

ARQUITECTURA Y CINE

LOS LABERINTOS

DEL MINOTAURO DE DEDALO AL FAUNO DE GUILLERMO DEL TORO

Trabajo Fin de Grado

Curso 2017-2018

Grado en Fundamentos de la Arquitectura



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

Autor: Raúl Mellado Martínez

Tutor: Pedro Javier Molina-Siles



ESCOLA TÈCNICA
SUPERIOR
D'ARQUITECTURA



ARQUITECTURA Y CINE

LOS LABERINTOS

DEL MINOTAURO DE DEDALO AL FAUNO DE GUILLERMO DEL TORO

Trabajo Fin de Grado
Curso 2017-2018

Grado en Fundamentos de la Arquitectura



UNIVERSITAT
POLITÀCNICA
DE VALÈNCIA

Autor: Raúl Mellado Martínez

Tutor: Pedro Javier Molina-Siles



ESCOLA TÈCNICA
SUPERIOR
D'ARQUITECTURA

RESUMEN

Resulta difícil sustraerse a la atracción del laberinto. A lo largo de la historia y en diferentes culturas, los laberintos han surgido de forma intencionada y a veces también espontáneamente, como resultado de una complejidad descontrolada. Se han elaborado laberintos fundamentalmente con dos usos: el uso ritual y el lúdico. Sin embargo, un tercer uso ha surgido de la imaginación canalizándose a través de los mitos, la literatura, la pintura e incluso el cine.

Los laberintos siempre despiertan curiosidad; los mitológicos, como el del Minotauro y su creador Dédalo, los grabados de las cárceles laberínticas de Piranesi, o los laberintos tridimensionales cinematográficos de Vincenzo Natali o los habitados por el fauno de Guillermo del Toro, entre otros. Desde el punto de vista arquitectónico el laberinto no supone un reto, su diseño no requiere de grandes conocimientos constructivos ni de un análisis tipológico elaborado, en este sentido son inocentemente simples. Su exigencia es más bien geométrica, de índole puramente abstracta, intelectual, y por eso es lógico que haya sido objeto habitual de juegos para literatos, artistas, matemáticos y cinematográficos.

Desde un punto de vista arquitectónico los laberintos no satisfacen ninguna función necesaria para la vida cotidiana. Para el poeta y crítico de arte, Cirlot, "un laberinto es una construcción arquitectónica, sin aparente finalidad, de complicada estructura y de la cual una vez en su interior, es muy difícil encontrar la salida".

Palabras clave: ARQUITECTURA, CINE, LABERINTO, DÉDALO, FAUNO, PIRANESI, MITOLOGÍA.

RESUM

Resulta difícil sostreure a l'atracció del laberint. Al llarg de la història i en diferents cultures els laberintes han sorgit de forma intencionada i a vegades també espontàneament, com a resultat d'una complexitat descontrolada. S'han elaborat laberintes fonamentalment amb dos usos: l'ús ritual i el lúdic. No obstant això, un tercer ús ha sorgit de la imaginació canalitzant a través dels mites, la literatura, la pintura i fins i tot el cinema.

Els laberintes sempre desperten curiositat; els mitològics, com el del Minotaure i el seu creador Dédalo, els gravats de les presons laberíntiques de Piranesi, o els laberintes tridimensionals cinematogràfics de Vincenzo Natali o els habitats pel faune de Guillermo del Toro, entre d'altres. Des del punt de vista arquitectònic el laberint no suposa un repte, el seu disseny no requereix de grans coneixements constructius ni d'un anàlisi tipològic elaborat, en aquest sentit són innocentment simples. La seua exigència és més aviat geomètrica, d'índole purament abstracta, intel·lectual, i per això és lògic que fora objecte habitual de jocs per a literats, artistes, matemàtics i cinematogràfics. Des d'un punt de vista arquitectònic dels laberintes, no satisfan cap funció necessària per a la vida quotidiana. Per al poeta i crític d'art, Cirlot, "un laberint és una construcció arquitectònica, sense aparent finalitat, de complicada estructura i de la qual una vegada a dins, és molt difícil trobar la sortida".

Paraules clau: ARQUITECTURA, CINE, LABERINTE, DÉDALO, FAUNO, PIRANESI, MITOLOGIA.

ABSTRACT

It is difficult to escape the attraction of the maze. Throughout history and in different cultures labyrinths have arisen intentionally and sometimes also spontaneously, as a result of uncontrolled complexity. Mazes have been elaborated primarily with two uses: ritual and playful use. However, a third use has emerged from the imagination channeled through myths, literature, painting and even film.

The labyrinth always arouses curiosity; The mythological ones, like the one of the Minotaur and its creator Dédalo, the engravings of the labyrinthian prisons of Piranesi, or the three-dimensional cinematic labyrinths of Vincenzo Natali or those inhabited by the faun of Guillermo del Toro, among others. From the architectural point of view the labyrinth is not a challenge, its design does not require great constructive knowledge or elaborate typological analysis, in this sense they are innocently simple. Its demand is rather geometrical, of a purely abstract, intellectual nature, and so it is logical that it has been the habitual object of games for literates, artists, mathematicians and cinematographers.

From an architectural point of view labyrinths do not satisfy any function necessary for everyday life. For the poet and art critic, Cirlot, "a labyrinth is an architectural construction, with no apparent purpose, of complicated structure and of which once inside, it is very difficult to find the way out."

Key words: ARCHITECTURE, CINEMA, LABYRINTH, DEDALO, FAUNO, PIRANESI, MYTHOLOGY.

ÍNDICE

1. Objetivos	12
2. Relación entre el cine y la arquitectura	18
3. El laberinto	24
4. El laberinto Arquitectonico	38
5. Laberintos Cinematograficos	46
Dentro del Laberinto	48
El corredor del laberinto	58
Cube	66
El laberinto del Fauno	72
6. Conclusión	82
7. Referencias Bibliográficas	86
8. Índice de imágenes	92



1. Objetivos

OBJETO DEL TRABAJO

Este trabajo pretende profundizar en la representación gráfica del laberinto y en su valor simbólico, artístico y visual, tanto en la arquitectura como en el cine. Los elementos que engloban y forman los laberintos tanto material como místicamente son decisivos en la proyección cinematográfica.

Los laberintos siempre despiertan curiosidad; los mitológicos, como el del Minotauro y su creador Dédalo, los grabados de las cárceles laberínticas de Piranesi, o los laberintos tridimensionales cinematográficos de Vincenzo Natali o los habitados por el fauno de Guillermo del Toro, entre otros; en este trabajo se estudia el laberinto y su historia y misticismo.

Además, se ha estudiado la influencia directa de estos laberintos en diferentes largometrajes, así como su relación con la cámara para resaltar la narrativa de las películas. Por ello se han realizado cuatro estudios principales en los que el laberinto es un elemento importante, en cada uno de ellos con una influencia distinta.

METODOLOGÍA

El procedimiento elegido para alcanzar el objetivo del presente trabajo es el siguiente:

Se ha realizado un estudio cualitativo de la cuestión, observando qué significado ha tenido el laberinto a lo largo de la historia, sus principios en la relación con la humanidad, las tipologías y variantes que este posee y la incidencia que los laberintos han tenido en la historia de la arquitectura, bien sirviendo de base inspiradora a algunos arquitectos, o bien marcando un hito o una forma distinta en la visión de la arquitectura.

Además, se ha establecido un estudio de cuatro casos cinematográficos, en los que la influencia del laberinto responde directamente con la trama de la película, ya sea uno de los protagonistas de la historia o un decorado que estructura la misma, de tal forma que no se puede entender la película sin la referencia de la construcción que estamos estudiando.

El muestreo de estos films ha sido subjetivo, intentando tener diferentes estilos cinematográficos, diferentes directores de las obras y que las muestras variaran en el tiempo, para de esta manera poder ver las diferentes influencias y representaciones laberínticas en diferentes épocas del séptimo arte.

Los instrumentos consultados para la realización de este trabajo han sido desde documentos estandarizados como diccionarios, enciclopedia y libros de época hasta libros validados, que han escrito autores especializados en la casuística que se trata en este trabajo.

También se ha consultado revistas especializadas y artículos que estaban ligados directamente al objeto de este trabajo. Se han consultado paginas en la web de las tres temáticas que abarca el trabajo, cine, arquitectura y laberintos. Además, se han visualizado las películas de los casos de estudio con objeto de llegar a un análisis claro de la cuestión.

ESTADO DE LA CUESTIÓN

La temática del laberinto, no es ni mucho menos algo nuevo en nuestras vidas, pero si que sigue motivando la mente humana cada vez que se enfrenta a un nuevo laberinto. El reto, el miedo a lo desconocido, la incertidumbre de encontrar el centro y posteriormente la salida, son algunos de los alicientes que proporcionan al laberinto un misticismo y un elemento de notoria curiosidad para el ser humano.

El cine, que otro de los enfoques en los que se centra el trabajo, donde se estudia la presencia e importancia general que da el laberinto a las diferentes películas de análisis. Actualmente nos podemos encontrar con bastantes estudios sobre el cine, pero pocos son los que ahondan en la cuestión del laberinto en determinadas películas, su importancia tanto visual como conceptual, para el desarrollo de la narrativa en algunas de ellas, es tan amplia que se considera necesario un estudio sobre ello.

Cabe destacar la comparativa de Martínez García (2012) en su libro "Laberintos Narrativos", donde realiza un estudio de algunas películas y los clasifica atendiendo a diferentes características: dimensión material, número de vías, número de niveles y su funcionalidad.



2. *Relacion entre el cine y la arquitectura*



Fig.1. Primer film de los hermanos Lumière 1895. Trabajadores saliendo de la fabrica de Lyon.



Fig.2. Howard Hawks sentado en la silla del director en un set de rodaje exterior.

El cine se basa en una historia, una historia real o fantástica. Un medio que te da acceso a un lugar físico al que no puedes acceder, sin embargo mediante su magia te sientes dentro de él. Atemporal en su relación entre la concepción y la visualización, su historia no tiene fecha exacta, su tiempo es falso, su espacio, por muy real que sea, también. Es el espectador el que crea realidad en la escena que visualiza, en el momento en el que se hace cómplice de ella. Y sobre todo es el director el que, con su magia, hace que los paisajes vayan al unísono con la historia.

La escena cinematográfica ha estado evolucionando desde el principio de los tiempos. Es por ello que los diferentes aspectos que engloban la arquitectura han estado presentes en el mundo de los metrajes. Las sinergias que se establecen y se han establecido a lo largo de los años entre el séptimo arte y la arquitectura son cuantiosas. Pero no se queda solo en una relación en cuanto a la ambientación de los diversos espacios y lugares que la escena posee. Tratamos una relación de sensibilidad, en la que se busca destacar un sentimiento visto en la gran pantalla que llegue de forma directa al espectador. Debido a esto, siempre se han tenido en consideración los aspectos arquitectónicos en la escena cinematográfica, en pos de lograr un despertar sentimental en el espectador.

La implicación arquitectónica ha ido variando a lo largo de la historia pero cabe destacar que siempre ha estado presente. Desde los primeros decorados teatrales, en los que el fondo plano era la base principal de las películas de la época. Como podemos apreciar en la referencia al cine de los hermanos Lumière¹(Fig.3). Que se basa en planos rodados en el exterior, por lo que relacionábamos la arquitectura contemporánea de la época con la escena, haciendo así llevar diferentes representaciones paisajísticas de los lugares en los que rodaban, siendo así un elemento de explicación geo-cartográfica para las personas, muy importante teniendo en cuenta la situación colonial del momento. Sus metrajes ganaban fama por su carácter documental.

Tras esto directores como Georges Méliès (1861-1938), hicieron uso de el elemento del decorado de una mayor complejidad, para llevar su estilo cinematográfico al corazón del espectador, con historias alejadas de la realidad. Posteriormente, la situación se desarrollaría en pos de un paisaje desarrollado con maquetas de diferentes escalas, para una apreciación de la arquitectura desde distintos puntos de vista.



Fig.3. Fotografía de los hermanos Lumière en uno de sus sets.

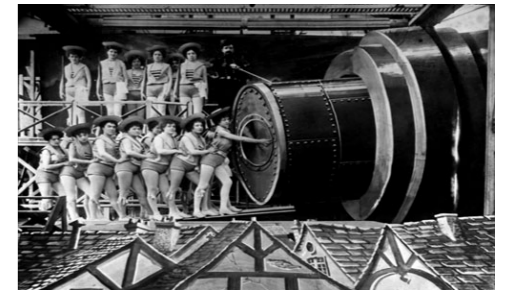


Fig.4. Viaje a la luna George Méliès. Decorado teatral 1902.

1. Auguste y Louise Lumière, inventores del cinematógrafo, pioneros en el séptimo arte, comenzaron sus andanzas a finales del siglo XIX.



Fig.5. Paisaje exterior de la película El Doctor Frankenstein. 1931.



Fig.6. Escena en set interior con condiciones meteorológicas artificiales de "Cantando bajo la lluvia" 1952.

2. El kinetoscopio fue el precursor del moderno proyector cinematográfico desarrollado por William Kennedy Laurie Dickson mientras trabajaba con Thomas Edison.

3. Aparato que permite proyectar imágenes fijas de manera continuada sobre una pantalla para crear una sensación de movimiento.

Ya en los Estados Unidos, cuando se toma el estilo de los primeros metrajes europeos como referente. Aún con el cambio en el formato de grabación entre el Kinetoscopio² al cinematógrafo³ no fue un foco grande de cambio en lo referente a lo arquitectónico, pues la arquitectura seguía teniendo el mismo peso artístico en los metrajes. Aunque en el principio de los tiempos del mundo cinematográfico, no se requerían unos escenarios demasiado complejos, debido a que la acción no tenía tanta fuerza en este aspecto.

Posteriormente, vimos como se desarrolló la escenografía. La inclusión del rodaje al aire libre de escenarios de interés arquitectónico ya existentes, se dio por medio de los realizadores y cineastas de la época, que buscaban entornos paisajísticos con edificaciones que fueran de la mano con la narrativa argumental de la que trataba el metraje. Este fue un salto de interés pues se pasó del decorado al uso, a un fotograma mas realístico.

Con el paso del tiempo y el aumento drástico de la popularidad del mundo del cine, comenzaron a verse problemas de rodaje en los ambientes exteriores. Obligando a los realizadores a buscar la alternativa en los estudios abandonando los sets de exteriores, esto dio bastantes ventajas. En lo que respecta a la grabación, nos encontramos con que ya no había problema con la franja horaria, pues se podía grabar a cualquier hora recreándolo en el set de rodaje del estudio. Lo mismo pasó con el control de la naturaleza, la luz artificial utilizada en la

ambientación y el trato que se le daba a elementos que no se encontraban en la naturaleza, o no tenían las características necesarias y por medio del tratamiento o su construcción, se conseguían elementos mucho mas adecuados que los anteriores.

