



**La arquitectura como herramienta narrativa
en la película *El laberinto del fauno*.**

TFG | Marcel·lí Rosaleny Gamón
Tutorizado por: Victoria Bonet Solves | 2016



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



ESCOLA TÈCNICA
SUPERIOR
D'ARQUITECTURA

**| LA ARQUITECTURA COMO HERRAMIENTA NARRATIVA
EN LA PELÍCULA *EL LABERINTO DEL FAUNO***

Marcel·lí Rosaleny Gamón

Trabajo Fin de Grado

Tutora: Victoria Bonet Solves

Grado en Fundamentos de la Arquitectura

Escola Tècnica Superior d'Arquitectura

Universitat Politècnica de València

Julio de 2016

| RESUMEN

Si bien la arquitectura ha estado ligada al cine desde sus orígenes, en ocasiones simplemente se ha utilizado como una escenografía decorativa, sin mayor importancia en la narración. Sin embargo, pronto determinados directores se percataron del peso que la arquitectura podía tener a la hora de describir personajes o potenciar determinadas emociones.

El presente trabajo pretende analizar la importancia de la arquitectura en los tres niveles en los que puede utilizarse como herramienta narrativa: como espacio escenográfico, como ayuda para la definición de los personajes y como potenciadora de la historia que se cuenta a través del simbolismo de determinados espacios arquitectónicos.

Aunque existen multitud de trabajos que abordan este tema, la mayoría de éstos se centran en películas del siglo XX de grandes directores como Orson Welles o Alfred Hitchcock. Es por ello que se ha preferido tomar como referencia una película de un director contemporáneo, *El laberinto del fauno*, pues en ella el director Guillermo del Toro aplica toda la herencia cinematográfica anterior así como multitud de referencias artísticas propias.

| PALABRAS CLAVE

Arquitectura – Cine – Guillermo del Toro – El laberinto del fauno – Escenografía

| RESUM

Si bé l'arquitectura ha estat sempre unida al cinema des de els seus orígens, de vegades simplement s'ha utilitzat com a una escenografia decorativa, sense més importància en la narració. En canvi, prompte alguns directors es van adonar del pes que l'arquitectura podia tenir a l'hora de descriure personatges o potenciar determinades emocions.

El present treball pretén analitzar la importància de l'arquitectura en els tres nivells en què aquesta pot utilitzar-se com a eina narrativa: com a espai escenogràfic, com a ajuda per a la definició dels personatges i com a potenciadora de la història que es conta a través del simbolisme de determinats espais arquitectònics.

Tot i que existeixen multitud de treballs que aborden aquest tema, la majoria d'aquests es centren en pel·lícules del segle XX de grans directors com Orson Welles o Alfred Hitchcock. Per aquesta raó s'ha preferit prendre com a referència una pel·lícula d'un director contemporani, *El laberinto del fauno*, ja que en ella el director Guillermo del Toro aplica tota l'herència cinematogràfica anterior així com multitud de referències artístiques pròpies.

| PARAULES CLAU

Arquitectura – Cinema – Guillermo del Toro – El laberint del fauno – Escenografia

| ABSTRACT

Since its origins, architecture has been linked to cinema, although sometimes it has been used only as a decorative stage, with no other weight in the narrative. However, some directors soon realized the impact that architecture could have on describing characters or enhancing certain emotions.

The present study aims to analyze the importance of architecture within the three levels at which it can be employed as a narrative tool: as a theatrical space, as an aide to define the characters, and to upgrade the story that is told through the symbolism of certain architectural spaces.

Although there are many works that deal with this subject, most of them focus their attention on twentieth century films of great directors such as Orson Wells or Alfred Hitchcock. For this reason, it was decided to take as reference a film by a contemporary director, *El laberinto del fauno*. The director of this movie, Guillermo del Toro, utilizes all the established cinematic conventions, as well as many of his own artistic references.

| KEYWORDS

Architecture – Cinema – Guillermo del Toro – Pan's labyrinth - Scenery

| INDICE

1 Introducción	6
2 Arquitectura, paisaje y cine	9
3 Los mundos de Guillermo del Toro	13
4 Los mundos de <i>El Laberinto del fauno</i>	20
4.1 El mundo real	24
4.2 El mundo fantástico	32
4.3 El mundo intermedio	40
5 Conclusiones	50
Bibliografía	53
Índice de fuentes de las fotografías	56

1| INTRODUCCIÓN

Si bien la arquitectura ha estado ligada al cine desde los orígenes de éste, en ocasiones tanto los espectadores como los propios creadores relegan ésta a un segundo plano. Con frecuencia los directores simplemente se sirven de la arquitectura como un mero telón de fondo, como un espacio donde narrar una historia que poco o nada tiene que ver con el lugar en el que se desarrolla.

