

09 de junio de 2025 | Año. 18 | No. 3

Mayahuel



FICG

Festival de Cine en
Guadalajara México®

INVITADO
Portugal
DE HONOR

JUAN ANTONIO BAYONA

LA INTIMIDAD EN EL CINE



FOTO: ABRAHAM ARECHIGA



UNIVERSIDAD DE
GUADALAJARA
Red Universitaria e Institución Benemérita de Jalisco



CINETECA
UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

MASTER CLASS

“EL CORAZÓN DE LA PELI ES LO QUE TE MUEVE”

ADRIÁN MONTIEL

Las películas de Juan Antonio Bayona buscan captar los gestos más auténticos y reales en el set, lo que ocurre dentro de los personajes, la verdad más aterradora, la intimidad entre los personajes y el director.

“Es la intimidad entre los actores; sacar ese momento me parece épico, es lo que da más miedo, ese espacio tan íntimo a través de las formas para exteriorizar lo que pasa dentro de los personajes”, dijo el director.

Director de las películas *El orfanato*, *Lo imposible* y *Un monstruo viene a verme*; además de haber sido elegido en por Steven Spielberg para dirigir *Jurassic world: el reino caído* (2018), Juan Antonio Bayona dijo confiar en la intuición como un conocimiento profundo para llegar a más gente.

“El corazón de la película es lo que te mueve, y el trabajo es descifrar ese algo, intentar encontrar una verdad en cada película, cada una es una excusa para buscarla”, dijo.

Dentro del repertorio de producciones de Bayona, el sufrimiento de los personajes es uno de los principales temas; sin embargo, hasta el sufrimiento requiere el desarrollo de un vocabulario para conocerlo, explorarlo y moverse con él.

“Se trata de encontrar ese vocabulario, ese sentimiento, la herida física y saber tocarla, como dice Guillermo del Toro, ‘rasquemos ahí, que duela’”, compartió.

Para Bayona, el trabajo cinematográfico requiere tiempo, planeación, pero no todo está bajo control, es decir, hay cosas que al no tenerlas claras no son un obstáculo, sino una oportunidad para ir más allá.

EL DIRECTOR ESPAÑOL OFRECIÓ DURANTE EL FICG LA MASTER CLASS “LUZ EN LA OSCURIDAD, EL CINE DE BAYONA”

“Nuestro trabajo es buscar el punto de encuentro con los actores. Siempre buscas que el trabajo sea en equipo y que haya una armonía. Pero sobre todo, los momentos de mayor recompensa en un set no es saber si lo que está pasando es la realidad o una interpretación, son los momentos que enganchan”, subrayó.

Para Bayona cada película es un viaje, uno que no puede hacer con la primera versión del guion, tiene que vivirlo todo para conocer el proceso.

“Y es un viaje de supervivencia, donde todo lo tienes en contra, aunque el proceso es bueno; si la última fase está mal, todo se cae. Es una experiencia de supervivencia, y en esto no ganas nada mintiendo”, expresó.

En la master class “Luz en la oscuridad, el cine de Bayona”, participó el director y diseñador cinematográfico Eugenio Caballero, quien habló sobre la importancia de capturar esos momentos que son de verdad.

Eugenio Caballero destacó de Bayona su excepcional conexión con el cine y las enseñanzas durante los rodajes, una oportunidad de descubrimiento, como le ocurrió a ambos en el rodaje de *Lo imposible*.

“Hay posibilidades de fallar y es una de las cosas maravillosas. En *Lo imposible* no sabíamos cómo lo haríamos, pero nos dijimos, ‘vamos a descubrirlo, sabemos lo que queremos contar, el corazón de la historia’, pero el cómo es lo que se descubre”, concluyó.

