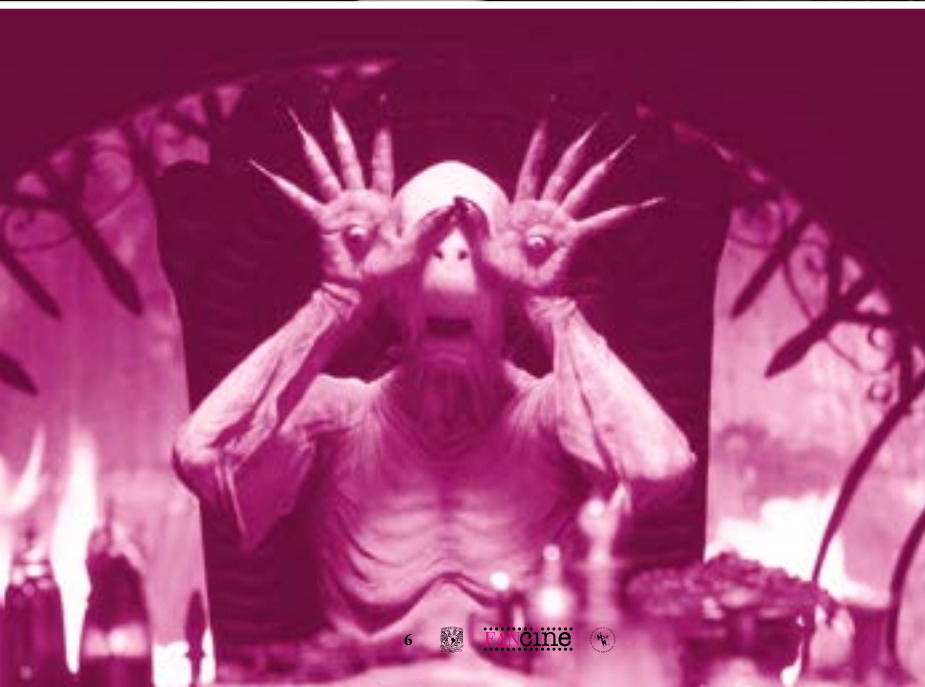
por Isaac H. Hernández Hernández

*Yo he tenido tantos nombres,  
nombres viejos  
que sólo pueden pronunciar el viento  
y los árboles.  
Yo soy el monte, el bosque  
y la tierra.  
Soy un fauno,  
vuestro más humilde servidor,  
alteza...  
(El laberinto del fauno, 2006)*

Desde su participación en el programa televisivo *Hora marcada*<sup>1</sup> con los tenebrosos capítulos “De ogros” y “Con todo para llevar”, hasta el proyecto en colaboración con Hideo Kojima, *Death Stranding*<sup>2</sup> Guillermo del Toro se ha caracterizado por su peculiar manera de ambientar narraciones en la pantalla: el oscuro panteón salido de la mente del director tapatío nos ha regalado

<sup>1</sup> Armendáriz, Carmen (productor). (1988-1990). México: Televisa.

<sup>2</sup> Play Station 4. Estados Unidos: Sony Interactive Entertainment.



un generoso catálogo de criaturas tan bellas como extrañas y al cual se suman objetos y escenarios que se transforman ellos mismos en personajes complementarios o condicionantes del curso de sus historias.

En su ópera prima, *La invención de Cronos*,<sup>3</sup> nos regala una oscura metáfora de Prometeo y su regalo ígneo a los hombres a través de un sexagenario vampiro, Jesús Gris, y la Invención de Cronos, un objeto dorado con forma de escarabajo en cuyo interior se encuentra atrapado un longevo insecto parecido a una chinche, ligado a un mecanismo que dota de vida eterna y una maldición a quien lo utilice.

La fascinación de Guillermo por los insectos se hace patente en la cinta *Mimic*,<sup>4</sup> en la que nos cuenta una historia basada en el cuento homónimo de Donald A. Wollheim: Nueva York tiene una epidemia transmitida por cucarachas y la solución propuesta es crear genéticamente un insecto, Judas, capaz de exterminar con sus secreciones a la plaga; sin embargo, al cabo de tres años, Judas evoluciona y desarrolla una habilidad para mimetizarse y mezclarse con la población de Nueva York, la cual queda convertida en su presa.

