

“Hacer cine no sólo es crear otros mundos, sino un acto de valentía”: Eugenio Caballero

El ganador del Óscar a mejor dirección artística por el “Laberinto del fauno”, dijo que esta película significó un duro aprendizaje

Hacer cine no solo implica atreverse a crear otras realidades, sino un acto de valentía. Y más aún, cuando eres diseñador de arte junto al director de cine Guillermo del Toro.

“Desde el momento que escoges cosas de la realidad y la pones en película, creas un mundo específico. Acabas creando tu propia realidad para la película y en *El laberinto del fauno*, ese mundo es creado totalmente”, señaló el director de arte mexicano Eugenio Caballero, en una charla con fans de la icónica cinta de 2006, al concluir la proyección de la misma en el Cineforo de la Cineteca del Festival Internacional de Cine en Guadalajara (FICG), de la Universidad de Guadalajara.

Eugenio Caballero, quien ganó el Oscar por la mejor dirección artística por esta película, dijo a los asistentes que hacer esta película fue un gran aprendizaje y definió a la dirección de arte como una clave para diseñar un mundo que funciona para cada película.

“Las relaciones con directores de arte, los diseñadores de producción y los directores son una historia de amor, intensa, antes de que llegue el fotógrafo, que es como el que te quita la novia. Luego se forma un triángulo amoroso muy interesante”, bromeó.

Recordó que Guillermo del Toro vino a revolucionar cuando filmó *Cronos* (1993), pues en ese tiempo en México se hacían cuando mucho seis películas al año.

“En esa época hacer cine era un acto de amor. Una utopía. Se hacían sólo películas realistas. No había cabida para películas de vampiros. Por eso cuando vi *Cronos* me aluciné. Semanas después, vi a Guillermo con Francisco Athié. Él rompió el hielo diciendo que eran cineastas de peso. Habló de los temas que le gustaban con una ebullición gigante, y me pregunté: ¿Realmente se puede hacer cine distinto y llegar a la gente?”.

En esa época, rememoró, para un mexicano ir a hacer cine a Estados Unidos era difícil, y quienes abrieron camino fueron fotógrafos como Gabriel Beristain, Luis Mandoki, Emmanuel “El Chivo” Lubezki, entre otros.

“Después de *Cronos*, Guillermo hizo *Mimic*, que me parece congruente con sus ideales, pero en la que otorgó ciertas concesiones. Luego con toda la libertad va y convence al clan Almodóvar de producir *El espinazo del diablo*, que es un pelicolón que ha crecido con los años. Cuando él me llama, lo tuve como productor, era figura inalcanzable y admirada, empezamos a trabajar y fue una película muy dura”.

Relató la anécdota de que cuando empezaron a trabajar con el primer equipo de producción, muchos españoles no comprendían lo que Del Toro quería hacer. Trabajaban en un taller de diseño donde dibujaban a lápiz y un día ahí entró la primera productora, gritando.

“Ella gritaba: ¡no les crean a estos mexicanos. No se hará esta película! Si quieren, quédense, pero bajo su propio riesgo”, recordó.

Afortunadamente, los dibujantes decidieron permanecer y fueron fundamentales para el resultado final de la película. Uno de estos ilustradores, Raúl Monge, que en ese entonces tenía 20 años, terminó trabajando con Guillermo del Toro en películas subsecuentes.

“En esta película tratamos de generar un lenguaje propio. Dividir el mundo en dos: la fantasía llena de monstruos, que era el refugio de la niña. Y una realidad, que era gris. Trabajamos la paleta de color para que los colores cálidos estuvieran en la fantasía y en la realidad los colores fríos. E incluso, mandamos a hacer los muebles un poco más grandes para hacer ver pequeña a la niña”, relató.

Ante la pregunta del público, sobre qué pasó con esos muebles, Caballero respondió que la mayoría fueron destruidos, porque no querían que fueran rentados para aparecer en otras películas. Afortunadamente, dibujos, planos de sets, libretos, entre otros artículos utilizados, fueron conservados.

“Fue una decisión que nos dolió”, admitió. Para crear ese mundo ficticio, tuvieron que teñir árboles de un bosque en España, poner musgo artificial y generar una visión severa, fría y hostil”.

“Para mí lo más cabrón fue ir a trabajar a otro país, solo con un director que confía en ti, pero no sabes que no confía en ti, porque andaba en sus propias reflexiones. Y tienes que enfrentar a una realidad, en la que tienes que demostrar que puedes. Recuerdo un momento que me viene ahorita a la cabeza. Le hablé por teléfono a mi padre después del segundo día de rodaje y le dije: Quizá no podré hacerlo. Era difícil, había que tomar decisiones. Y mi jefe me dijo: no hay pego si no puedes, no puedes. Al siguiente día me levanté y dije: ¿Por qué no? Sí quiero hacerlo. Sí puedo. Le planteé a Guillermo que no soy infalible, sino que puedo fallar y que haré todo lo que pueda para que tuviera todo lo que necesita. Y dame a mí lo que necesito. Y ahí está la pinche película”.

Ficha técnica *El laberinto del fauno*

En la España de 1944, la joven Ofelia y su madre enferma llegan al lugar en el que se encuentra el nuevo esposo de su madre, un sádico oficial del ejército que intenta aplastar el levantamiento de una guerrilla. Mientras explora un antiguo laberinto, Ofelia conoce al fauno Pan, quien le dice que ella es una legendaria princesa perdida y debe completar tres peligrosas tareas para obtener la inmortalidad.

- **Dirección:** Guillermo del Toro
- **Dirección de arte:** Eugenio Caballero
- **Guion:** Guillermo del Toro
- **Música:** Javier Navarrete
- **Protagonistas:** Ivana Baquero, Sergi López, Maribel Verdú, Doug Jones

Atentamente

"Piensa y Trabaja"

Guadalajara, Jalisco, 19 de julio de 2019

Texto: Julio Ríos

Fotografía: Gustavo Alfonzo | Iván Lara

Etiquetas:

[Guillermo del Toro](#) ^[1]

URL Fuente:

<https://comsoc.udg.mx/noticia/hacer-cine-no-solo-es-crear-otros-mundos-sino-un-acto-de-valentia-eugenio-caballero>

Links

[1] <https://comsoc.udg.mx/etiquetas/guillermo-del-toro>