PANEL

FOTO: GUSTAVO ALFONZO



UN MAYAHUEL, CUATRO PILARES DEL CINE MEXICANO

BERTHA NAVARRO, DOLORES HEREDIA, OFELIA MEDINA Y ARCELIA RAMÍREZ CONVERSARON ADEMÁS DE SU TRAYECTORIA, SOBRE CÓMO REPERCUTIÓ EN SU VIDA Y EN SU CARRERA PROFESIONAL EL HABER SIDO GALARDONADAS CON LA PRESEA DEL FICG

ANASHELY ELIZONDO CORRES

En la edición número 40 del Festival Internacional de Cine en Guadalajara se llevó a cabo el panel “Mayahuel de Plata: Trayectoria”, en donde se reunieron destacadas

personalidades femeninas, pilares del cine mexicano y acreedoras del máximo homenaje dentro del FICG, el premio Mayahuel de Plata: la productora de cine Bertha Navarro y las actrices Arcelia Ramírez, Ofelia Medina y Dolores Heredia.

El panel, moderado por el productor y director mexicano Roberto Fiesco (*Trémulo*, 2015, *Quebranto*, 2013), buscó abarcar, a través de una profunda y reflexiva conversación, la trayectoria de las participantes, sus contribuciones al cine nacional y cómo

repercutió en su vida y en su carrera profesional el haber sido galardonadas con el Mayahuel de Plata, uno de los reconocimientos más respetados dentro de la industria cinematográfica.

Lo que une a las cuatro

Roberto Fiesco lanzó una pregunta que desbordó en una serie de anécdotas y recuerdos por parte de las participantes: ¿cómo se conocieron?

La primera en responder fue Dolores Heredia: “A Bertha la ví en muchos proyectos, era una señora de gran presencia, pero no fue hasta la grabación de *Sonora* que pudimos conocernos mejor. A Ofelia la vi por primera vez en *Rina*, con su risa tan auténtica, luego hemos compartido muchas cosas, hasta luchas sociales y proyectos, yo la visualizo como una hermana mayor. Con Arcelia tengo mucha historia, nos hicimos carnalas en CEC; seguir su carrera y sus dimensiones ha sido espectacular”.

La productora Bertha Navarro mencionó: “Estas tres maravillosas son un referente para la calidad de cine que hacemos y su calidad es un exponente para saber lo que las actrices mexicanas pueden alcanzar”.

“Conocí a Bertha en este festival y su trabajo en las producciones de Del Toro, siempre con una postura fuerte en cuanto al cine y la creación”, comentó por su parte Arcelia Ramírez. “Con Ofelia he trabajado mucho, somos amigas y nos queremos mucho, la admiro y ha sido referente desde mis inicios;

y con Dolores pues somos pares, nos formamos juntas y se nota que somos cómplices”.

El papel de las actrices y las causas sociales

Para la actriz Ofelia Medina es importante no separar las cosas que le importan con su vida diaria: “Mi vida siempre ha sido de la manifestación al ensayo, de la protesta a la manifestación. No soy actriz ni activista, soy Ofelia y me pongo donde me gusta”.

Agregó que “desde niña me ha interesado todo lo que sucede a mi alrededor, mi naturalidad de no hacerme líos con lo que pienso. He aprendido a pensar en comunidad, yo soy una persona que pretende ser congruente y que quiere cambiar al mundo”.

Bertha Navarro, quien ha documentado las luchas en América Latina, dijo: “Yo me siento comprometida desde joven, mi lucha siempre ha sido contra el ‘no se puede’. Yo fui esa joven y hacer cine siempre fue luchar para lograr calidad”.

Para Arcelia Ramírez, quien en cambio ha protagonizado diversas películas que muestran la realidad violenta de nuestro país, la cultura es el arma más importante para cambiar el mundo y es importante rescatar los espacios que generen conversación entre creadores, actores y espectadores con el fin de poner sobre la mesa los temas relevantes.

Las actrices también contaron diversas anécdotas sobre sus inicios en

el cine, su colaboración en óperas primas, con directores importantes como Arturo Ripstein y Guillermo del Toro.

Todas coincidieron en que una buena historia y guión hacen la diferencia, y que así es cómo deciden involucrarse con nuevos directores.