En 2003, dirigió *Blade 2*,<sup>5</sup> película en la que el personaje principal es un vampiro que caza vampiros; basada en los cómics de Marvel del mismo nombre, aportó el diseño de una variante vampírica: lo Reapers, de los que Jared Nomak es el más entrañable. *Blade 2*, además, le sirvió como una suerte de trampolín para realizar un proyecto más ambicioso y apegado a sus gustos: *Hellboy* y *Hellboy 2*, basado en el personaje creado por el talentoso Mike Mignola para la editorial *Dark horse*. En estos filmes pudo mostrar criaturas basadas tanto en su propio imaginario como adaptadas de la famosa historieta y nos deja personajes entrañables como el Príncipe Nuada, la Princesa Nuala, el intangible Johann Kraus, Wink, el detective anfibio Abraham Sapien, la poderosa maquinaria del ejército dorado, el último Dios del bosque, el ángel de la muerte y hasta una apocalíptica criatura que es un claro guiño a Cthulhu.

El tema de los fantasmas ha sido retomado tanto en *El Espinazo del Diablo*<sup>6</sup> como en *La Cumbre Escarlata*,<sup>7</sup> aunque en la primera, una historia ambientada en la guerra civil española, se antoja más intimista, tanto que permite asustarnos con el espíritu atormentado de Santi, pero al mismo tiempo ser empáticos con él. *La Cumbre Escarlata*, por otro lado, nos presenta unos

<sup>3</sup> (1993) México: Prime Films / Producciones Iguana S.A.

<sup>4</sup> (1997) Estados Unidos: Miramax International / Dimension Films.

<sup>5</sup> Estados Unidos: New Line Cinema.

<sup>6</sup> (2001) España: El Deseo / Tequila Gang / Sogepaq / Canal+ / Anhelu Producciones.

<sup>7</sup> (2015) Estados Unidos: Legendary Entertainment.



espectros rojos menos humanizados que pierden su capacidad de asustarnos conforme nos vamos acostumbrando a ellos; a cambio, la mansión se convierte en un personaje más que apoya a la narración, generando por momentos un sentimiento de aprehensión y claustrofobia.

La colisión entre un mundo mágico y un mundo real que representa en *El Laberinto del Fauno*<sup>8</sup> es un ejemplo virtuoso de lo que Guillermo del Toro puede lograr en una película, ya que tanto las criaturas como los escenarios juegan un papel orgánico y cohesionado que da fluidez a la historia y la dota de una personalidad única; el Fauno y el Hombre pálido, son criaturas arcanas interpretadas por Doug Jones; el Fauno, antiguo como el viento o el bosque, se antoja en unos momentos siniestro y en otros amable e incluso cuasi paternal con Ofelia (Ana Vaquero), pero esta ambivalencia es precisamente una de las cualidades que más enriquecen al personaje.

En cuanto al diseño de escenografía de esta película de horror fantástico, es impecable. En interiores, destaca el molino que sirve de base de operaciones para la guardia civil española, pues refleja perfectamente la mente de hierro y los engranes del villano en turno: el Capitán Vidal, magistralmente interpretado por Sergi López; de la misma forma, el árbol donde Ofelia se enfrenta a su primer desafío es una metáfora del retorno al vientre materno; y el propio laberinto, que da nombre a la cinta, cambia al final para ayudar a la protagonista y llevar la historia al clímax, convirtiéndose así en otro personaje.

Para Del Toro no ha representado ninguna dificultad explorar monstruos (humanos y fantásticos) intimistas o bestias monumentales, pues su pasión por el horror lo ha llevado a encontrar en el cine, la televisión, la literatura o, más recientemente, en los videojuegos, los soportes para exorcizar tantas historias y criaturas maravillosas y oscuras que han quedado inscritas ya en el imaginario del mundo.



<sup>8</sup> (2006) España: Estudios Picasso / Tequila Gang / Esperanto Filmoj / Sententia Entertainment / Telecinco / OMM.



**Estrategia didáctica: *Matrix***  
por Alejandro Javier César Romero



<b>Temas:</b> Habilidades para la vida: asertividad, lenguaje no verbal, honestidad, autoestima	
<b>Ficha técnica:</b>	
<b>País:</b>	Estados Unidos-Australia
<b>Año:</b>	1999
<b>Duración:</b>	136 min.
<b>Dirección:</b>	Lana Wachowski, Lilly Wachowski
<b>Guión:</b>	Lana Wachowski, Lilly Wachowski
<b>Producción:</b>	Joel Silver
<b>Música:</b>	Don Davis
<b>Fotografía:</b>	Bill Pope
<b>Montaje:</b>	Zach Staenberg
<b>Reparto:</b>	Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss, Hugo Weaving, Gloria Foster, Joe Pantoliano, Marcus Chong, Julian Arahanga, Matt Doran, Belinda McClory

## Materia, temática y unidad

Filosofía I, Unidad I, Temática:

- Noción de filosofía, su origen y especificidad:
  - o Características y objeto de estudio de la filosofía.
  - o El pensamiento filosófico frente a la magia, el mito, la religión y la ciencia.
- El conocimiento del ser humano:
  - o Aspectos generales de la condición humana.
  - La concepción de sí mismo, la vida buena y el arte de vivir:
    - o Concepciones sobre el desarrollo de las capacidades humanas y el bienestar individual y social.
- El ser que construye y articula el conocimiento:
  - o Problemas del conocimiento.