El salto principal entre la sinergia del cine y la arquitectura, se desarrollo con la llegada de la tecnología, pues las maquetas que se utilizaban ya eran de una escala mucho mayor de las que se manejaban en el pasado, permitiendo estas herramientas tecnológicas una facilidad y recorte en los tiempos de construcción óptimos, llevando a cabo unas obras mucho mas realistas y profesionales. Hoy en día ese desarrollo tecnológico ha evolucionado exponencialmente, hasta el punto de recrear espacios irreales o físicamente difíciles de creer, como en El corredor del laberinto (The Maze Runner, Wes Ball, 2014) en la que en el celuloide se erige una estructura exorbitante en forma de laberinto, que hace que el espectador considere real el mundo ficticio que la tecnología ha creado.



Fig.7. Set de rodaje de "Matrix"1999. Utilización de metodos tecnologicos para recrear espacios arquitectonicos.



3. *El laberinto*

ORIGEN DEL LABERINTO



Fig.8. Representación gráfica de un laberinto circular de mampostería de piedra blanca.

Los laberintos, como concepto general, evocan un sentimiento de caos organizado, desorientación y complejidad. En la cultura popular, se ha asentado el concepto como relación a un problema de difícil salida o solución, en el que solo una opción es válida en el entresijo de posibilidades que este ofrece. El término Laberinto, es definido en El Diccionario de la Real Academia de la Lengua como:

Del latín *labyrinthus*, y este del griego *labýrinthos*. Lugar formado artificialmente por calles y encrucijadas, para confundir a quien se adentre en él, de modo que no pueda acertar con la salida. Cosa confusa y enredada. Composición poética hecha de manera que los versos puedan leerse al derecho y al revés y de otras maneras sin que dejen de formar cadencia y sentido.

Esta definición refleja el carácter complejo de la construcción de un laberinto, compuesto por caminos tortuosos, donde existe una facilidad de extraviarse si no existe un guía que ayude a cruzarlo.

LOS PRIMEROS LABERINTOS

Está en la naturaleza del ser humano, la búsqueda debido a la curiosidad por aquello que desconocemos. Es entonces cuando el laberinto y lo que significa se nos abre y nos atrae debido a su misterio y sus entresijos, tanto de una forma poética y mística como lúdica. Es por ello que una vez planteado su significado, debemos conocer de dónde procede este curioso y enigmático símbolo histórico. No hay un origen exacto en el que datar las primeras apariciones de representaciones gráficas sobre laberintos o cual exactamente fue la primera civilización en crearlos, sin embargo, las primeras representaciones gráficas se encuentran entre el final del periodo Neolítico y principios de la Edad del Bronce. Desde grabados de laberintos en un domo del Neolítico en la isla de Cerdeña en Italia, grabado en piedra en Valcamónica, Italia, en la Edad del Bronce, hasta el laberinto en la cara de una moneda etrusca descubierto en Creta, aunque el primer laberinto del que se tiene constancia es el laberinto de forma cuadrada representado en una tablilla de Pilo.



Fig.9. Representación del laberinto de Dedalo. Teseo combatiendo contra el minotauro.



Fig.10. Representación gráfica del Palacio de Knossos, palacio realizado por el arquitecto Dédalo, del que se cree la base de la historia del minotauro.

Fig.11. Planta del palacio de Knossos, donde se contemplan los espacios laberínticos por los que destacaba el palacio.

Los laberintos con mayor trascendencia en la antigüedad son cinco, el de Cnosos y el Gortyna en Creta, otro Egipcio localizado en el lago Moeris, uno Griego, situado en la isla de Lemnos y el último etrusco, en Clusium. Para las civilizaciones antiguas, el laberinto se generaba de una simbología cuya cualidad era la atracción, como el abismo o remolino que generan las aguas, debido a eso en algunos de los grabados se encontraban imágenes de demonios, dibujados con la idea de atraerlos hasta el interior para engañarlos y convertirlos en prisioneros.

MITOLOGÍA DE LOS LABERINTOS

Visto esto, cabe destacar que los primeros ejemplos de laberintos nacieron en la cuenca del mediterráneo, y sobre todo en Europa. La palabra laberinto, de origen griego, proviene directamente del mito relacionado con la construcción del arquitecto Dédalo⁴ para el rey Minos de Creta. Cuando pensamos en laberintos, principalmente lo asociamos a la historia de las aventuras de Teseo en su lucha contra el Minotauro, que se dio en el laberinto de Dédalo. Teseo, héroe griego, hijo de Egeo, que era el rey de Atenas y Etra. Debido a la guerra entre Creta y Atenas, Egeo se ve obligado a enviar como sacrificio anual a 14 jóvenes de la nobleza ateniense, como sacrificio al Minotauro de Creta.



Fig.12. Moneda cretense que representa al laberinto del minotauro por una cara y a la bestia por su anverso.

4. En la mitología griega, Dédalo, hijo de Eupálamo y Alcipe, era un arquitecto y artesano muy hábil, famoso por haber construido el laberinto de Creta. Dédalo tuvo dos hijos: Ícaro y Yápigé.



Fig.13. Representación de Teseo deambulando por el laberinto con el minotauro al acecho.

El joven ateniense, en un acto heroico, se embarca en dirección a Creta para vencer al Minotauro⁵ y de esta manera liberar a su pueblo de esta condena, ejercida por Minos, rey de la isla. Una vez allí, Teseo, busca en Ariadna, hija de Minos, una aliada para sacar su campaña adelante, siendo fructífera gracias al enamoramiento de esta. El joven se interna en el complejo laberinto construido por Dédalo, con el objetivo de dar muerte al minotauro, con la ayuda de una espada y un ovillo de oro que Ariadna le proporciona, para que este no se pierda en su andanza; de esta manera, una vez salido victorioso de su enfrentamiento con el Minotauro, Teseo vuelve sobre sus pasos siguiendo el hilo que Ariadna sostiene.

A grandes rasgos, es esta la base principal de la historia del mito del laberinto del Minotauro. Al que podemos apreciar las clásicas características de los escritos antiguos y sus interpretaciones como sistema secundario, en el que bajo esta correlación de lugares, personajes y hechos, nos encontramos una trama simbólica sólida, que daba lugar al mito.

El laberinto, como se ha comentado con anterioridad, servía a las culturas antiguas para encerrar a los monstruos o miedos que les acechaban en el pasado, es por ello que la figura del Minotauro cobra tanta importancia, ya que es la bestia nacida de la unión entre la mujer de Minos, Pasífae y el Dios Neptuno. El Minotauro no es más que “el toro de Minos”; a su vez, el símbolo del toro alude a la “dominación perversa”, con lo que tenemos “la dominación perversa de Minos”, es decir una dominación ejercida sobre el estado psíquico del rey (Martínez García, 2012, p: 83).

Este hecho cobra importancia ya que del tormento de Minos, nace el Minotauro, al que encierra en el laberinto construido por Dédalo, ya que rechaza la verdad que le tortura sobre su mujer. De esta manera, la dominación perversa del Rey, se mantiene oculta en el laberinto, que es justificada con el tributo de los jóvenes atenienses sacrificados para alimentar a la bestia.

5. Era un monstruo con cuerpo de hombre y cabeza de toro. Su nombre significa “Toro de Minos”, y era hijo de Pasífae y el Toro de Creta. Fue encerrado en un laberinto diseñado por el artesano Dédalo, hecho expresamente para retenerlo, ubicado en la ciudad de Cnosos en la isla de Creta.



Fig.14. Representación de un castillo de la Edad Media referenciándose en un laberinto.

LA SIMBOLOGÍA DEL LABERINTO

El símbolo del laberinto se encuentra latente en diferentes culturas y lugares, presentándose como un símbolo que se mantiene atado al aspecto espiritual. Como algunos laberintos dibujados en el suelo ante las viviendas, utilizados para capturar a los espíritus malignos que rondaban dichos espacios. Se conocen este tipo de funciones simbólicas de los laberintos desde la época de la prehistoria. Sin embargo, el significado primordial del laberinto venía asociado a los rituales de iniciación. Por ello, es el laberinto el símbolo que representa la búsqueda del centro personal, para ello es el laberinto el que propone la superación por etapas de la prueba que es este ritual de iniciación.

Ya en la Edad Media, se relacionaba el laberinto con el arduo camino que separaba al creyente con Dios, un recorrido tortuoso,



Fig.15.

Fig.16.

repleto de diferentes opciones con solo una correcta, pero difícil de localizar hasta hallar el centro. Se veían como la simbolización del sufrimiento de Cristo en la cruz. El camino por el laberinto representaba el peregrinaje, la expiación de los pecados. El centro representaba la vuelta a nacer.

Ya en el renacimiento es el ser humano el que se convierte en el centro del laberinto, convirtiéndose así en el símbolo que refleja el dogma humanístico antropocéntrico de la época. Hoy en día, se mantiene como símbolo vivo de diferentes ámbitos, desde la rama artística con la escultura, la pintura o el cine, hasta la académica con investigación antropológica o psicológica.

Fig.15. Laberinto en la Iglesia de Chartres, Francia.

Fig.16. Laberinto en el pavimento interior de la Iglesia de San vitale, Ravenna, Italia.

TIPOS DE LABERINTOS

Se debe de tener en cuenta que existen dos tipos de laberintos en cuanto a su composición interior, aquella que solo tiene un camino desde el exterior hasta el círculo interior que representa el objetivo, ya que no es posible ni necesario tomar una elección durante el recorrido, con lo cual en este tipo de laberintos somos conocedores desde el inicio hasta el fin, que las paredes del laberinto pasaran colindantes en algún punto del recorrido por el perímetro y a su vez finalizaran el interior, estos son más conocido como laberintos clásicos o unicursales, y aquella que se compone de diferentes senderos interconectados, con un consecuente aumento de las posibilidades de perdida, son llamados llamados laberintos de multicursales o perdederos, en algunos de los recorridos multicursales existen "Islas", se trata de partes del recorrido dentro del laberinto que no están conectadas al perímetro. Estos tuvieron su auge en los jardines de la Inglaterra del siglo XII, que mas tarde se propagarían por Europa con un mayor auge en Italia y Francia. Dentro de los dos grupos, podemos encontrar diferentes tipologías de laberintos, ya Plinio el viejo⁶, en su libro "Historia Natural" (Plinio

6. Gayo Plinio Segundo (en latín: Gaius Plinius Secundus), conocido como Plinio el Viejo (Comum (la actual Como, en Italia),- Estabia (hoy Castellammare di Stabia), 25 de agosto de 79), fue un escritor, científico, naturalista y militar latino. Realizó estudios e investigaciones en fenómenos naturales, etnográficos y geográficos, recopilados en su obra *Naturalis historia*.

en Francisco Hernandez, 1966), menciona cuatro tipos de laberintos, detallando en concreto algunos y mencionando ligeramente otros con claras referencias mitológicas, lo que nos hace ver que en la época, el concepto del laberinto ya estaba extendido. Empezando por los laberintos de tipo unicursal⁷, podemos encontrar diferentes tipos:

El laberinto clásico (Fig.17), se denomina de esta manera a aquel que posee siete caminos concéntricos, este tipo de laberintos unicursales, nacen de la misma base estructural, una cruz principal como figura geométrica primaria del laberinto, que se desarrolla hacia el exterior conformando así el laberinto final. El acabado de este puede variar en su geometría, pues lo más común son los circulares o elípticos, teniendo también importancia los de forma cuadrada. Pero aun con las distintas variantes que se han podido encontrar de la época, todas las representaciones de laberintos encontradas en monedas, domos, vasijas o dibujos se caracterizan por iniciar su geometría con la misma "semilla de trazo"⁸.



Fig.17. Representación del laberinto unicursal básico.

7. Se dice de aquello que tiene o posee un solo camino, se aplica en este caso a la estructura del los laberintos.
8. figura geométrica inicial a partir de la cual se traza el laberinto.



Fig.18. Representación del laberinto Báltico, de doble acceso.

El laberinto Clásico Báltico (Fig.18), es un tipo de laberinto que se caracteriza por tener dos entradas y un único centro donde se conectan, aun con la característica de las dos entradas, este laberinto sigue siendo unicursal, pues es el mismo recorrido con una entrada y salida pasando por el centro, de esta manera una vez que entras por un camino, no tienes la necesidad de volver atrás cuando alcanzas el centro, sino que prosigues el recorrido hasta el opuesto donde encontrarás la salida. Estos laberintos eran los que más abundaban en la Edad del Bronce y se pueden encontrar desde Galicia hasta en los territorios del norte del continente Europeo.

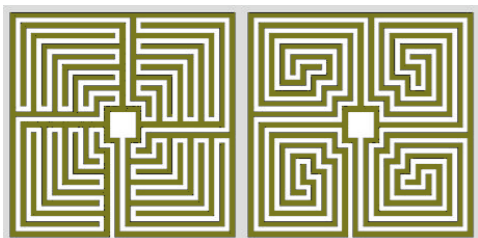


Fig.19. Laberintos románicos con variación de su semilla.

El laberinto Romano (Fig.19), la característica principal de este tipo de geometría es que se dividen fácilmente en cuadrantes simétricos. La semilla es el recorrido correspondiente a uno de los cuadrantes, que se une mediante un trazo a otra semilla igual. normalmente se presentan mediante una geometría cuadrada, pero no es la única. Se pueden subdividir en tres diferentes tipos teniendo en cuenta el tipo de semilla que genera el laberinto, pueden ser de espiral, meandro o serpentino. Estos tipos, salvo excepciones, no están pensados para ser recorridos a pie, sino que tenían un objetivo más visual y decorativo.

El laberinto Medieval (Fig.20.21), este tipo de laberinto tiene una geometría muy marcada, pues junto con el clásico son los dos más fáciles de reconocer a simple vista. Aun sin tener una forma exterior estandarizada pudiendo ser cuadrados, circulares o hasta poligonales; ni tener un número exacto de caminos, comúnmente poseen entre 6 y 11 caminos. El número de caminos y la forma exterior tienen posibilidad de cambio o variación, pero es en la configuración de los cuadrantes cuando el patrón, menos rígido que en el Romano, es reconocible. En este periodo se insertan a los laberintos comunes los llamados "bastiones", que son formaciones opuestas al laberinto ubicadas en las cuatro esquinas de este sin distorsionar el circuito del laberinto.