El Mayahuel de Plata, un símbolo representativo

Cada una de las actrices compartió con el público lo que significó para ellas recibir el homenaje más importante del FICG.

Para Bertha Navarro fue un momento bello e importante de su carrera: “Normalmente no premian a las productoras individualmente, así que recibir este premio fue algo personal, algo propio, eso me llenó de muchísimo orgullo”, dijo.

“Fue estimulante y me alegró el corazón el verme reconocida. También me dio un espacio de promesas para hablar de luchas importantes, como la democracia”, mencionó Ofelia Medina.

Arcelia Ramírez mencionó que “es abrumador y más cuando sientes que no has recorrido lo suficiente. Pero este Festival ha sido mi casa, así que esas ocasiones te obligan a ver el camino propio, lo aprendido y lo desprendido”.

Para la galardonada de este año, Dolores Heredia, este premio es algo relevante e íntimo en su carrera profesional: “Ando *amayahuelada*, es muy emocionante y me parece muy hermoso el gesto de reconocer y ver al otro. Son momentos importantes para ver nuestro recorrido y compartirlo”. ✨



TALENTS

EN TIEMPOS DE CÓLERA, EL CINE NOS SALVA: XIMENA URRUTIA

DIO INICIO TALENTS GUADALAJARA EN EL FICG, CON MÁS DE 40 SELECCIONADOS DE AMÉRICA LATINA Y EL CARIBE Y ASESORES DESTACADOS INTERNACIONALMENTE

VALERIA ESTEFANIA JIMÉNEZ MUÑIZ

Talents Guadalajara, en colaboración con la Berlinale, llegó a la edición 17 dentro del Festival de Cine en Guadalajara (FICG40) con el lema “En tiempo de cólera, el amor es colmena”. La directora de Industria y Mercado, Ximena Urrutia, señaló que en este 2025 cuenta con más de 40 seleccionados en las categorías: Acting / Directing Studio; Camera Studio; Talent Press Guadalajara; Talent Project Market; Talent Motion Studio; Production Design, y Production / Distribution Studio.

“Talents Guadalajara es un espacio para que se diviertan, se conozcan y empiecen a generar equipos para trabajos futuros, eso es lo más importante, porque aquí hay creadores de América Latina y el Caribe y eso nos ayuda a trenzar nuevas historias”, comentó.

Quienes fungirán como asesores, mentores e invitados especiales de los seleccionados Talents de este año son: en Acting / Directing Studio: Alejandra Márquez Abella, Michel Franco, Gerardo Trejoluna Diego Calva y Lola Dueñas; en Camera Studio: Enrique Chediak y Manuel Huitrón; en Talent Motion Studio: Ean McNamara y León Fernández; en Talent Press Studio: Erick Estrada, Dr.

Müge Turan y Diego Faraone; en Production Desing Studio: Eugenio Caballero, Barbára Enriquez y Anna Terrazas; en Production / Distribution Studio: Eréndira Núñez Larios, Mónica Vertiz, Elena Fortes y Ester Bernal; en Talent Project Market: Ivette Liang, Carlos Hernández Vázquez y Yolanda Barrasa.

El eje bajo el que se trabajará durante la edición tiene que ver con la necesidad de resistir, de encontrar el amor como una forma fraternal en todos y para todos, proyectándose en el cine, “porque producir es amor”, explicó Ximena Urrutia.

“Sabemos que el trabajo en el cine es comunal, es una resistencia social y contra el olvido, contra la precariedad;

y tiene mucho amor, está hecho para el público, para contar historias que deben ser expresadas y por eso lo hacemos juntos”, dijo.

Además de los talleres, las y los seleccionados podrán acudir a las clases magistrales y conferencias que se desarrollan en el FICG40, con lo que van a adquirir conocimiento para mejorar sus propuestas y coordinar enlaces para la creación de proyectos fílmicos independientes de largo alcance.