## Sinopsis

Thomas Anderson es un hombre solitario que vive una doble vida: para la sociedad es un respetable programador de *softwares* que trabaja en una gran compañía, pero, en el bajo mundo del *underground*, es un reconocido *hacker*, el cual recibe un día una visita que lo hará cuestionarse toda su realidad y entrar a un tétrico y postapocalíptico país de las maravillas de la mano de un conejo no tan blanco llamado Morpheus.

## Propuesta de trabajo

*Matrix* es una película con alto contenido filosófico, perfecta para explicar y ejemplificar algunos de los temas capitales de la Filosofía, como la naturaleza del conocimiento o la dificultad de definir lo que es la realidad en sí misma. Además, nos ofrece una visión del hombre postmoderno, inmerso en una realidad audiovisual apabullante, lo cual de alguna manera permite contextualizar a la Filosofía en una perspectiva más cercana a la del alumno de CCH de principios del siglo XXI. Cabe mencionar que esta guía didáctica únicamente se basa en la primera película de la trilogía, sin tomar en cuenta *Matrix Reloaded* ni *Matrix Revolutions*.



Desde el ámbito de la Filosofía, la película de *Matrix* se puede abordar desde tres de sus ramas: la Metafísica, la Epistemología y la Antropología Filosófica. En la primera, la Metafísica, encontramos la temática del fundamento mismo de la realidad, que podemos introducir con preguntas como ¿qué es la Matrix?, ¿hay un mundo más real que éste en el que vivimos?, ¿qué es lo que sustenta o cuál es el fundamento del mundo? Esto lo podemos abordar desde la perspectiva de la postmodernidad, para lo cual utilizaremos como contraste la “Alegoría de la Caverna” de Platón, mito en el que se inspiraron las hermanas Wachowski para realizar este filme.

En la segunda rama mencionada, la Epistemología, podemos abordar la película a partir del cuestionamiento de la realidad y la manera en la que percibimos y conocemos lo real.



Para ello, la lectura de los dos primeros capítulos del libro *Los Problemas de la Filosofía*, de Bertrand Russell, brindará a los estudiantes bases para analizar la película a la luz de los fundamentos de la Epistemología. Además, dado que la película se apoya en la teoría de Descartes de los cerebros en cubetas y el genio maligno, sería enriquecedor tocar el tema del racionalismo cartesiano y sus implicaciones dentro de la historia de la Filosofía.

Por último, podemos abordar la película desde la Antropología Filosófica, tomando como eje el problema de la libertad, el libre albedrío y el destino, así como la concepción del

Ser Humano que propone la cinta; uno de los caminos para hacerlo es la aparente contradicción entre la supuesta libertad que tienen los personajes (Neo le dice abiertamente a Morpheus que no le gusta la idea de que alguien esté controlando su vida) y el hecho de que existe una profecía (que además se cumple al final), por lo que se puede hablar de un destino y, quizás, de alguien que haya escrito y previsto tal destino.

Ahora bien, consideramos que el estudio de la Filosofía alejado de la vida cotidiana resulta ocioso y sin sentido, de ahí que es de vital importancia motivar a los estudiantes para que reflexionen sobre sus propias vidas. En este sentido, creemos que tanto la película como los temas filosóficos abordados pueden ser interiorizados y contextualizados en la vida y la problemática de los alumnos; esto nos lleva a abrir la discusión y el diálogo acerca de lo que piensan sobre el tema y cómo les impacta tanto la proyección de la película como las lecturas sugeridas. Algunas preguntas que pueden abrir la discusión son las siguientes: si fueras Neo, ¿qué píldora tomarías?, ¿qué opinas de la postura y la traición de Cypher con respecto a Morpheus y la Matrix?, ¿alguna vez has sentido el vacío existencial que vive Neo dentro de la Matrix?