Por suerte, ya desde los inicios del cine ha habido realizadores que han entendido que la arquitectura puede jugar un papel esencial no solo a la hora de contar una historia sino también a la hora de transmitir aquello que el realizador exige al guión. Entre estos directores se podrían citar grandes maestros como Orson Welles o Alfred Hitchcock entre muchos otros que supieron ver en la arquitectura y el diseño un complemento, una herramienta para transmitir sensaciones, sentimientos, emociones, así como también un instrumento para definir a los personajes y a las sociedades que retrata el film.

La intención del presente trabajo es justamente analizar la película *El laberinto del fauno* (2007) de Guillermo del Toro, a partir de su arquitectura. Este estudio no solo pretende una descripción de los espacios que aparecen en pantalla sino también sus referencias artísticas dentro y fuera del séptimo arte. La película, pues, se aborda entendiendo el cine como un arte total, en el cual se recogen influencias del resto; centrándose en cómo se reflejan estas influencias en los espacios arquitectónicos.

A lo largo de la historia del arte y del cine el uso frecuente de determinados espacios arquitectónicos ha derivado en una fuerte carga simbólica que contribuye a enriquecer y dotar de profundidad la historia que se cuenta. Partiendo de esta idea,

en el trabajo se analiza la simbología de los espacios que aparecen en la cinta a través de su uso no sólo en otras películas de la historia del cine sino también en la pintura, la escultura o la literatura como origen del propio cine.

Si bien existen multitud de publicaciones que versan en torno al binomio cine-arquitectura, la mayoría de éstas se centra en films del siglo pasado o periodos muy concretos de la historia del cine como son las Vanguardias. Existe también una cantidad ingente de información sobre autores como Hitchcock o Welles, sin embargo, se echa en falta información y estudios sobre realizadores contemporáneos. Este trabajo pretende por tanto estudiar la relación de la arquitectura y el cine en un realizador del siglo XXI. La elección de Guillermo del Toro se debe a que el director mexicano es heredero de toda la tradición cinematográfica anterior de creadores como el maestro del suspense, Buñuel o Fellini a la cual es capaz de aportar además una visión fresca y novedosa inspirada en la cultura popular de las últimas décadas.

La película en la que se centra este trabajo, *El laberinto del fauno*, está considerada por la crítica como su obra cúlpe y prueba de ello es el reconocimiento que tuvo en numerosos festivales además de recibir premios tan destacables como el Goya al mejor guión original o el Bafta a la mejor película de habla no inglesa. Obtuvo también un total de seis nominaciones a los premios Oscar de las cuales ganó el Oscar Guillermo Navarro a mejor fotografía, Eugenio Caballero y Pilar revuelta por la dirección artística y David Martí y Montse Ribé por los efectos de maquillaje.

El trabajo parte de una introducción que repasa la relación del cine y la arquitectura desde sus inicios. A continuación se abre un apartado que recorre la filmografía previa a *El laberinto del fauno* con el cual se pretende obtener una visión general de las influencias estéticas, artísticas y cinematográficas de Guillermo del Toro así como una primera aproximación a los espacios a los que el director recurre asiduamente en sus obras. El primer apartado, que se centra propiamente en la película resume, de forma más genérica, las influencias y bases sobre las que se asienta la dirección artística de la película. Así mismo se realiza un estudio desde un punto de vista narrativo que permita la comprensión global del trabajo y la razón de su estructura. Prosigue con el apartado de mayor extensión en el cual se analizan los diferentes espacios que aparecen en el film dividiéndolos en los tres ámbitos en los que se desarrolla la historia: el mundo real, el mundo fantástico y el mundo intermedio.

En cuanto a la metodología que se ha empleado para la realización del presente trabajo, se ha de tener en cuenta la falta de información que verse estrictamente sobre la arquitectura en la filmografía de Guillermo del Toro. Por este motivo se ha realizado en primer lugar una amplia búsqueda de

artículos de críticos y teóricos sobre la obra del director mexicano para seleccionar, de entre toda esta información, aquello que se adaptase al tema del trabajo. Puesto que en la obra de Del Toro no escasean las referencias a movimientos artísticos de otros periodos históricos, ha resultado de vital importancia la búsqueda de información sobre éstos y el análisis de los componentes que quedan reflejados en las diferentes cintas del director.

Han resultado de gran ayuda diferentes artículos de autores como Jorge Gorostiza, Carlos Cuéllar o Aurea Ortiz que, si bien no tratan específicamente de la película que se analiza o del director de ésta, sí suponen una gran fuente de información sobre la relación de la arquitectura con el cine además de aportar una nueva forma de abordar la relación del arquitectura en el espacio escénico.

El objetivo principal de este trabajo es el estudio de la película a través de los tres niveles en los que se usa la arquitectura. En primer lugar como espacio en el que transcurre la historia, como ambientación, y en este sentido destaca tanto el realismo de los decorados como la minuciosidad en el atrezzo y la decoración. En segundo lugar como herramienta en la definición de personajes como el Capitán Vidal o el hombre pálido. Por último se analizará el simbolismo de determinados espacios como el laberinto o el pozo y cómo éste peso simbólico constituye también un elemento clave a la hora de narrar este cuento de hadas.