Fig.20. Laberinto medieval de estilo circular, con flor de arco de medio punto en su corazón.

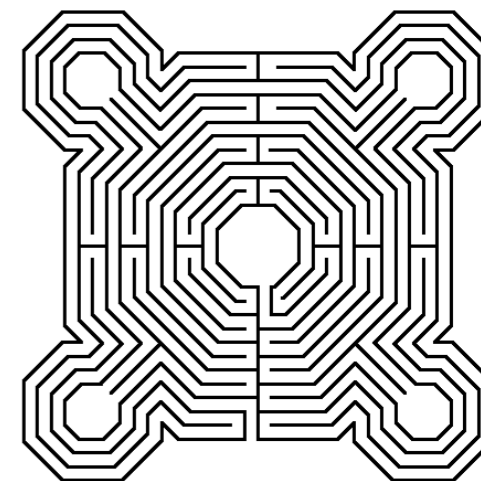


Fig.21. Laberinto medieval de estilo ortogonal, con cuatro bastiones octogonales.



4. *El laberinto arquitectónico*

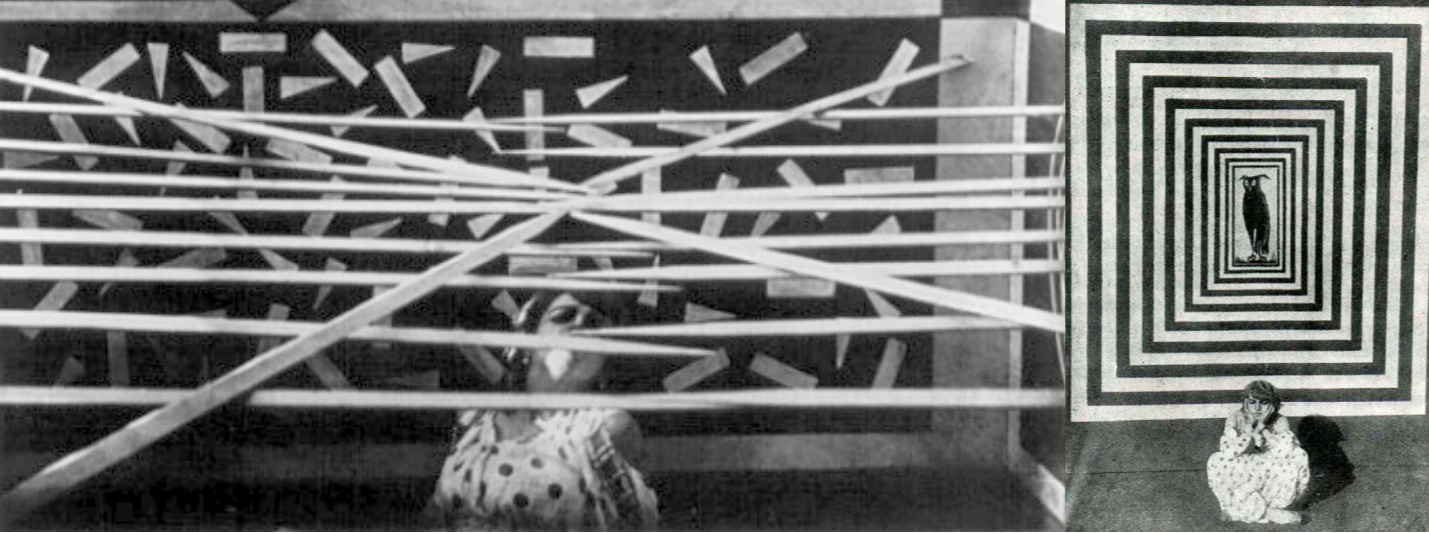


Fig.22. 23. Fotogramas de Anton Giulio Bragaglia, Thais (1916)

Que toda arquitectura tiene un fin específico, no es algo que nos sorprenda, pues ya sea por términos funcionales, por cubrir necesidades primarias o por simple estética, el arquitecto ha sabido desde los principios de la profesión, dar cabida a la belleza mediante retos y decisiones. El laberinto es uno de estos retos, como hemos visto anteriormente, partía en la antigüedad de un símbolo, enlazado a una creencia específica según el lugar en el que se construyera, para más adelante convertirse en un entretenimiento o un rompecabezas físico, palpable, donde los recorridos que lo componen se encuentran en la frontera entre el paisaje y la arquitectura.

El espacio laberíntico representa una prueba, un entresijo difícil de resolver, una pérdida, una búsqueda y un final que se torna ilusorio. La arquitectura tiene mucho de laberinto en este sentido, ya que en sí, la arquitectura es un reto, una prueba, repleta de

interrogantes que te sumergen en una búsqueda constante de información e inspiración, para al final encontrar un camino que te lleva al objetivo buscado. Esta idiosincrasia entre el laberinto y la arquitectura se viene dando desde las pirámides construidas en el antiguo Egipto, repletas de recorridos angostos y sinuosos hasta llegar a las cámaras funerarias que se ocultaban en su interior, hasta en las construcciones laberínticas de Sverre Fehn⁹, en las que es el concepto del laberinto lo que define su idea arquitectónica. Es en su fábula El Laberinto, donde Fehn se nutre de la idea del infinito y además del principio de orden que este conlleva.

Al analizarlo, destaca que el laberinto es un espacio circunscrito y determinado, un espacio finito por sí mismo, pero con un recorrido interno que puede llegar a ser infinito. El laberinto puede adoptar la forma de una línea en la arquitectura, un jardín, un libro o un mundo entero, siempre que se observe desde el interior y no manejando los entresijos y escrutando los recorridos que llevan al centro, así como concibe Fehn la arquitectura, con una visión espacial interior, que te permite perderte, analizar y volver a encontrarte con sus obras. Para Fehn un laberinto no es un acontecimiento caótico, sino todo lo contrario, lo visualiza como un exceso de orden geométrico, en la cual la estructura está bien definida en la cual el sujeto que se adentra no puede escapar.

Además de la idea arquitectónica del laberinto físico, el construido, aquel que es llevado a cabo en un proyecto. También se considera un tipo de laberinto alternativo, más allá de la construcción física arquitectónica, nos encontramos con laberintos en un simple dibujo



Fig.24. Fotograma del laberinto de The Maze (1953) William Cameron Menzies.

9. Sverre Fehn, (Kongsberg, provincia de Buskerud, Noruega, 14 de agosto de 1924 - 23 de febrero de 2009),¹ fue un arquitecto noruego. Diseñador de cien construcciones; 3 pero cuando recibió el premio Pritzker en 1997, sólo habían sido construidas once.

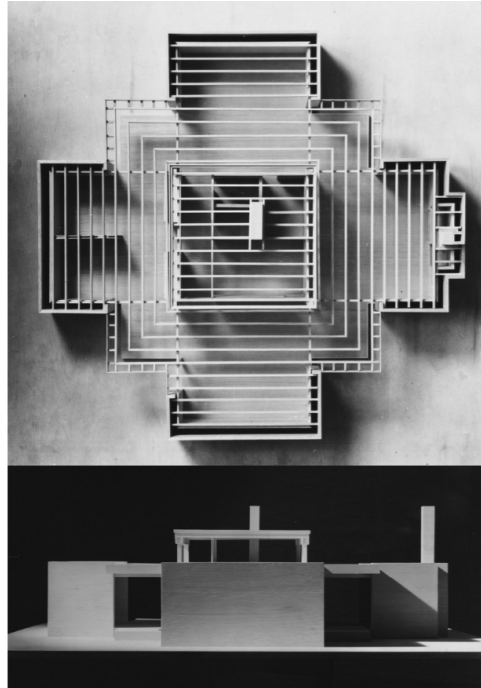


Fig.25. Sverre Fehn. Casa no 3, Nordisk Villa- Parade, Norrkøping. 1964.

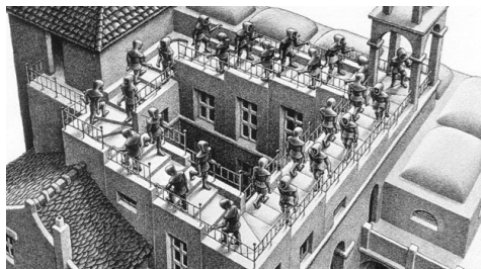


Fig.26. La Escalera de Penrose. Representación del cuadro de Escher (1958) Colección de objetos imposibles.

con un trazo pleno de expresión, o todo un síntoma opuesto, la expresión figurada de este, una idea mental abstracta que nos apresa como los caminos y recovecos del mismo laberinto de Dedalo, un espacio onírico en el que la imaginación recrea estos retos laberínticos. Es por ello que podemos asegurar que existen diferentes tipos de laberintos, incluso los escritos, por Jorge Luis Borges, en los que los laberintos distan mucho de aquel en el que se adentró Teseo, sin sedales para desandar el camino, ni minotauro al que vencer.

Es en El Laberinto, de Borges, donde el laberinto deja de ser el lugar terrorífico, sino que es visto desde el interior, desde el lugar del narrador, el minotauro, o en este caso Asterión, del relato "La casa de Asterión". Donde la referencia literaria del laberinto llega a influir en la idea arquitectónica de arquitectos como Fehn para su **casa n°3** (fig.25).

En la línea de los laberintos ya en el pasado, fue Giovanni Battista Piranesi, quien con sus dibujos de las Cárceles de Piranesi. Ya de por si, una cárcel evoca a la idea laberíntica, un recorrido del cual no se puede salir, pero es Giovanni quien mediante sus pinturas, lleva la idea del laberinto a la arquitectura, el espacio arquitectónico de sus cárceles, llenas de pasadizos, puentes, cuerdas y recorridos lúgubres; llaman a la memoria a ese laberinto en el cual nunca se conseguía atisbar un final.

En las **cárceles de Piranesi** (fig.27), se puede observar como el ente que acecha en el interior del laberinto, no es más que la

imposibilidad y la incoherencia de los caminos, pues con recursos visuales llega a trastocar la realidad por completo, dejando una estampa lúgubre en la percepción del conjunto arquitectónico.

En la actualidad, los laberintos se han centrado, como en el Renacimiento Europeo, en un sentido lúdico-festivo, espacios hechos para el entretenimiento, también se ha jugado con la idea que esta adscrita al laberinto, mediante la creación de figuras imposibles, que llegan a confundir a la mente humana, para llevar al espectador la misma sensación que se tenía cuando se adentraban físicamente en los sinuosos recorridos de los laberintos, estas formas proponen un reto al espectador, tanto como una creación paradójica que alienta a la mente de quien la observa, como la escalera de Penrose, el triángulo de Reutersvärd, el Blivet o la cinta de Moebius entre otros, figuras que desafían a los ojos de quien la observa.

Hoy en día, centrándonos en la arquitectura nos encontramos con arquitectura como las de Daniel Libeskind, arquitecto estadounidense de origen polaco, se caracteriza por una arquitectura deconstructivista, y en sus trabajos se puede observar una serie de ideas que están bastante ligadas a la morfología de los laberintos, de ellas se puede sacar, como en el museo Judío de Copenhague (fig.28), esa idea recorridos sinuosos en los que se busca un objetivo, una arquitectura marcada por espacios complejos que no pueden ser reducidos a ningún tipo de simplificación. En el museo Judío, se puede observar esa idea de recorrido sinuoso, con recovecos que ocultan el siguiente paso, en los que se va poco a



Fig.27. Representación de las cárceles imaginarias de Giovanni Battista Piranesi. El puente levadizo.



Fig.28. Interior del Museo Judío de Daniel Libeskind.

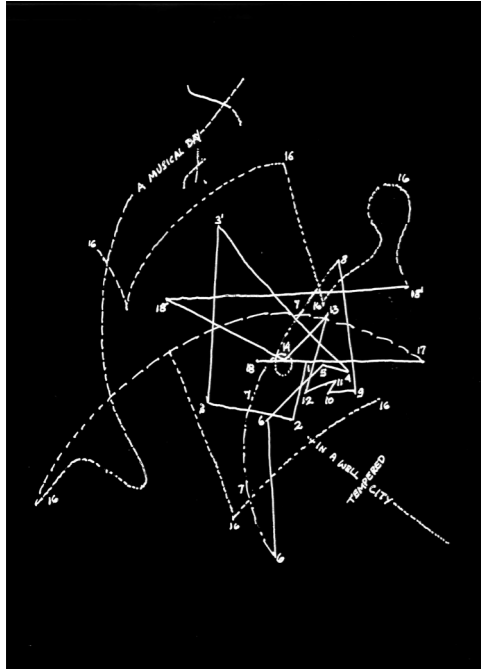


Fig.29. Esquema del mapa que Daniel Libeskind en su obra Musical Labyrinth.

poco buscando una salida. El arquitecto juega aquí con la idea del laberinto, para remarcar el sufrimiento sufrido por el pueblo Judío, esa sensación de desesperación e inquietud en pos de una salida, imita el sentimiento que lleva consigo aquel que se adentra en un laberinto.

Además de en su arquitectura, Libeskind también ha llevado la idea del laberinto a otros trabajos más artísticos, pues además de arquitecto, estudio música en Israel y Nueva York, llegando a ser en su momento un intérprete musical virtuoso, esto se plasmó más adelante en su trabajo "Musical Labyrinth" (fig.29), en una colaboración con el Grupo Cosentino¹⁰, líder en la producción y distribución de superficies innovadoras para el mundo de la arquitectura y el diseño. Este trabajo trata sobre un laberinto trazado con una idea musical, en un lienzo de 3,2 x 1,4 metros. Es un trabajo conceptual, que realizó en la ciudad alemana de Frankfurt, en el que las líneas del dibujo ilustran un laberinto imaginario que se encuentra dentro de la ciudad.

Este es además un mapa que indicaba a su vez los puntos donde se realizarían los distintos conciertos y performances de la exposición. El laberinto detallaba con puntos la correlación con las 18 direcciones donde se realizaban las actuaciones, viendo así un recorrido donde en lugar de la búsqueda del centro o de una salida se buscaba un objetivo.

Además son muchos los arquitectos que trasladan la magia de los laberintos a sus obras, como el exitoso arquitecto Danés, Bjarke Ingels, que dirige el estudio de arquitectura BIG Bjarke Ingels Group, el cual fundó en el año 2006.