“Disfruten mucho, convivan, hablen; si tienen la oportunidad compartan conocimiento con quienes preguntan, siempre que tengamos esa oportunidad tomemosla, el cine y el arte crecen así, compartiendo” concluyó. ✨



FOTO: GUSTAVO ALFONZO



PANEL

DEL PAPEL A LOS VIDEOJUEGOS

ESPECIALISTAS DISCUTIERON LAS OPORTUNIDADES QUE ESTE FORMATO OFRECE AL JUGADOR PARA NARRAR HISTORIAS INMERSIVAS

PABLO MIRANDA

Los videojuegos tienen la capacidad de explorar las narrativas con personajes, escenarios, misiones y otros elementos con los que el jugador puede interactuar, creando productos que van más allá de las consolas al convertirse en historias que impactan por su riqueza en la narrativa.

Es por eso que los videojuegos mantienen el reto de reinventarse para ofrecer historias siempre más inmersivas que atraen la atención de los jugadores, coincidieron profesionales durante el panel “Del papel al pixel: cómo traducir históricas clásicas a experiencias jugables”, durante el FICG40.

En este encuentro, expertos en diseño narrativo y en *game design* dialogaron acerca de los recursos empleados para la creación de videojuegos y sus historias, lo que ha llevado a estos productos a ser considerados por su calidad en festivales internacionales de cine, como el de Cannes.

Esta calidad se ha visto reflejada en videojuegos como *Mexico, 1921. A Deep Slumber*, desarrollado por el estudio Mácula Interactive, en el que se sigue la historia de un periodista en un México que se sacude por el asesinato de Álvaro Obregón.

Este videojuego formó parte del Pabellón Fantástico en la edición 2023 del Festival de Cannes, e implicó un trabajo no solo técnico en cuanto a animación y diseño, sino que también

fue necesario realizar investigaciones históricas para que el desarrollo del videojuego contara con elementos más realistas.

Daniel Martínez García, director de Animación de Mácula Interactive, indicó que una de las ventajas de los videojuegos sobre el cine es que se busca colocar al jugador no sólo como espectador, sino como una especie de narrador que controla el seguimiento de la historia, quien puede interactuar o no en el desarrollo para incidir en ella.

“Tratamos de dar la experiencia de cómo se sentiría un periodista investigando en esa época, entonces sí podríamos generar esa misma empatía con un producto cinematográfico, sin embargo, el hecho de que tú como jugador puedas decidir qué explorar y

hasta qué punto puedes investigar es lo que más nos llama la atención”, aseveró.

Agregó que a través de los videojuegos también se pueden transmitir emociones con la narrativa, pero de una manera indirecta, debido que el jugador controla el orden de los acontecimientos para administrar el avance de la historia.

“Cuando generamos un videojuego se convierte, digamos, en un ente que se transforma en el narrador, se transforma en nuestra película o nuestro libro que le está contando una historia al usuario y le esté permitiendo vivir en los zapatos del personaje”, manifestó.

Por su parte, Héctor Ochoa Bueno, diseñador y desarrollador de video-

juegos, consideró que con la creación de nuevos videojuegos se está logrando quitar el estigma de que solo se trata de disparos, y consideró que existen distintos formatos que también ofrecen una historia profunda en la que el jugador pueda involucrarse.

“Es como un regreso a casa, parte de los videojuegos nacen de que la gente quiere un poco más de cine, un poco más de narrativa o que quiere ser parte, quiere pertenecer y lo quiere vivir, porque ya no quiere solo ver o tener esa empatía con los personajes, sino que quiere ser parte de la sesión”, mencionó.

Las oportunidades gráficas de los videojuegos también pueden aprovecharse para contar historias a través de elementos o detalles en el diseño,

señaló a su vez Luis Eduardo Godoy Saavedra, animador 3D de Mácula Interactive.