## Actividades

-Previas a la proyección de la película:

- 1) Lectura de la “Alegoría de la Caverna” (Platón, Libro VII, *República*).
- 2) Lectura de los dos primeros capítulos de *Los Problemas de la Filosofía* de Bertrand Russell (Barcelona: Labor, 1994. Disponible en la Biblioteca del CCH Naucalpan con la clasificación RD21 R86218 1994).



-Proyección de la película completa.

-Posteriores a la proyección de la película.

Realizar el siguiente cuestionario para que lo resuelvan de manera individual o en equipos.

- 1) ¿Qué diferencias y similitudes encuentras entre la “Alegoría de la Caverna” y la película de *Matrix*?
- 2) Si fueras Neo, ¿qué píldora tomarías y por qué?
- 3) Imagina que estás afuera de la Matrix y tienes la oportunidad de regresar (como Cypher), ¿lo harías? Sí o no, y por qué.
- 4) ¿Cómo logras distinguir la realidad de los sueños?
- 5) ¿De qué manera se maneja la cuestión del destino en la película?
- 6) Para ti, ¿qué es la libertad? ¿Crees que puede haber libertad y destino al mismo tiempo?
- 7) Para ti, ¿qué es la realidad?
- 8) Después de haber visto la película y leído el libro de Russell, ¿cambió en algo



tu perspectiva de la realidad?, ¿de qué manera?

9) ¿Cómo impactaron las lecturas y la película en tu vida personal?

Para finalizar, se puede hacer una sesión en la que se discutan las respuestas en plenaria o evaluar directamente el cuestionario.





# El nacimiento de la soledad en *Léolo*<sup>1</sup>

por Édgar Mena López



“Yo soy Léolo Lozone”, grita Léolo, a la mitad de un asunto harto importante, está meando hacia el frío desde un segundo piso, como en esas canciones, como en esos poemas: “Porque sueño yo no lo estoy, porque sueño, sueño”. Finca en la fantasía un nacimiento distinto, imagina a un hombre que se masturba en Italia e “infecta” unos tomates que luego llegan a Canadá, donde uno de ellos posee a su madre y, de este modo, se consume el embarazo; por ello reniega de su padre y de su origen. Incluso tiene otro nacimiento cuando su madre caga frente a él: “Empuja, Leo, empuja”. Léolo es la infancia desde un puesto de vigía en solitario; Léolo es la demencia, el éxtasis. Léolo y sus hermanos que han caído en la locura, Léolo y la angustia, y, la reina de todas, la soledad:

Sólo encuentro momentos verdaderamente felices en la soledad. Mi soledad es mi palacio, ahí tengo mi mesa y mi cama, mi vientre y mi sol. Cuando estoy sentado fuera de mi soledad estoy sentado en el exilio, estoy sentado en un país engañoso... Porque sueño, yo no lo estoy; porque sueño, yo no estoy loco.<sup>2</sup>

Léolo escribe desde el miedo, desde la angustia de perder a Bianca, de añorar sus ojos, su mirada: “En aquella época, nuestra diferencia de edad parecía una frontera infranqueable y yo vivía mi deseo en silencio.” Bianca, extranjera del alma, como él, debe prostituirse para sobrevivir. En un vago intento de contravenir a su destino, Léolo intentará asesinar a su abuelo y su abuelo intentará asesinarlo a él, hundiéndolo en la pequeña piscina; Leo, sin embargo, navega hacia un tesoro, hacia un naufragio y un nacimiento; porque, lo sabe, la muerte es un nacimiento hacia algo diferente. Nada hacia un tesoro como cuando él y Ferdinand van en busca de una bicicleta y la encuentran en el fondo del lago. Todo el mundo sabe que una bicicleta es un tesoro.

El nacimiento también ocurre a Ferdinand, quien, de ser un chico escuálido se convierte en una montaña de músculos; desde ese día, anuncia Leo, lucharían contra todos y no habría nadie que se opusiera a él montado en los hombros de su hermano; todo ello hasta que Ferdinand enfrenta otra vez a sus miedos y pierde; entonces Leo dirá: “Ese día comprendí que el miedo habita en lo más hondo de nosotros y que ni una montaña de músculos ni un millar de soldados podrían hacer nada para remediarlo”.

Léolo no muere, sólo vuelve a un estado natural de locura familiar. Ante la angustia de su madre que grita: “Tú no, Leo, tú no”, Leo se pierde, tal vez tras los pasos de El domador de versos.