En su arquitectura, Bjarke busca conseguir el balance entre la arquitectura tradicional y la arquitectura avant-garde. Esto se puede observar en el laberinto que realizó para el museo nacional de

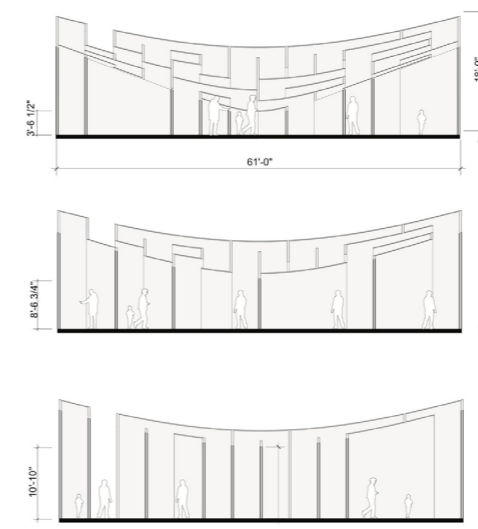


Fig.30. Secciones explicativas del laberinto de BIG.



Fig.31. Laberinto de barkley ingels group para el atrio del museo nacional de construcción de Washinton.

la construcción en Washington, EE.UU. Donde diseñó un laberinto de 61 por 61 metros de longitud, que se levanta sobre el gran atrio del museo. Según la página web del NBM, esta construcción se compone de muros de 18 metros de altura, de madera contrachapada de abedul, que descienden a medida que se aproximan al centro. Pues los caminantes que se adentran en el laberinto pueden disfrutar de los entresijos del mismo, tanto de diseño como de composición y construcción, a la vez que pueden averiguar como salir de él, en el momento en el que llegan al centro.

Según Bjarke Ingels: "El concepto es simple: a medida que entras en el laberinto, el camino generalmente se hace más complicado. ¿Qué pasa si invertimos esta situación y creamos un laberinto que trae la claridad visual y la comprensión al llegar a su corazón?"(fig.31)



5. *Laberintos cinematográficos*

EXPLICACIÓN Y MODELOS DE ANÁLISIS

En este punto del tema ahondamos en los diferentes casos a analizar. Se analizan cinco casos en los que el laberinto, articula la película de estudio. Cabe destacar, que en ningún caso se trata de un laberinto mental o un concepto de laberinto en el que solo la idea de este, destaca en el guión del film, se estudian casos de laberintos físicos, en mayor o menos medida, que son visibles para el espectador.

En el análisis se intentan desglosar en tres secciones diferenciadas, la primera parte es una calificación y reconocimiento del tipo o tipos de laberintos que existen en la película, destacando su importancia en la narrativa, y explicando como articula y cohesión la misma, si nace como el núcleo principal de la película o solo es un mero representante más del conjunto. Estudiando su forma, su dimensión espacial o la materialidad de la cual esta compuesto y la influencia de la misma en la estética del film.

Se estudia también la estructura del laberinto, sus recorridos y entresijos, como estos afectan a la narrativa, el numero de niveles que posee y como se desarrollan entre si. Para finalizar con la función que tiene cada uno. Como afecta directa o indirectamente a los personajes o a la narrativa en general,

para solucionar o enrevesar la casuística de los personajes en la película.

Se tiene en cuenta en el presente trabajo, la base cinematográfica que se potencia en cada caso, es decir, el cine no es un plano o una imagen congelada y eterna, se juega con la cámara, el sonido, según los sentimientos que se quieran transmitir al espectador están en un alto porcentaje representados por los sonidos y la banda sonora. En el cine el sonido y la imagen van de la mano, por lo que se intenta es destacar la construcción del laberinto tanto físicamente, como relacionada con el tratamiento lumínico y acústico de las escenografías.

Dicho esto, precediendo el cuerpo del análisis, se trabajara en un ficha técnica y una breve sinopsis que oriente al lector en el camino del estudio, y le ayude a situarse en la trama y comprender de la forma mas correcta, el estudio de cada caso.

Donde todo es posible y nada es lo que parece



Fig.32. Caratula del largometraje original "Labyrinth" (1986)

Dentro del Laberinto (1986)

Ficha técnica:

Título Original: Labyrinth

Año: 1986

Duración: 101 minutos

País: Reino Unido

Guión: Terry Jones

Director: Jim Henson

Música: Trevor Jones (Canciones: David Bowie)

Fotografía: Alex Thomson

Reparto: Jennifer Connelly, David Bowie, David Goelz, Toby Froud, Natalie Finland, Shelley Thompson, Christopher Malcolm, Frank Oz, Ron Mueck, Animation

Género: Fantástico. Aventuras | Marionetas. Cuentos. Película de culto

Sinopsis: Sarah debe recorrer un laberinto para rescatar a su hermano pequeño, que ha sido secuestrado por unos duendes y está en manos del poderoso rey Jareth. La niña descubre inmediatamente que ha llegado a un lugar donde las cosas no son lo que parecen. Dirigida por el creador de los Teleñecos. El guionista es Terry Jones, George Lucas es el productor ejecutivo y Frank Oz el animador. (www.filmaffinity.com)

TIPOLOGÍA DE LABERINTO

El laberinto con el que nos encontramos en la película se puede considerar multifuncional, o una suma de distintos tipos de laberintos, pues su clasificación no es única y singular, ya que Sarah, que es la protagonista, nos descubre que el laberinto es cambiante y lleno de diferentes retos según en la fase en la que se encuentre.

En primer lugar, ya le es complicada la entrada al laberinto, debido a que solo se aparece ante aquellos que saben hacer las preguntas adecuadas, entonces una vez conseguido entrar, tanto Sarah como el espectador puede observar, el laberinto se presenta como dos pasillos infinitos que se extienden hasta donde la vista deja ver, es por ello que el primer laberinto se considera Plurivial¹¹, debido a las dos opciones que se le da a Sarah para elegir el camino, y lineal ya que son dos recorridos puramente lineales sin cambios de sentido o giros.

Tras la desesperación de no encontrar una alternativa, un personaje orienta a Sarah por el laberinto y le hace ver que no es lineal, sino que esta plagado de entradas, que su vista no es capaz de ver por no fijarse, estas ilusiones ópticas dejan claro que el laberinto si es plurivial o rizomático. A partir de este momento, Sarah se ve obligada a elegir una y otra vez el camino a seguir, hasta el punto de marcar el suelo para tener una referencia del recorrido que sigue, sin embargo los



Fig.33. Fotograma extraído de la película "Labyrinth" (00:18:06)

11. Se dice de aquello que tiene o posee más de un camino, se aplica en este caso a la estructura de los laberintos.



34.

El hecho de que se juegue con el cambio entre el laberinto lineal y el laberinto abstracto y aleatorio, tiene que ver con la relación de los laberintos con la imaginación de la protagonista, dando a entender desde el principio, que el laberinto físico esta internamente relacionado con el laberinto psicológico al que Sarah se esta enfrentando. por ello se puede observar que el laberinto de la película es cambiante debido a que la protagonista va evolucionando con la misma.

Fig.34. Fotograma extraído de la película "Labyrinth" (00:14:07) En la imagen se puede contemplar la totalidad del laberinto desde un punto de vista de altura.

12. El goblin es un monstruo del folclore europeo con múltiples representaciones según cada relato. Fue adoptado por la fantasía épica que se popularizó con las obras de J.R.R. Tolkien. Estos seres comparten rasgos con los orcos, odian los elfos y los humanos y viven para la guerra, pero los goblins son más pequeños e inteligentes que los orcos y a menudo atacan sirviéndose de su ingenio. Podrían estar inspirados en fábulas sobre genios y duendes del bosque, de origen germánico.

Otro de los laberintos que podemos apreciar, es el que se encuentra en el subterráneo. Una vez Sarah se enfrenta a las primeras dos puertas, tras responder el acertijo de los goblins¹², pasa por la puerta de la derecha, donde cae por un túnel que le lleva al nivel subterráneo, donde son las manos del túnel la que le dan a elegir el camino entre "arriba o abajo"

en el suelo, tras esto, Sarah se encuentra con otro tramo del recorrido del laberinto, por ello podemos clasificar el laberinto tanto horizontal, ya que desde un primer momento cuando desde su habitación observa la totalidad del laberinto y este tiene solo un nivel, y vertical, tanto en los dos momentos en los que baja al nivel subterráneo, como cuando finaliza su recorrido en el castillo, donde el antagonista principal, Jareth, le espera con su hermano menor, al que intenta alcanzar en un enrevesado laberinto, que recuerda al cuadro de **Escher**, *Relativity* (fig.35), y en una misma línea, a la ilustración de Giovanni Battista Piranesi, en sus *Cárceles de Piranesi*, un escenario cambiante y atípico que juega con la lógica y la mente de nuestra protagonista para hacer del desenlace un punto aun más emocionante y curioso.

Se puede ver la referencia simbólica que tiene la película, con la idea de laberinto de las antiguas civilizaciones, en las que la idea del laberinto surgía como un reto, un reto iniciativo para aquella persona que se atrevía adentrarse en él. En consecuencia se puede observar, como Sarah va desarrollandose moral y psicológicamente. Al principio del film vemos a una niña consentida que solo esta pendiente de su propio interés, a la que su hermano le molesta constantemente.

Tras el paso por el laberinto, este ha afectado en su conducta y la ha hecho evolucionar a una persona más empática y menos egoísta, que ahora si, piensa en su hermano menor

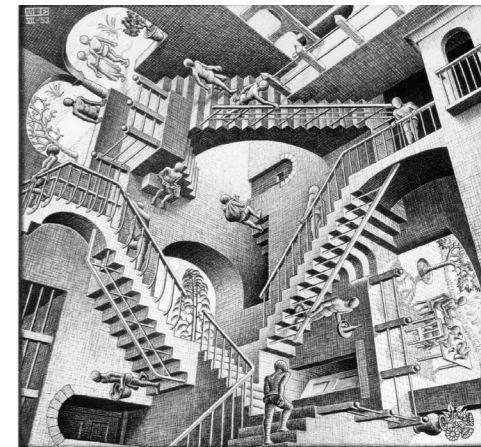


Fig.35. Cuadro "Relativity" de Maurits Cornelis Escher (1953)



Fig.36. fotograma de la película "Labyrinth" (01:23:75) referenciando al cuadro "Relativity" de Escher.



Fig.36. Fotograma sacado de la película "Labyrinth" (00:23:57) Reloj de 13 horas.

por delante de sus propios intereses. Vemos aquí la clara representación de como Sarah envuelta en el papel de Teseo, tentada por un Jareth, que hace las veces de minotauro, consigue vencerlo y volver a su habitación fuera del laberinto.

Un concepto del laberinto, que se deja ver de forma clara en la película, es el tiempo, pues cuando uno se adentra en el laberinto, piensa que este pasa cada vez más rápido o lento según el nivel de desesperación debido a la fallida búsqueda del centro y del fin. Esto se ve reflejado en la película con las 13 horas de las que Sarah dispone para terminar el laberinto, un tiempo que acota su camino y le genera una presión que se ilustra al final del film. Esto destaca el carácter mental de este laberinto en cuestión, pues es uno más de todos los elementos impeditivos con los que se encuentra Sarah a lo largo del camino, elementos como los goblins, personajes dispares que desorientan a la protagonista en su camino, trampas y pruebas varias que le retrasan o el mismo rey goblin Jareth, dispuesto a hacer que Sarah se de por vencida en su travesía y abandone el laberinto olvidándose de su hermano menor.

REPRESENTACIÓN CINEMATOGRAFICA DEL LABERINTO

En la película, el laberinto adquiere una fuerza y una fisionomía que guía el relato desde el principio al fin. Este esta supeditado a una composición cinematográfica perfecta, construido a la par entre la imagen y el sonido, con especial mención al sonido debido a la banda sonora y las canciones de autor de David Bowie.

En el apartado de la escena podemos destacar el como influye lo que se encuentra fuera de escena, los momentos en los que se referencia a aquello oculto en el laberinto, que ni el espectador, ni Sarah son capaces de controlar, dejando así una expectación por lo que acontecerá en el siguiente paso. Un ejemplo de esto es lo que sucede en cos ocasiones con las puertas que la protagonista se encuentra en el recorrido, en las que tiene que tomar una decisión entre una que le llevará por un buen camino, y otra que le llevara a una muerte segura, es de esa manera que el desconocimiento de la escena entra en acción.

En cuanto a los tipos de planos, estos están divididos en dos periodos, en el primero se puede observar como priman los planos generales, en los que se observa el laberinto desde una cierta altura, contemplando el laberinto en su totalidad, remarcando la posición de superioridad en la que Sarah se encuentra, frente al reto del laberinto, dándole así motivación

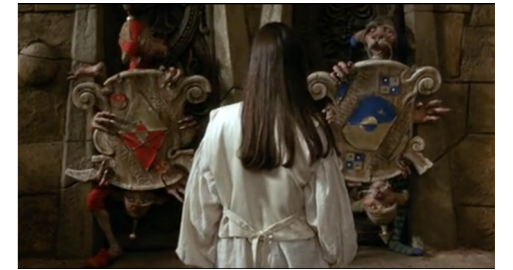


Fig.37. Fotograma extraido de la película "Labyrinth" (00:26:17) Sarah frente a las puertas de elección del laberinto.



Fig.38. Fotograma de la película "Labyrinth" (00:21:14) Sarah recorriendo el interior del laberinto.

directo con este, los planos de cámara se tornan directos, baja la cámara a un nivel en el que el foco está a la altura de la vista de la protagonista, ampliando o reduciendo el foco según se encuentre en la trama. A medida que pasa el tiempo se añaden planos en los que la superioridad en la que se veía Sarah al principio, se torna menor, debido a planos contrapicados, que muestran el castillo, representando el centro del laberinto, en la lejanía y con una cierta altitud.

LA CONSTRUCCIÓN DEL LABERINTO

Como se ha mencionado anteriormente el laberinto es el foco principal de la narrativa, y este está subdividido en diferentes sublaberintos. El primer laberinto lineal al que se enfrenta Sarah, es un corredor aislado entre dos muros, con un talud que obstaculiza la vista del conjunto.

La materialidad de este se compone de mampostería de piedra, con una estructura de lajas, coronados con obeliscos de menor tamaño a sus dos lados, recuerda al pasillo que los gladiadores recorrían antes de entrar al coliseo, aunque con una estética muy decadente entre rastros y árboles secos (fig.39). En el segundo tramo del laberinto Sarah ya se encuentra en un laberinto mejor ambientado, una estética más en sintonía con la antigua Grecia, muros de mampostería de piedra con una disposición ciclópea, este laberinto se caracteriza por su movimiento, en cuanto la protagonista avanza en su camino, el laberinto se desplaza y cierra y abre nuevos caminos.