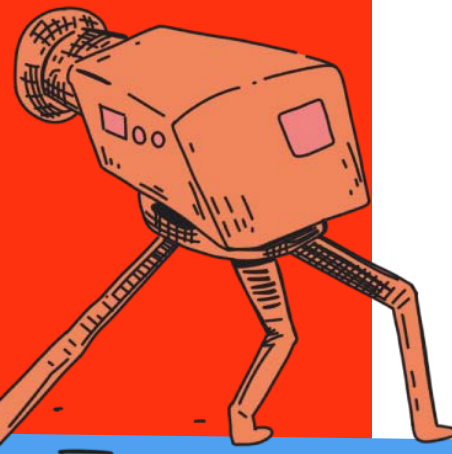
Como ejemplo mencionó a los NPC, o personajes no jugables, los cuales forman parte del diseño de la historia sin ser protagonistas, pero también pueden ser creados para aportar elementos, detalles o fragmentos de relatos que complementan o enriquecen las historias de los videojuegos.

“Algo que intentamos hacer fue crear mini historias en los NPC para que si el mismo jugador quería investigar más pudiera ir encontrando pequeñas historias y eso es algo que el cine no siempre te permite, donde la gente de fondo o los extras sólo ambientan el lugar”, indicó.



FOTO: GIGAS / GIGAS VITAL, FERNANDA VELAZQUEZ

PRESENTACIÓN

CINE SÓMATICO
ENTRE EL VER
Y EL SENTIR

EDICIÓN FICG / MAYAHUEL

El cine se puede mirar desde distintos frentes, entre ellos el del cuerpo, a partir del cual el académico y psicoterapeuta británico Luke Hockley propone una mirada poco convencional sobre este arte con su libro *Cine somático. La relación entre pantalla y cuerpo: una perspectiva junguiana*.

El libro realiza una lectura desde el cuerpo, el inconsciente y la experiencia somática de ver cine con base en la teoría junguiana.

Hockley indaga cómo las imágenes cinematográficas producen afectos y dialogan con zonas profundas de la psique, al margen de la técnica o la narración, para establecer vínculos íntimos con el público desde un lugar que va más allá del análisis racional.

La presentación en la Librería Carlos Fuentes contó con la participación del rector de la Universidad “Facultad de Cine”, Israel Moreno, y del investigador Adán Salinas. Ambos destacaron la importancia del texto como un aporte teórico y como una herramienta que amplía los horizontes desde los cuales es posible pensar el cine.

Moreno enfatizó que esta propuesta se suma a los esfuerzos de la Facultad por preservar, pensar y enseñar

la historia del cine contemporáneo, así como por promover la lectura como un acto de responsabilidad social. “Insistir en la literatura —y especialmente en libros como éste— es insistir también en el desarrollo cultural de nuestras sociedades”, expresó.

Por su parte, Salinas subrayó el valor del libro como detonante de discusiones más amplias sobre las teorías desde las cuales se analiza e interpreta el cine: “Uno de los aportes más valiosos del texto es que, en el cine, el contenido denso psicológico no tiene que ver con la calidad técnica de la película sino con la relación de cada espectador con su propia experiencia”, afirmó.

Para Salinas, *Cine somático* abre la puerta a una ontología distinta del cine, donde las imágenes no sólo se ven, sino que se sienten, se encarnan y se alojan en el cuerpo del espectador.

La obra de Hockley plantea conceptos como la tercera imagen, que habita el espacio intersubjetivo entre el espectador y la pantalla; el marco cinematográfico, entendido como el contenedor de la relación psicológica entre quien mira y lo que se muestra; y propone la noción de experiencia cinematográfica como una forma somática de expresión inconsciente que cobra forma durante la proyección de una película y que resulta clave para la construcción de significados personales. ✎

PRESENTAN PUBLICACIÓN DIRIGIDA A ACADÉMICOS
Y ESTUDIANTES DE MEDIOS Y PSICOLOGÍA ANALÍTICA
QUE AMPLÍA LOS HORIZONTES DESDE LOS CUALES
ES POSIBLE PENSAR EL CINE