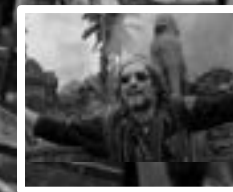
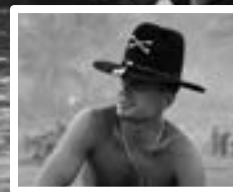
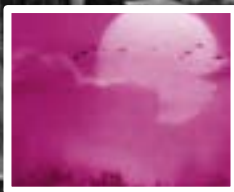
<sup>1</sup> Jean-Claude Lauzon, 1992

<sup>2</sup> Frase leída por Léolo en el libro *El valle de los avasallados*, de Réjean Ducharme.

# El corazón en las tinieblas del apocalipsis

por Nadia López Casas y Jorge A. Sánchez Mendoza

*El horror... el horror...*  
Coronel Walter E. Kurtz



¿Qué más horroroso que la guerra? ¿Qué más deplorable que ver al ser humano destruyendo al ser humano?

La visión de director Francis Ford Coppola sobre la guerra, sobre la humanidad y sobre la locura, queda manifiesta en su filme *Apocalipsis ahora* (*Apocalypse now*) que, aunque se basó en un primer momento en la novela de Joseph Conrad, *El corazón de las tinieblas*, fue adquiriendo su propia y honesta identidad.

El argumento es fácil y complicado a la vez: el Coronel Kurtz (Marlon Brando), del ejército americano, ha perdido la razón en Camboya, en plena guerra de Vietnam, y un soldado de las fuerzas especiales, el Capitán Willard (Martin Sheen), es requerido con la misión de buscar y matar (*Search and Destroy*) a Kurtz. Sin embargo, la búsqueda, que al principio parecía fácil, se va haciendo cada vez más compleja, porque se lleva a cabo río arriba a través de la jungla y en medio de dos guerras: la externa, en Vietnam, y una interna y personal.

Coppola, junto con la cámara y los actores, utiliza el río por el que navegan los protagonistas en su misión como una analogía del viaje interno del Capitán Willard y, al mismo tiempo, como un paralelismo con los estadios de la cultura humana: en su desembocadura -que es el principio de la misión- está la civilización que conocemos, la que puede mandar el hombre a la luna, la que detona bombas atómicas; pero conforme el protagonista y sus acompañantes navegan a contracorriente, emprenden un viaje marcha atrás en la historia de la humanidad hasta llegar al estadio de la barbarie, al tiempo de los cazadores-recolectores, en donde un blanco, Kurtz, reina sobre los salvajes, como lo hizo Quetzalcoatl o Kukulcan en Mesoamérica.

Kurtz, que -según el ejército- ha perdido su sano juicio y se ha convertido en un peligro, rige, bajo sus propias leyes, a un grupo de nativos que lo adoran y lo siguen. El Coronel, un asesino entrenado, guarda dentro de sí una combinación letal: la semilla de la maldad, el chip del verdugo, los reflejos de un homicida, la sed de sangre de un psicópata, las palabras de un poeta y la oratoria de un sabio.

La civilización que lo entrenó le dio su aprobación mientras sus capacidades sanguinarias estuvieron de su lado, al servicio de quien exaltó sus virtudes oscuras, de quien inclinó su capacidad hacia el mal, pero, en el momento en que el asesino rompe la cuerda de su amo y emprende un camino propio, guiado sólo por sus instintos y por su visión distorsionada de la realidad, se convierte en un maldito. Así, el verdadero peligro de Kurtz radica en el hecho de que su razón ya no está al servicio del poder, porque no hay mayor enemigo que un amigo en contra.

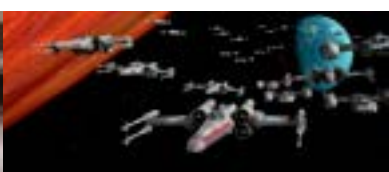
A un asesino entrenado sólo lo puede detener otro asesino entrenado; para sobrevivir a la locura de la guerra, se necesita también perder la razón y es lo que le ocurre al capitán Willard: mientras asciende en el río, desciende en la demencia, como si al adentrarse río arriba, penetrara en la mente de Kurtz y se fueran desvaneciendo las diferencias entre ellos.

La guerra es una pesadilla de la que muy pocos despiertan y Francis Ford Coppola muestra en esta película que, para sobrevivir en el infierno, hay que mimetizarse con el mal, en el que la locura y el absurdo ejercen su reinado, mientras la lucidez y la razón se desangran poco a poco, hasta morir.

# Post créditos



*Star wars, 1977*  
director: George Lucas



Esta publicación se realiza gracias al apoyo de DGAPA a través de INFOCAB, *Fancine* es una revista del Seminario de cine del CCH Naucalpan