El tercer laberinto llega tras el paso de Sarah por una de las puertas, el laberinto subterráneo, un nivel por debajo del recorrido general del mismo, en el que nos encontramos con una mezcla de los dos anteriores, un claro síntoma de reciclaje de decorados. Este tiene un aspecto lúgubre, se encuentra completamente cubierto, con una clara referencia a las catacumbas de la antigüedad. Estos laberintos hasta el



Fig.39. Fotograma extraído de la película "Labyrinth" (00:18:27 Sarah en el primer tramo del laberinto, agobiada por que no encuentra bifurcaciones.

momento, eran decorados de cartón o corcho, acompañados de cromas y planos pintados, que creaban elementos visuales que generaban la idea de que todo el laberinto que se visualiza esta construido. El siguiente laberinto esta ambientado en los laberintos renacentistas franceses, un laberinto materializado con vegetación, setos lo suficientemente altos como para impedir la visualización del camino correcto a seguir, estos están adornados con ornamentos puntuales y elementos florales, a la vez que con elementos decorativos como fuentes de piedra y bancos que se cruzan en el camino de los protagonistas.



Fig.40. Fotograma extraído de la película "Labyrinth" (01:27:02) Sarah en el final del castillo.

Por ultimo destacar el final del recorrido, un castillo antiguo lleno de pasadizos, en el que se nos muestran tres tipos de espacios, el primero en la entrada, se contemplan grades alturas, una idea de corredor lineal con bobadas en su coronación interior, tras esto la imagen se centra en una estancia, la sala del Rey donde Jareth pasa prácticamente toda a película en sus escenas de conspiración en contra de nuestra protagonista. En el ultimo lugar, nos encontramos con el decorado ilogico, ese en el que Sarah consigue ver a su hermano pero no atraparlo, debido a el espacio onírico inspirado en las escaleras de la pintura Relativity de Escher (fig.36). Estas siguen la estética del segundo laberinto, una piedra amarillenta y pulida, con la textura lisa, que hacen dar cuenta al espectador, que nos encontramos en el sitio mas pulcro del laberinto y en el final del mismo.

El corredor del Laberinto (2014)

Ficha técnica:

Título Original: The Maze Runner

Año: 2014

Duración: 113 minutos

País: Estados Unidos

Guión: James Dashner, Noah Oppenheim (Novela: James Dashner)

Director: Wes Ball

Música: John Paesano

Fotografía: Enrique Chediak

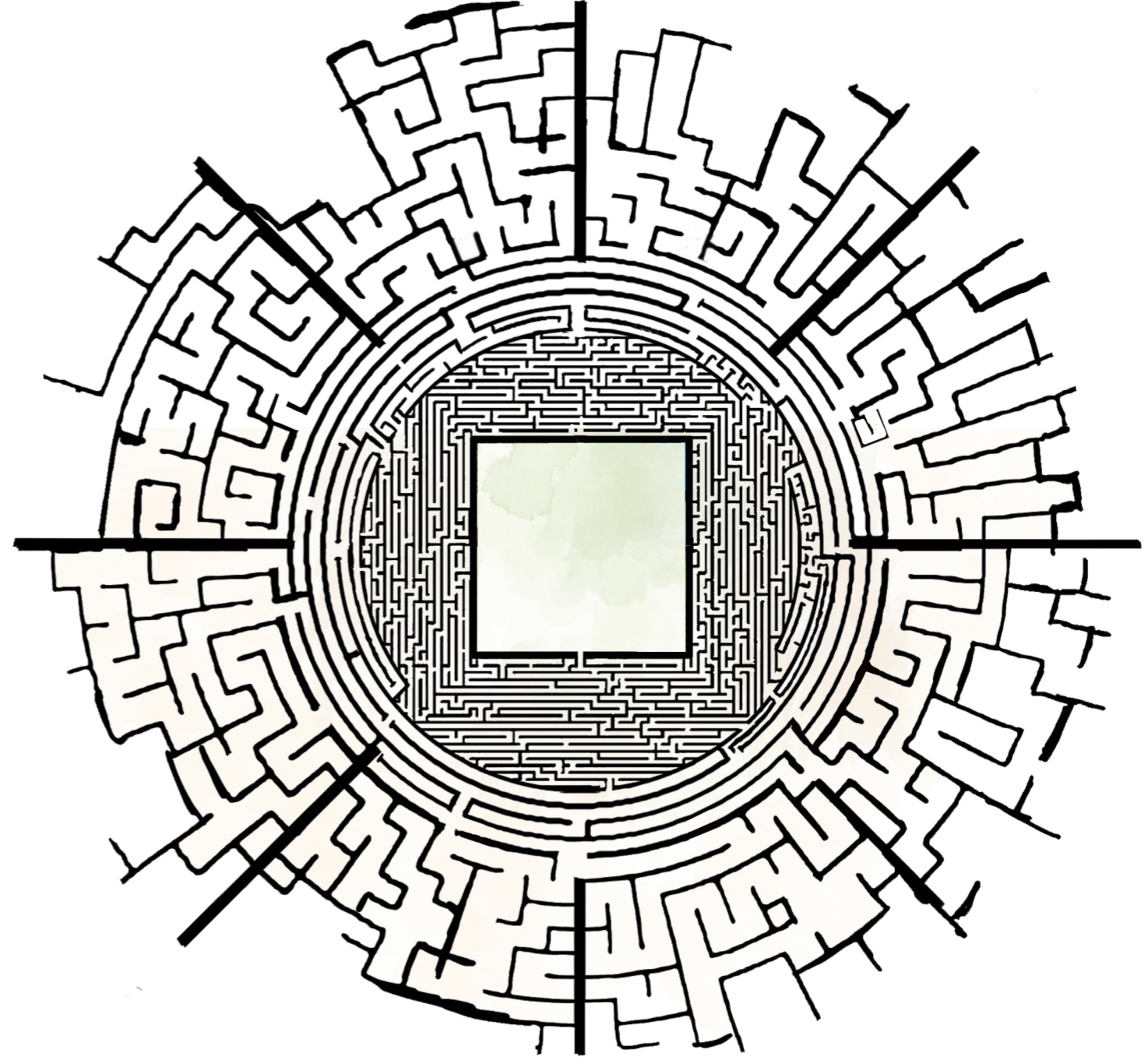
Reparto: Dylan O'Brien, Thomas Brodie-Sangster, Kaya Scodelario, Will Poulter, Ki Hong Lee, Blake Cooper, Aml Ameen, Jacob Latimore, Dexter Darden, Chris Sheffield, Joe Adler, Alexander Flores, Randall D. Cunningham, Patricia Clarkson, Don McManus

Sinopsis: Año 2024. Cuando el joven Thomas despierta, se encuentra en un ascensor y no recuerda quién es. De pronto, el ascensor se detiene, las puertas se abren y una multitud de chicos lo recibe. Ha llegado al Claro, un lugar rodeado de altísimos muros con dos portones que todas las mañanas se abren y dan paso a un inmenso laberinto. De noche, las puertas se cierran y por el laberinto circulan unas aterradoras criaturas llamadas laceradores. Todo lo que ocurre en el Claro sigue unas pautas: al abrirse las puertas, algunos chicos salen a correr al laberinto para buscar una salida. Una vez al mes, el ascensor sube con un nuevo chico, nunca una chica... hasta ahora. Tras la llegada de Thomas, suena una alarma y el ascensor trae a otra persona. Es una chica, y en la nota que la acompaña pone: "Ella es la última. No llegarán más". Las cosas en el Claro empiezan a cambiar, y lo único en lo que Thomas puede pensar es en lo mucho que desea ser un corredor.

(www.filmaffinity.com)



Fig.41. Poster promocional de la película el Corredor del laberinto.



TIPOLOGÍA DE LABERINTO

La narrativa del largometraje se centra en una parte específica del laberinto, "el claro" que no es más que el centro del laberinto, pues al contrario que los laberintos convencionales, en este el objetivo se centra en realizar el recorrido a la inversa, los personajes comienzan su aventura desde el centro, buscando una salida por alguno de los puntos del perímetro. Teniendo clara esa base, el laberinto tiene solo una entrada, que se encuentra en el claro, pero diversas salidas, teóricamente, una en cada sector en los que se divide el anillo exterior de este. Este estudio nos permite afirmar que el laberinto es pluricursal o rizomático, a su vez, este está compuesto por diferentes fases, pues según como se alejan del centro, los personajes empiezan a descubrir los diferentes sectores, con características varias.



Fig.42. Escena sacada de la película "The Maze runner" (00:06:19) Thomas observando el laberinto desde el claro.

Para analizar la estructura del laberinto de la película, hay que seccionar el laberinto en tres anillos. El primero es el "Claro", el centro del laberinto. Un prado cubico, repleto de vegetación en que nos encontramos con un pequeño bosque, la zona habitada por los personajes, la jaula y la entrada al laberinto. La jaula es el elemento por el cual acceden todos los personajes al laberinto. La entrada al laberinto es una puerta de piedra, de 100 metros de altura, con un mecanismo en forma de corredera, esta se abre cada mañana y cierra cada tarde, de tal forma que el laberinto solo se puede explorar por el día.

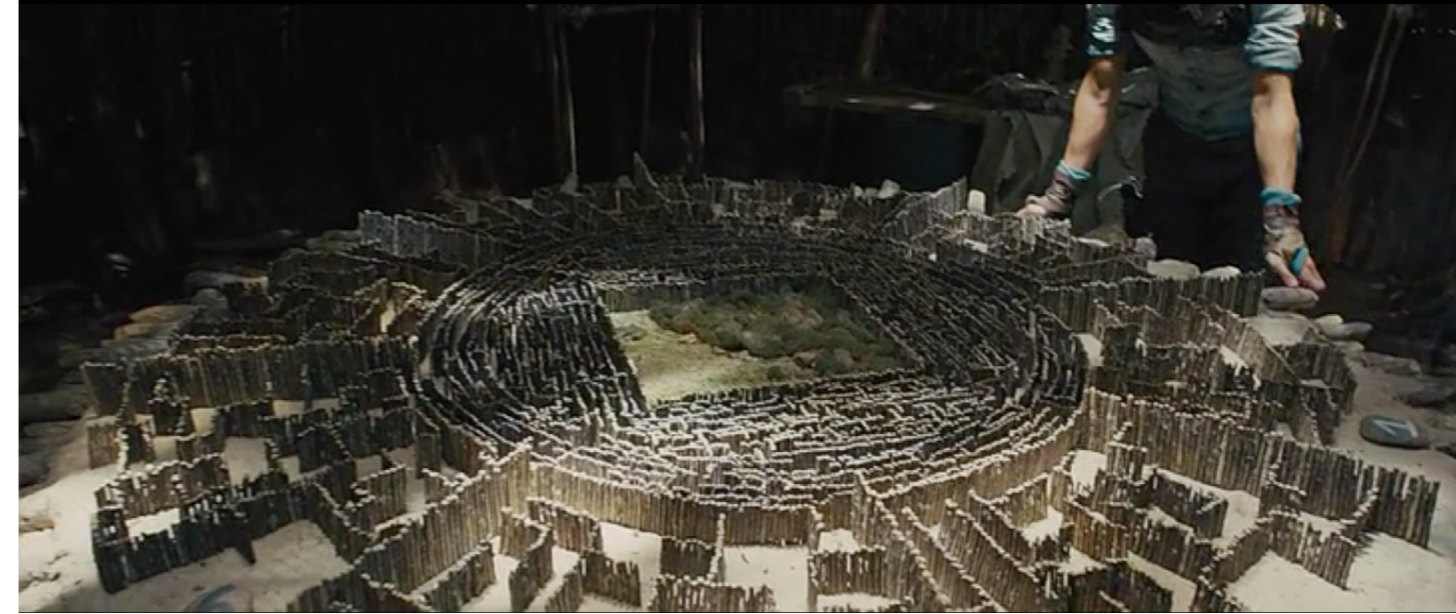


Fig.43. Fotograma extraído de la película "The Maze Runner" (00:53:36) Recreación del laberinto por los corredores del laberinto.

El segundo anillo va geoméricamente de una estructura cuadrangular a otra circular. En el interior nos encontramos con recorridos ordenados por grandes masas de piedra, envueltas en densas enredaderas que le dan el aspecto de abandonado, debido a la vegetación descontrolada.

Este recorrido es pluricursal de conexión múltiple, siendo estructurado como los antiguos laberintos medievales, pero con diferencias de niveles en la altura de los muros, aunque estos sean demasiado altos como para ascender por ellos, la variación de altura genera una idea de posible libertad que luego se elimina con muros próximos todavía más altos. Se puede considerar este laberinto como complicado, siniestro y confuso.



Fig.44. Fotograma extraído de la película "The Maze Runner" (00:39:22) Lacerador cazando a Thomas.

En este caso, el "minotauro" de este laberinto, son los "laceradores", bestias con estructura biomecánica, basadas en una mezcla entre araña y escorpión, que persigue a cualquiera que se abreve a adentrarse en el interior. Tras estos seres, el segundo mayor peligro es el propio laberinto, pues además de la dificultad que entraña el recorrido del mismo, este va variado a su antojo cada noche, haciendo casi imposible conocer el camino exacto hasta la salida, pues trata de confundir al corredor que se adentra en él, para que no sea capaz de escapar.



Fig.45. Fotograma extraído de la película "The Maze Runner" (01:06:58) Laberinto siete con los mecanismos de veletas.

En el último anillo nos encontramos con la última peculiaridad. El anillo exterior se subdivide a su vez en ocho sectores, ocho laberintos de características diferentes, interconectados entre sí y igual de cambiantes que el primer anillo. La peculiaridad de estos sectores es que cada uno se abre en razón a un código, este código secuencia se basa en que cada semana abre un sector diferente o una serie de ellos, si se puede pasar de un sector a otro, pero solo uno de ellos tiene la salida, el número siete, la cual se consigue con una de las llaves que tienen los laceradores en su interior. Este laberinto final se componen por estructuras llamadas "veletas" por los corredores, que consisten en grandes mecanismos metálicos planos, que pivotan sobre un eje central, para de esta manera liberar el camino y hacerlo diáfano o cerrarlo en una serie de corredores lineales que aprisionan a quien se encuentra en ellos.