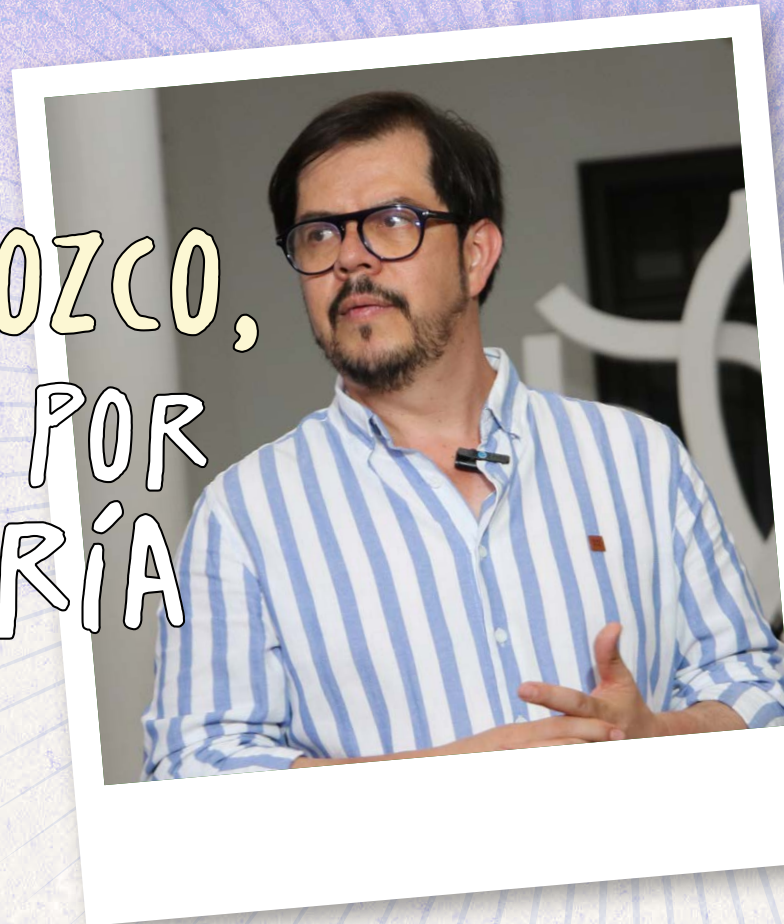
HÉCTOR OROZCO, FASCINACIÓN POR LA CURADURÍA

LAURA SEPÚLVEDA VELÁZQUEZ

Durante más de veinte años ha realizado proyectos editoriales, audiovisuales y museográficos en torno al arte, el cine, la fotografía y la cultura popular. Desde 2007 es investigador y curador de la Colección y Archivo Fundación Televisa, uno de los acervos más importantes de América Latina y es el curador de la exposición *Katharsis! Imágenes de la lucha libre en México*, que está en exhibición en el Museo de las Artes (MUSA), de la Universidad de Guadalajara, como parte de las actividades del Festival Internacional de Cine en Guadalajara (FICG40).

Acercamiento al arte. Soy de una generación donde actividades como la curaduría no existían en una formación académica. Fue gracias a una maestra de la universidad que entendí que había oficios que tenían que ver con narrar historias en los museos y generar experiencias en espacios culturales. Desde muy temprano empecé a trabajar con Alfonso Morales Carrillo, probablemente quien más sabe de fotografía en este país y tuve la fortuna de

formarme acompañándolo a él, en las primeras experiencias tanto editoriales como museográficas. **El disfrute de la investigación.** La investigación es lo principal en la curaduría. No sé cómo están ahora las formaciones académicas, pero si tuviera que tratar de orientar a nuevos curadores les diría que tienen que ser un investigador, tener muchas inquietudes para descubrir cosas en un archivo, tratar de encontrar hasta el último detalle de las historias



para poder contarlas al público de una manera divertida y que les motive a interesarse en un tema. El buen investigador siempre va a buscar maneras de contar esas historias. A lo mejor lo más sufrido es ya después cuando te sientas con una página en blanco o te paras frente a un muro en blanco y piensas cómo vas a contarla, pero lo más disfrutable para mí es estar leyendo, viendo imágenes, conociendo personajes, trayectorias, momentos de la historia, eso es lo más enriquecedor. **El mensaje.** Trato de entender la curaduría un poco como el escritor que usa las páginas para contar una historia o el cineasta que usa la edición. Pensar en cómo en este recorrido puedes ir poniendo algunos puntos de interés para que el espectador mantenga un discurso y se vaya interesando con estas historias intermedias, llegues a un clímax y puedas culminar el relato narrativo en el espacio. Para eso también es importante contar con buenos museógrafos que te ayuden a que el espacio le diga al espectador eso que tú quieres transmitir, tanto los colores de las paredes, como el recorrido que van a llevar, si va haber un

video o si van a dialogar diferentes medios, pintura, fotografías o escultura. Todo eso tiene una parte sumamente disfrutable, pero también una serie de compromisos por conocer más de distintos medios. **Katharsis!** Esta es de las exposiciones que más disfruto porque desde niño fui muy fan de la lucha libre en un sentido muy primario, emocional y demás. De repente al lado de un curador como Alfonso Morales entendí que puedes profundizar en estos temas culturales y reflexionar sobre la idiosincrasia mexicana, sobre cómo no es gratuito que la lucha libre sea probablemente el segundo deporte más seguido en México, cómo se ha mantenido a pesar de estar inmerso en una teatralidad y en un universo de espectáculo, no solo deportivo, sino un espectáculo en sí, cómo puede mantenerse repitiendo las mismas fórmulas hasta hoy en día y me parece justo que tiene que ver con raíces mucho más profundas. En la exposición se cuenta cómo desde las culturas prehispánicas ya las ritualidades tenían que ver con el enfrentamiento del bien y el mal, el enmascaramiento y cosas que se siguen repitiendo en

la lucha libre y que nos conectan por muchas vías, no solo la emoción infantil de haber vivido alguna función, sino tiene raíces muy profundas. **El FICG.** La primera vez que vine fue hace muchos años, en 2000 o 2002, habíamos hecho un festival de cine de ciencia ficción con cinco películas que trajimos como invitados al festival, luego trajimos la exposición de Gabriel Figueroa y es nuestro segundo año consecutivo de estar presentes. Para mí es increíble estar de vuelta porque es una manera de conectar con amigos cineastas que tienen otras maneras de expresarse, convivir y compartir experiencias con ellos. Además, el cine siempre está metido en todas mis curadurías, porque es el medio en el que me formé de inicio. **Los planes.** Estoy trabajando en un libro sobre la fotografía fija en el cine, sobre los grandes fotógrafos de México: Álvarez Bravo, Graciela Iturbide, Agustín Jiménez, Luis Márquez, Ivonne Venegas, de todas las generaciones que han pasado por el cine, un libro que hable de las influencias entre el cine y la fotografía. ✨

CLOSE UP

DIRECTORIO

Mayahuel

FICG 40 Festival Internacional de Cine en Guadalajara Film Festival México

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA ✨ Rectora General: Mtra. Karla Alejandrina Planter Pérez ✨ Vicerrector Ejecutivo: Dr. Héctor Raúl Solís Gadea ✨ Secretario General: Mtro. César Antonio Barba Delgadillo ✨ Presidente del Patronato del Festival Internacional de Cine en Guadalajara: Mtro. Guillermo Gómez Mata ✨ Directora del Festival Internacional de Cine en Guadalajara: Estrella Araiza Briseño ✨ Coordinadora General de Comunicación Social: Lic. Laura Morales Estrada ✨ Jefe de Gaceta / Mayahuel: Mtro. José Luis Ulloa Luna ✨ Editor: Alberto Spiller ✨ Product Manager: Luis Jorge Gómez Bogarín ✨ Responsable del área de Diseño: Carla Eugenia Yaver ✨ Diseño del Suplemento Mayahuel: Miriam Mairena ✨ Diagramación: Miriam Mairena, Mariana López, Diego Aguirre, Luisa García