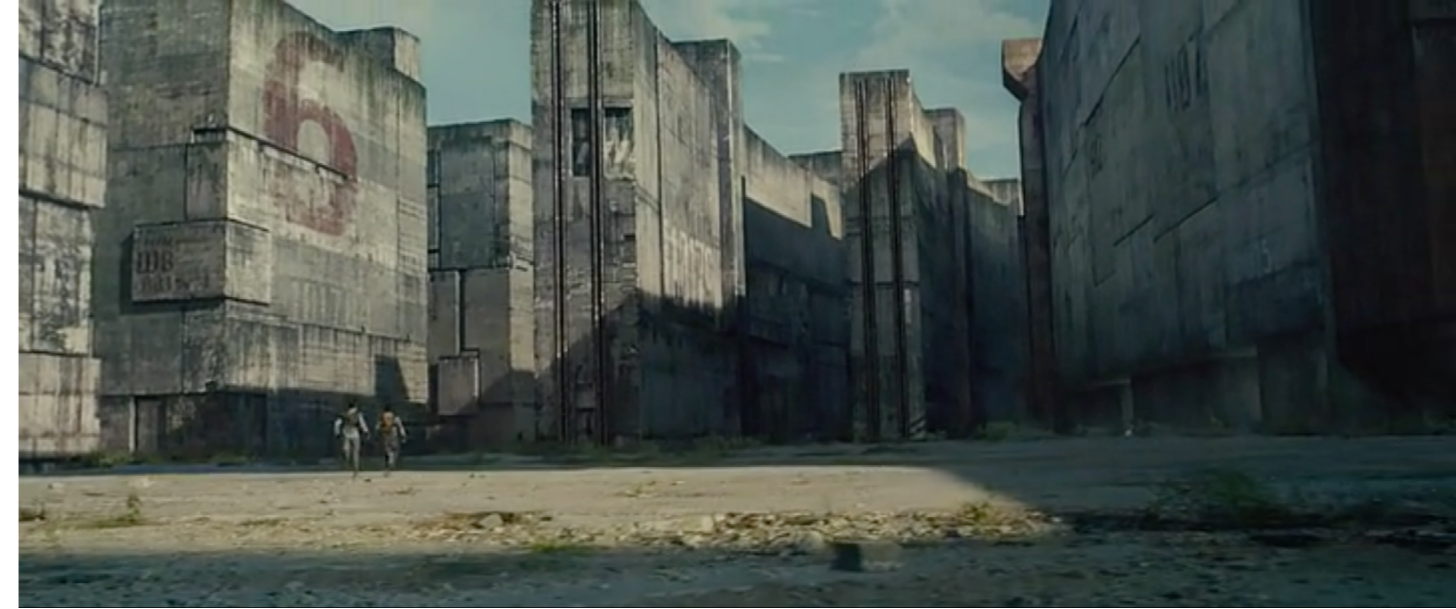


Fig.46. Fotograma extraído de la película "The Maze Runner" (01:06:25) secuencia en la que los personajes corren a lo largo del laberinto, donde se aprecia la escala del mismo,

REPRESENTACIÓN CINEMATOGRÁFICA DEL LABERINTO

La película no se caracteriza por una tipología de planos heterogénea, más bien existe una variedad en las secuencias más que constante. La escena se centra principalmente en la acción, representando la historia desde el punto de vista de los personajes, con la fuerza del laberinto como trama visual. También cabe destacar la fuerza que tiene lo que se encuentra fuera de cámara, los sonidos de dentro del laberinto, que escapan a la vista del espectador, pero alientan un sentimiento de miedo e intriga en él.

El laberinto es el elemento que se lleva la gran parte de los planos panorámicos, con encuadres con planos generales y grandes planos generales, sobre todo al principio, donde se necesita una contextualización y una explicación visual



Fig.47. Imagen panorámica cenital frontal de la entrada del laberinto desde el claro.

del objeto de la película, en el que se puede contemplar el claro, como elemento troncal de la película. En orden a dar un mayor énfasis, el director juega con planos cortos que se encuentran supeditados a la acción de la película. También nos encontramos con una serie de planos contrapicados en el momento de entrar al laberinto, que hacen que el espectador perciba el cambio de la escala humana entre Thomas, sus compañeros y el gran laberinto.

La focalización de la cámara se centra en los personajes, sobre todo en Thomas, el personaje principal, pero siempre se tiene en cuenta el laberinto, ya que directamente o indirectamente, este cobre fuerza tras la cámara, potenciando la imagen de la película y dotándole de un elemento de hito constante. Destacar la amplitud de los planos en el claro, exponiendo este por completo al espectador, por contraposición, una vez el grupo se adentra en el laberinto, pasamos a planos cortos, planos secuencia en primera persona o travellings en los que el foco el personal a los protagonistas y a las bestias.

Analizando el montaje del director podemos ver como el enfoque general va ligado con la acción en su mayor medida. Los movimientos de cámara son muy amplios y variados, cambios de plano, diferentes estilos de encuadre, angulaciones y puntos de vista. Cabe destacar el trato en el laberinto, donde pasamos de movimientos lentos y normales en el claro, a filigranas cinematográficas, como los movimientos en el laberinto que van de planos enteros frontales a planos normales, realizando un travelling con un

plano en rotación cenital.

En conclusión el laberinto del film el corredor del laberinto, destaca por su aspecto cambiante, que motiva al espectador considerándolo un reto de dificultad aplicada, ya no es el camino seguido de un hilo que tenía que recorrer Teseo en busca del minotauro, sino que los caminos cambiantes se tornan más confusos y oscuros.

La escala es un juego arquitectónico destacable, pues se sale de la escala humana, algo pocas veces visto tanto en cine como en la realidad, pues ese nivel constructivo hace que el reto se multiplique y el miedo a entrar incrementa entre los habitantes del claro. Por último, el detalle más curioso es el laberinto invertido, pues el recorrido se torna al contrario de lo normal, entrando al laberinto por el centro, para intentar hallar una salida en el perímetro.

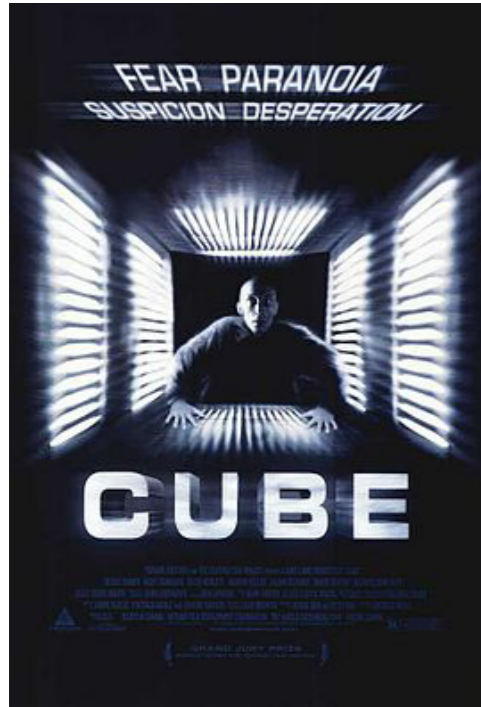


Fig.48. Caratula del largometraje "Cube" (1997).

CUBE (1997)

Ficha técnica:

Título Original: Cube

Año: 1997

Duración: 92 minutos

País: Canadá

Guión: Vincenzo Natali, Andre Bijelic, Graeme Manson

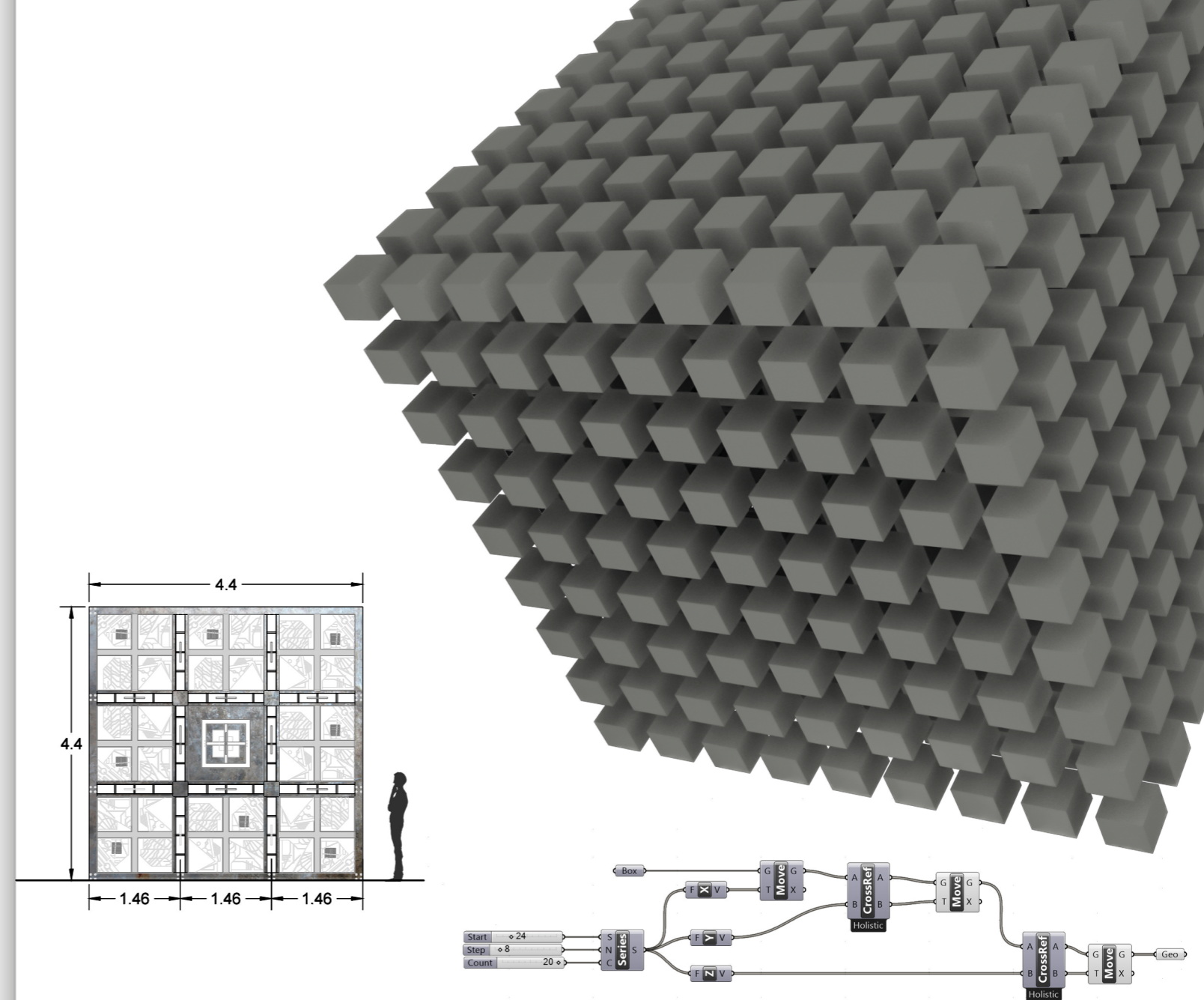
Director: Vincenzo Natali

Música: Mark Korren

Fotografía: Derek Rogers

Reparto: Maurice Dean Wint, Nicole de Boer, Nicky Guadagni, David Hewlett, Andrew Miller, Wayne Robson, Julian Richings

Sinopsis: Seis personas aparecen encerradas en un complejo laberinto de habitaciones cúbicas que esconde trampas mortales. No saben cómo llegaron allí, pero pronto descubren que deberán resolver ciertos enigmas y sortear con habilidad todas las trampas si quieren sobrevivir. (www.filmaffinity.com)



TIPOLOGÍA DE LABERINTO

En esta película de ciencia-ficción es el laberinto el que tanto articula la narrativa, como el que gestiona el objeto de la misma. Este laberinto ya no es para nada convencional, ya que estamos hablando de un laberinto que primero se gestiona en tres dimensiones, pues hablaos de una matriz cubica, de cubos aprisionados e interconectados entre si. El cubo tipo, posee una escotilla central a cada una de las seis caras interiores, pues cada cubo es una estancia estancia donde los personajes van pasando a medida que abren una de las escotillas.

Este laberinto se considera entonces multicursal y de múltiples opciones, además, la característica principal de este, es que es cambiante, pues cada cierto periodo de tiempo, los cubos del laberinto van variando su posición, siguiendo una serie matemática, de tal manera que imposibilita de una manera drástica el encontrar la salida. Cada cubo es diferente al anterior, se encuentra marcado en cada una de sus escotillas por un número de serie, pues este número al ser primo, destaca una característica que es crucial en la trama, cada cubo con serie en número primo esconde una trampa mortal en su interior, de manera que los protagonistas deben de evitar o evadir estos cubos si quieren llegar al final del recorrido.

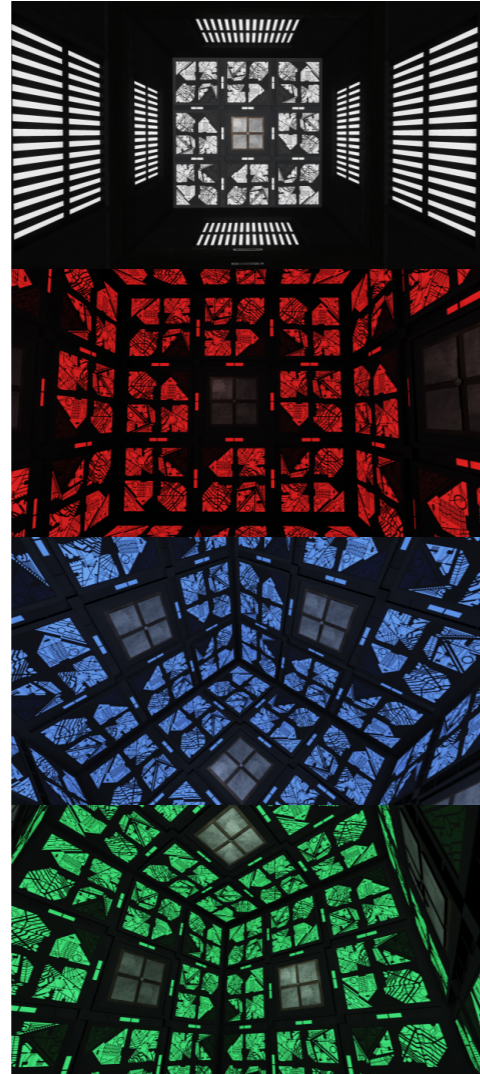


Fig.49. 50. 51. 52. Representaciones de los diferentes cubos y sus accesos de conexión entre ellos.



Fig.53. Famoso cubo de Ernő Rubik.

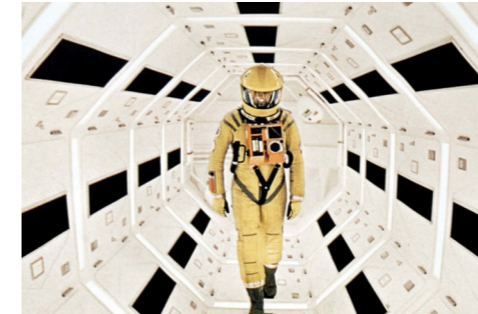


Fig.54. Fotograma de 2001 Una odisea en el espacio.

13. Ernő Rubik (en húngaro: Rubik Ernő; Budapest, 13 de julio de 1944) es un escultor, arquitecto y diseñador de la Escuela de Artes Comerciales de Budapest, autor del cubo de Rubik, pero no es el único rompecabezas mecánico que lleva su nombre, cabe destacar también el Rubik's clock.

14. Cámara de condicionamiento operante conocida también como caja de Skinner. Es un instrumento de laboratorio utilizado en análisis experimental del comportamiento para estudiar el comportamiento de los animales. Fue creada por Burrhus Frederic Skinner.

El movimiento de estos cubos junto con el conjunto en general, nos recuerda al famoso acertijo convertido en juego de Ernő Rubik. El cual con un código de colores y siguiendo una serie de combinaciones específicas, se consigue resolver el puzle. En el caso de "Cube" Vincenzo Natali plantea un problema mucho mayor que en el cubo de Rubik¹³, pues son más los cubos y su desplazamiento es prácticamente indescifrable, además de desplazarse a distancias mayores que su simple e inmediato espacio contiguo.

La complejidad de este laberinto es notoria, pues ya no es el recorrido que Teseo debía de hacer en su búsqueda para dar muerte al minotauro, teniendo el hilo de escape de Ariadna para saber como volver fuera del laberinto. En Cube nos encontramos con un laberinto de complejidad matemática, en la que el laberinto es el mismo minotauro, que además está gestionado por las personas de la corporación que se encuentran fuera de él. Cada uno de los personajes tiene una cualidad disciplinar, para en grupo, poder intentar salir del mismo, sin embargo, más bien parece que sean ratas arrojadas en una caja Skinner¹⁴ en su viaje a lo largo del laberinto. Es por ello que al final quien no consigue salir del laberinto, acaba o muerto, o sucumbiendo a la locura que encierran sus seis paredes.

La estética de este laberinto es futurista, a la par que simple y lúgubre, pues los detalles de la caja, recuerdan más a una nave espacial de *2001 A Space Odyssey* (1968)(fig.54)

del fallecido *Kubrick* o a un cubiculo de la aclamada *Fifth Element* (1997) de Luc Besson, como a la serie *Alien* y los detalles perceptivos de Ridley Scott. Así de esta manera la materialidad se torna metálica, con escaleras técnicas por las que trepar o bajar los cubos.

REPRESENTACIÓN CINEMATOGRÁFICA DEL LABERINTO

El largometraje se caracteriza por tener un mismo decorado en toda la película, pues para su rodaje solo se necesita el mismo modulo espacial, esos cubos en los que se pierden y recorren los personajes. Por esto el objeto de la película se centra en el escape de los personajes del macabro laberinto, paso a paso, estancia tras estancia, el espectador acompaña a todos hasta el punto final. Este enfoque hace que los que se encuentra fuera de plano sea el objetivo, un objetivo del cual no se tiene información, ni siquiera nos da respuestas a ¿Quién metió a los protagonistas dentro del laberinto? ¿Cómo y dónde se construyo? y ¿Quién lleva las riendas del experimento?



Fig.55. Fotograma extraido de la película "Cube" (00:42:02) los protagonistas siguen descubriendo los recobecos del laberinto.

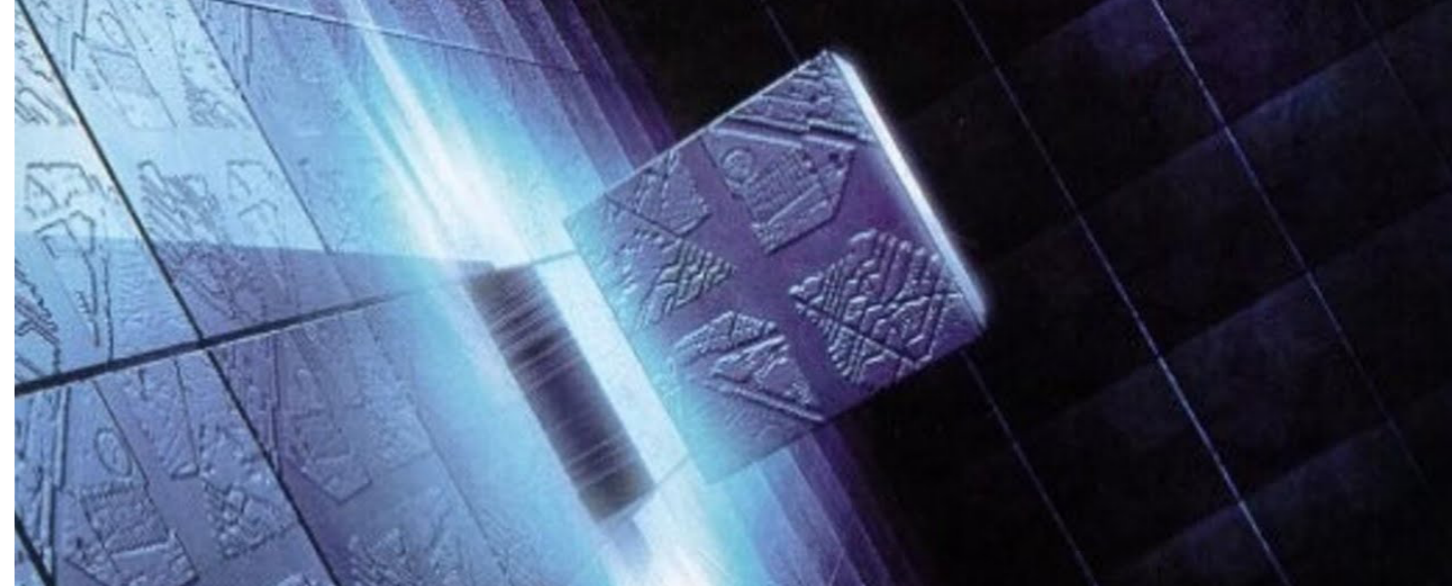


Fig.56. Cartel Promocional de la película canadiense "Cube" (1997).

Los planos son en su mayor medida primeros planos y primerísimos planos, debido al reducido espacio del cubo, la cámara se centra en gran medida en los personajes, con planos detalle y planos enteros como máximo. Este estilo facilita el juego de cámara, pues todos los tipos de ángulos posibles son requeridos, debido al movimiento y a la morfología del laberinto. El juego del director con la cámara hace que se perciba sentido espacial de que el laberinto es infinito, así pues el cambio de cámara, los planos contra planos, y los planos en perfil hacen que se esconda

Así pues el laberinto es el elemento principal en el que se mueve toda la narrativa, se enfoca en el misterio de que sucederá en el siguiente habitáculo, el desconocimiento de las permutaciones de los mismos, la paranoia de los personajes frente al miedo por no saber cual será el próximo paso seguro. Es por ello que esta obra de Vincenzo lleva al laberinto a otro concepto compositivo.

El Laberinto del Fauno (2006)

Ficha técnica:

Título Original: El Laberinto del Fauno

Año: 2006

Duración: 112 minutos

País: España

Guión: Guillermo del Toro

Director: Guillermo del Toro

Música: Javier Navarrete

Fotografía: Guillermo del Toro

Reparto: Ivana Baquero, Sergi López, Maribel Verdú, Doug Jones, Ariadna Gil, Álex Angulo, Federico Luppi, Roger Casamajor, Fernando Tielve, Pepa Pedroche, José Luis Torrijo

Sinopsis: Año 1944, posguerra española. Ofelia (Ivana Baquero) y su madre, Carmen (Ariadna Gil), que se encuentra en avanzado estado de gestación, se trasladan a un pequeño pueblo al que ha sido destinado el nuevo marido de Carmen, Vidal (Sergi López), un cruel capitán del ejército franquista por el que la niña no siente ningún afecto. La misión de Vidal es acabar con los últimos miembros de la resistencia republicana que permanecen escondidos en los montes de la zona. Otros personajes son: Mercedes (Maribel Verdú), el ama de llaves, y el médico (Álex Angulo) que se hará cargo del delicado estado de salud de Carmen. Una noche, Ofelia descubre las ruinas de un laberinto, y allí se encuentra con un fauno (Doug Jones), una extraña criatura que le hace una sorprendente revelación: ella es en realidad una princesa, la última de su estirpe, y los suyos la esperan desde hace mucho tiempo. Para poder regresar a su mágico reino, la niña deberá enfrentarse a tres pruebas. (www.filmaffinity.com)



Fig.57. Cartel promocional de la película "El laberinto del Fauno" (2006).

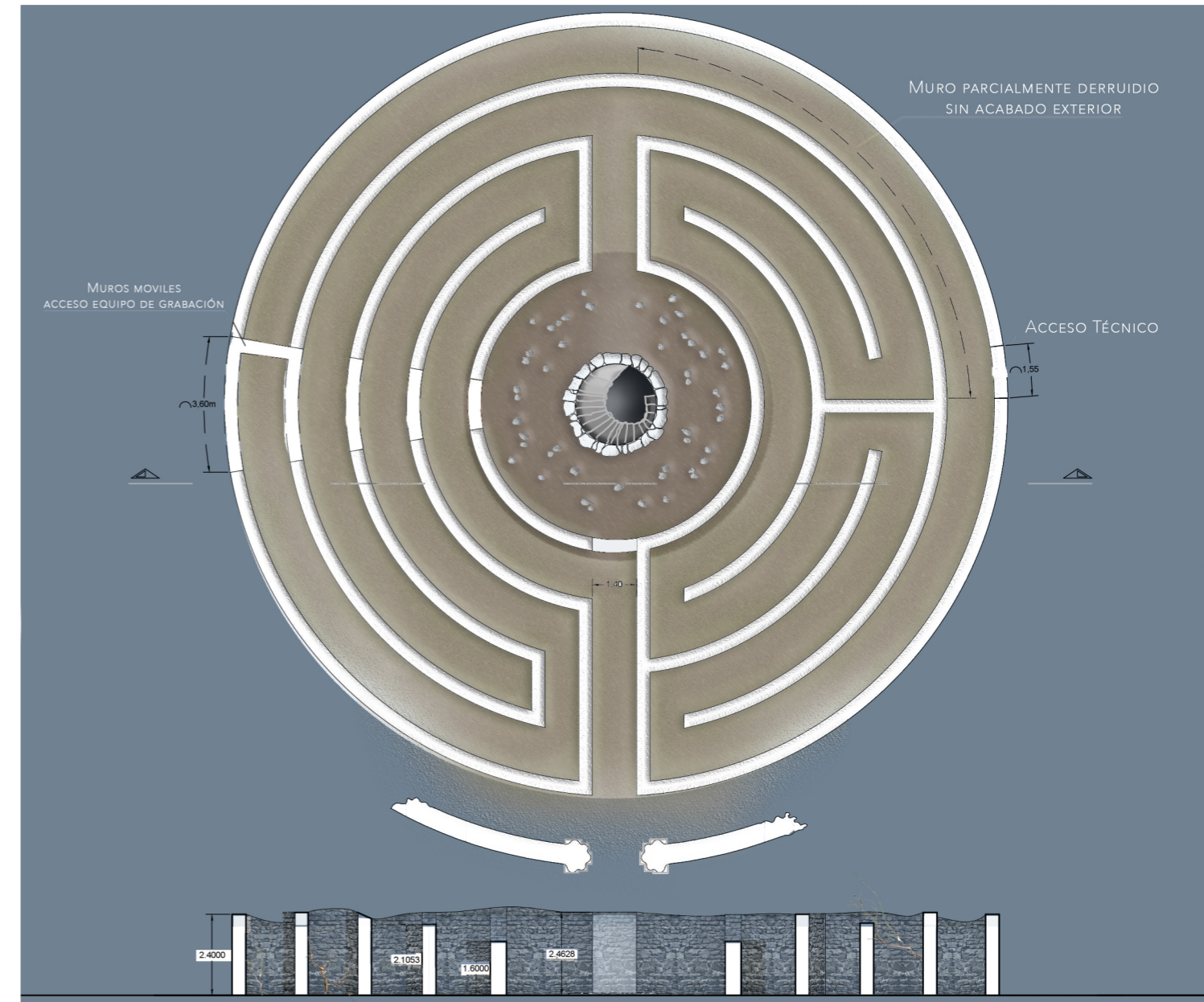




Fig.58. Escena de la película en la que Ofelia tiene el primer contacto con el fauno, justo en el ojo dentro del laberinto.(00:23:25)



Fig.59. Escena de la película en la que ofelia va a entrar por primera vez al laberinto por las puertas en forma de arco de este.(00:07:31)

TIPOLOGÍA DE LABERINTO

El laberinto del fauno puede ser la película de las analizadas en la cual el laberinto físico se posiciona con menos importancia que en las anteriores, pues por lo observado, el laberinto físico, no articula la narrativa, pero si tiene un peso potente en la película. El largometraje de Guillermo del Toro se centra más en el misticismo(fig.58), lo que no se ve, esa fantasía que maravilla al espectador y a su vez lo confunde, pues debido a su trayectoria, el director sabe aunar perfectamente los diferentes aspectos artísticos y compositivos. Pues el elemento cultural e mitológico, es lo que potencia el film, convirtiendo la narrativa de la película en un juego de descubrimiento y comparaciones con diferentes elementos históricos.

Se puede observar como el Laberinto del fauno, se acerca más a una historia sacada de un cuento de hadas, que de una película histórica, pues esa fantasía que rodea y recorre los cuentos de hadas, unida con el misticismo y el carácter iniciático que posee el laberinto.

Poco se puede analizar de la tipología per se del laberinto, pues nos encontramos con un laberinto bastante derruido, en el que no se centra en ningún momento la cámara, sin embargo, estudiando diversos análisis externos al film y la escena en la cual el hada guía va Ofelia desde el arco de entrada al laberinto hasta el pozo, podemos afirmar que se trata de un laberinto unicursal, teniendo en cuenta que

el carácter del fauno, se supone sempiterno, es inteligente diseñar un laberinto mas parecido al cretense, unicursal clásico en forma de semilla con siete circuitos concéntricos, sin embargo, el director opta por un laberinto menos antiguo, pero mas destacado. El laberinto medieval es el elegido para la representación del laberinto de la película, y se trata de una estrategia visual muy acertada, pues junto con el clásico, el medieval es el laberinto más reconocido por el ser humano. Si es cierto que no existe un estándar con lo que a la forma se refiere, sin embargo el circular es el mas simple y común de todos, justo el que Guillermo utiliza en la película.

Los elementos externos al laberinto poseen más importancia que el mismo laberinto físico, ahora bien, en esta película el concepto del laberinto pasa de ser solo los muros y particiones, a un conjunto de impresiones e ideas que ambientan todo el largometraje. Como hemos comentado con anterioridad, el laberinto en el pasado, servía a una gran variedad de civilizaciones como reto iniciático, donde se dejaba la infancia atrás para madurar en el camino, pues esto es lo que sucede en el laberinto del fauno.

La película trata sobre el reto iniciático de la protagonista, pues debe pasar tres pruebas que el fauno le marca en el camino. Hincapié en la metamorfosis que sufre Ofelia que pasa a perder su infancia para ser una princesa en el mundo de fantasía del fauno, este sería el concepto del laberinto mas abstracto, pues se inicia cuando pone los ojos de piedra al tótem del fauno y termina cuando se sacrifica por su hermano al lado del pozo.



Fig.60. Fotograma de la película donde Ofelia baja por el pozo que se encuentra en el centro del laberinto.(00:20:54)



Fig.61. Fotograma en el que se muestra a Ofelia delante del Totem sin ojo, donde empieza todo su rito iniciático. (00:04:20)



Fig.62. Detalle gráfico del totem principal de la película.



Fig.63. Ada que guía a Ofelia durante su reto iniciático en la película.

Los elementos a destacar en laberinto de la narrativa son, el tótem de piedra del fauno, que representa la entrada al laberinto, es el momento en el que Ofelia comienza a ver el mundo de fantasía, es el primer paso en el reto iniciático, cuando coloca los ojos de piedra en la figura todo comienza a moverse en torno a ella, pues el insecto mágico que aparece tras este evento da a conocer al lector que empieza la magia de la película. Pues la semiótica es el factor en que el director se basa para darle el ambiente lúgubre, misterioso y frío aunque a su vez maravilloso, fantástico y espectacular que va desarrollándose a lo largo de la película.

El hada que sigue a la protagonista, es el ser místico que conecta los dos mundos, se encuentra con Ofelia prácticamente en todo momento, pues ella y el fauno son los que guían a la protagonista, haciendo las veces de Ariadna en la narrativa. Además el fauno se atribuye dotes de oráculo, aquel que todo lo sabe y busca que su sabiduría haga a Ofelia terminar su objetivo. Un objetivo que se centra en el final del laberinto, un laberinto que se caracterizaba en las encrucijadas, los problemas que nuestra protagonista debe de enfrentar.

En el centro de este laberinto tenemos el pozo. Un pozo al que guían las hadas a Ofelia, construido en piedra y con unas escaleras en espiral que se pierden en el mundo subterráneo, donde conduce hasta otro tótem en forma de fauno como aquel que se encuentra Ofelia en el principio del camino. Se

ve de esta manera como el círculo se cierra en el laberinto, con el mismo elemento que da inicio avisa que ahí se encuentra el fin, un fin que Ofelia no descubre hasta haber conseguido superar las tres pruebas que le pone el fauno.



Fig.64. Imagen del monstruo que representa al minotauro en la película. (00:59:59)

REPRESENTACIÓN CINEMATOGRAFICA DEL LABERINTO

El laberinto cobra menos fuerza ante la cámara, pues como ya he comentado con anterioridad, el elemento físico no es el centro de la narrativa, sino que articula la misma mediante el concepto y el misticismo entre el laberinto y Ofelia. Al ser una película que oscila en un eje de fantasía, es de entender que el objeto de la película si cobre una fuerza en lo que se ve, dejando poco a lo que esta fuera de plano. Sin embargo, los diferentes contextos en los que se debate la película la nutren interrelacionando la guerra externa en la que se encuentran en el mundo real, la guerra civil española, y la guerra interna de Ofelia en el mundo fantástico al que acceda mediante el laberinto.



Fig.65. Ofelia al final de la película cuando termina el reto iniciático del laberinto del fauno. (1:50:00)

Debido a la gran cantidad de diálogos de la película, la cámara se centra en planos medios o enteros para dar lugar a estos diálogos, también haciendo uso de algunos planos contra planos en los momentos de mayor énfasis, sobre todo cuando la guardia está metida en interrogatorios o ejecuciones. Los travellings son la herramienta que el director utiliza para darnos a conocer el laberinto, y este se da debido a Ofelia, por lo que la cámara varía en travellings en primer plano, y planos enteros variando la posición entre central, cenital, planos contrapicados y planos de seguimiento trasero.

Aunque sea oscuro, este método describe el laberinto y la fantasía de este mientras Ofelia lo recorre con el hada. Cabe destacar los movimientos de grúa, que van desde planos de entorno hasta los planos detalle, superpuestos sobre todo a los elementos fantásticos, como cuando la cámara se desplaza en el bosque siguiendo al insecto mágico, para acabar detallando cada paso que este da en pos de seguir y guiar a Ofelia al tótem de piedra.

La focalización en este caso es clara, pues se centra en lo mitológico en particular, dejando la historia del mundo exterior en un segundo plano. Esto lo hace con planos neutros y básicos cuando se trata de el mundo humano, pasando a planos más complejos, variaciones de cámara y demás recursos gráficos cuando la historia se localiza en la fantasía que va ligada al laberinto y al fauno.



7. *Conclusión*

Con el desarrollo de este trabajo, hemos podido poner en valor la relación entre el cine y la arquitectura, mas concretamente de los hitos laberínticos que existen en algunas películas, los cuales llevan el grueso argumental de la narrativa.

Como hemos observado, la arquitectura del laberinto tiene una función más lúdica y estética, que una función habitable propiamente dicho. Cuando referenciamos los laberintos en el cine, cabe destacar que los decorados de cine carecen de una función a largo plazo, son efímeros, pues no van más allá del metraje para el cual están destinados. Lo mismo sucede con los laberintos cinematográficos, estos escenarios quedan en el olvido, desmontados o reciclados en otros films.

Estos laberintos realizados para la gran pantalla, cobran verosimilitud gracias al cuidado en los más mínimos detalles, haciendo que la puesta en escena de estas construcciones deslumbre al espectador. Esto se suma al trabajo previo que se realiza, tanto en papel como en maquetas, que realizadas a diferentes escalas, conseguían aclarar mejor la narrativa, como fue el caso de la película "Labrynth" o "Cube".

El cine, se sirve de unas cualidades mixtas, una sinergia entre tres aspectos: lo sonoro, lo visual y lo narrativo. Es por ello que embelesa y capta la atención total del espectador. Del laberinto, se pueden rescatar muchas cualidades como hemos visto en el presente trabajo, pero solo son algunas las que se potencian en el momento que relacionamos a este con el cine, su misticismo, su caos organizado y su desconocimiento por parte del que se adentra en él, de lo que le puede suceder, son los elementos del laberinto que mas resaltan en el espectador cuando lo ve en la gran pantalla, y es lo que hace que la unión entre el cine y los laberintos acabe siendo una apuesta segura para el director.



8. *Referencias Bibliográficas.*

ARIAS ANGLÉS, E.; RINCÓN GARCÍA, W. (2000). Historia Universal del Arte: del Romanticismo al Modernismo. Madrid: Espasa Calpe.

ARIZA, Javier. Explorando el laberinto: Creación e investigación en torno a la grafica digital a comienzos del siglo XXI. Universidad de Castilla la Mancha. (2005)

CALVINO, Italo. Las ciudades invisibles. Madrid : Siruela (2017)

CIRLOT, Juan Eduardo. Diccionario de símbolos. Barcelona, Editorial Labor. (1991).

DELTELL, J. (2013). La mirada única: Un arquitecto piensa el cine. Tesis doctoral. València: Universitat. Politècnica de València.

FERNANDEZ ALBA, Angel. El laberinto de la arquitectura y la aventura de la vida. Madrid : Maireia Libros, (2009).

FERNANDEZ POLANCO, Aurora. Fin de siglo: Simbolismo y Art Nouveau. Madrid. Cambio16 (2001).

GABAN, Jesús. Viajes por el tiempo, Laberintos 2. España, Ediciones B. (1995)

GOROSTIZA, Jorge. "Investigación. El cine, lugar de encuentro entre las artes" (2005).

GRAU GARCÍA, Cristina | Muntañola Thornberg, Josep; El espacio arquitectónico en la literatura, el laberinto borgiano y otros laberintos. Universidad Politécnica de Valencia. (1984).

IMPELLUSO, Lucía. Jardines y Laberintos. Barcelona. Electra, D.L. (2007)

JACOBS, Stevens. . The Wrong House: The architecture of Alfred Hitchcock. Rotterdam. (2013)

LEONARDI, Emanuele. Borges y Escher:el laberinto barroco y las paradojas de la percepción del neo-Barroco. (2016)

MARTÍNEZ GARCIA, Mª Angeles. Laberintos Narrativos: Estudio sobre el espacio cinematográfico. Gedisa. (2012)

MANFREDO, Tafuri.La esfera y el laberinto. Barcelona. Gustavo Gili. (1984)

MOLINA-SILES, Pedro. La Frontera Diluida. Arquitecturas efímeras en el cine. De Europa a Hollywood. (2004)

PERUCHO, Joan. Los laberintos bizantinos : un viaje con espectros. Madrid : Alianza, (1989)

PIRENNE, Jacques. Historia de la Civilización del Antiguo Egipto. Barcelona, Editorial ÉXITO, S.A. (1966)

RIVERA DORADO, Miguel. Laberintos de la antigüedad. Alianza Editorial. (1995)

RINCÓN BORREGO, Iván I. El Laberinto, espacio simbólico en la arquitectura de Sverre Fehn. Real Embajada de Noruega en España. Universidad de Valladolid. (2014)

SANTARCANGELI, Paolo. El libro de los laberintos : historia de un mito y de un símbolo | Eco, Umberto | Madrid : Siruela, D.L. (1997).

SALVAT, Diccionario enciclopédico. Madrid, Salvat Editores, S.A, (1986)

Websites.

www.El-libertario.webnode.es/ [Septiembre 2017]
www.Filmaffinity.com/ [Abril 2017]
www.Laberintos.weebly.com/ [Junio 2017]
www.labolab.net/ [Abril 2017]
www.maestroviejo.es/ [Marzo 2017]
www.mazemaker.com/ [Marzo 2017]
www.Psicomundo.com/ [Abril 2017]
www.Redhistoria.com/ [Abril 2017]
www.Rituallypropaganda.com/ [Abril 2017]
www.Teinteresasaber.com/ [Junio 2017]
www.vereda.ula.ve/ [Abril 2017]



9. *Índice de imágenes.*

Fig.1. <https://respuestas.tips/>
Fig.2. <http://grupolighting.com.mx/la-silla-del-director/>
Fig.3. <http://thisdayintechhistory.com/>
Fig.4. www.filmmagazinedigital.com/
Fig.5. <http://rodajesdepeliculas.blogspot.com.es/>
Fig.6. <http://www.dca.org.uk/whats-on/event/singin-in-the-rain>
Fig.7. <http://rodajesdepeliculas.blogspot.com.es/>
Fig.8. <https://monografandoblog.wordpress.com/>
Fig.9. <http://pittand.com/>
Fig.10. <https://www.pinterest.de/pin/562738915917482554/>
Fig.11. <https://www.pinterest.de/pin/562738915917482554/>
Fig.12. <http://monedas-antiguas.blogspot.com.es/>
Fig.13. <https://www.france-pittoresque.com/spip.php?article13359>
Fig.14. <http://1.bp.blogspot.com/>
Fig.15. <http://quhist.com/catedral-gotico-laberinto-chartres-reims-amiens/>
Fig.16. <http://www.labolab.net/laberintos-en-iglesias-y-catedrales/>
Fig.17. <http://www.potterhanworth.lincs.sch.uk/?cat=2&paged=10>
Fig.18. <https://laberintos.weebly.com/tipos-de-laberintos.html>
Fig.19. <https://laberintos.weebly.com/tipos-de-laberintos.html>
Fig.20. <https://laberintos.weebly.com/tipos-de-laberintos.html>
Fig.21. <https://laberintos.weebly.com/tipos-de-laberintos.html>
Fig.22. <http://www.bifurcaciones.cl/>
Fig.23. <http://www.bifurcaciones.cl/>
Fig.24. <http://www.cinemaldito.com/>
Fig.25. Teigens Fotoatelier, Nasjonalmuseet
Fig.26. <http://lahistorianarradaatravesdelarte.blogspot.com.es/>
Fig.27. Pinterest
Fig.28. Pinterest
Fig.29. <https://www.cosentino.com/es/blog/daniel-libeskind-presenta-la->
Fig.30. instalacion-musical-labyrinth-en-el-cosentino-city-de-nueva-york/
Fig.31. <https://www.architecturaldigest.com/>
Fig.32. <https://images.adsttc.com/>
Fig. 33. Fotograma extraído de la película "Labyrinth"
Fig. 34. Fotograma extraído de la película "Labyrinth"
Fig. 35. Fotograma extraído de la película "Labyrinth"

Fig.36. <https://www.newstatesman.com/>
Fig.37. Fotograma extraído de la película "Labyrinth"
Fig.38. Fotograma extraído de la película "Labyrinth"
Fig.39. Fotograma extraído de la película "Labyrinth"
Fig.40. Fotograma extraído de la película "The maze runner"
Fig.41. Fotograma extraído de la película "The maze runner"
Fig.42. Fotograma extraído de la película "The maze runner"
Fig.43. <https://www.thestar.com.my/>
Fig.44. <https://www.regis-alonso.com/>
Fig.45. Fotograma extraído de la película "The maze runner"
Fig.46. Fotograma extraído de la película "The maze runner"
Fig.47. Fotograma extraído de la película "The maze runner"
Fig.48.49.50.51.52. <http://www.moddb.com/>
Fig.53. http://cx.lnwfile.com/_cx/_raw/tw/vf/b4.jpg
Fig.54. <https://assets.vogue.com/>
Fig.55. Fotograma extraído de la película "Cube"
Fig.56. <https://i.ytimg.com/vi/a2GHCMiiAJg/maxresdefault.jpg>
Fig.57. <https://www.quedelettras.com>
Fig.58. Fotograma extraído de la película "El laberinto del fauno"
Fig.59. Fotograma extraído de la película "El laberinto del fauno"
Fig.60. Fotograma extraído de la película "El laberinto del fauno"
Fig.61. Fotograma extraído de la película "El laberinto del fauno"
Fig.62. <http://www.artefacto.biz/>
Fig.63. Fotograma extraído de la película "El laberinto del fauno"
Fig.64. <https://monsterlegacy.files.wordpress.com/>
Fig.65. <http://s3.storage.akamai.coub.com/>
Fig.66. Fotograma extraído de la película "El Laberinto del fauno"

Valencia, Noviembre 2017