2| ARQUITECTURA, PAISAJE Y CINE

En palabras de Áurea Ortiz, en general “tendemos a creer que aquello que recoge una cámara, lo que aparece en el encuadre, existe, al margen de esa cámara. (...) Ahí radica una parte de la enorme capacidad del cine para hacernos creer en la ilusión. (...) El supuesto fragmento de mundo que la película ofrece a nuestra mirada nos parece real y continuo, pero en realidad no lo es (...) El espacio que la imagen de la pantalla desvela es siempre imaginario, pero ha de pasar por posible y debe ser ante todo, verosímil.”¹

Este juego entre lo que es real y lo que no lo es, este engaño, ha sido una constante en la historia del cine. En la película en la que se centra este trabajo, *El laberinto del fauno*, constituye un elemento primordial pues los distintos mundos que nos muestra el director aparecen en pantalla siempre como elementos reales más allá de la interpretación que haga el espectador. Sin embargo, retomando de nuevo las palabras de Ortiz, “(...) En el cine, el espacio, en el sentido más amplio y diverso del término, y con él, el paisaje que incorpora, son siempre imaginarios. Como en la pintura.”² Así pues, en el cine, el paisaje tiene siempre dos funciones; por un lado ofrece un espacio en el que se desarrolla la acción; por otro lado funciona también en clave emocional, es un paisaje simbólico. El uso adecuado de este paisaje contribuye a realizar lecturas más profundas de la narración además de reforzar los aspectos reseñables de la personalidad de los diferentes personajes.

¹ ORTIZ VILLETÁ, Á. (2007). “Paisaje con figuras: el espacio habitado del cine” en *Saitabi*, vol. 57. p. 205

² *Ibidem*. p. 207

Desde sus orígenes el cine ha estado ligado a la arquitectura y al paisaje; así, por ejemplo, los hermanos Lumière crearon en total más de 1400 imágenes que no sólo tenían como misión la de entretener al público sino que servían también como herramienta cartográfica en un mundo en el que aún tenían una gran importancia las colonias. Las imágenes de los Lumière ofrecían la posibilidad de viajar a México, Londres o Japón sin desplazarse de la propia ciudad y en este sentido ofrecieron una visión mucho más satisfactoria de lo que la pintura o la fotografía habían ofrecido anteriormente.



1. Fotograma de la película *Les pyramides* (1897) de los hermanos Lumière.

En este sentido, pronto diferentes creadores entendieron que el cine ofrecía la posibilidad, no solo de representar el mundo real, sino también de crear nuevos mundos, nuevos paisajes. No cabe duda que el gran precursor de esta idea fue el francés George Méliès (1861-1938) quien dejó para la historia paisajes icónicos en films como *Viaje a la luna* (*Voyague à la lune*, 1902) o *Viaje a través de lo imposible* (*Voyague à travers l'impossible*, 1904).



2. Fotograma de la película *Voyague à la lune* (1902) de George Méliès.

Pronto la ficción se impuso en el cine, y con ésta, la capacidad de crear nuevos paisajes y arquitecturas. El paisaje adquirió pues una función simbólica y plástica de la que carecían las primeras imágenes de los hermanos Lumière. Un claro ejemplo se puede apreciar en las películas cómicas de Charles Chaplin o Harold Lloyd en las cuales se representa con frecuencia un espacio urbano caótico, bullicioso, incluso incómodo que ofrece el marco perfecto para desarrollar estas historias cómicas. La arquitectura y el espacio urbano se descubren como una herramienta narrativa, como un vehículo para contar nuevas historias.

Estas películas, citando de nuevo a Áurea Ortiz, "(...) con sus planos repletos de rascacielos, coches, grandes avenidas y barrios residenciales, transmiten una cierta mitificación de la ciudad entendida como el espacio de la modernidad y el progreso."³ Esta reflexión conduce inevitablemente a la visión que ofrece otro francés, Jacques Tati (1907-1982) sobre la ciudad moderna en películas como *Mi tío* (*Mon oncle*, 1958) o *Playtime* (*Playtime*, 1967). En la primera película, el director francés ofrece una contraposición entre dos personajes a través del entorno en el que viven; por un lado encontramos al padre del niño que vive en la ciudad moderna, donde destaca la línea recta y el orden geométrico hasta límites irracionales y fuera de todo sentido común. Por otro lado, el tío del protagonista vive en un edificio laberíntico, sin orden aparente, pero fresco y acogedor; en palabras de Jorge Gorostiza "hay un desorden compositivo y una acumulación de elementos, se han edificado por agregación, sin una planificación previa."⁴



3. Fotograma de la película *Mon oncle* (1958) de Jacques Tati que muestra el edificio donde vive Hulot.

³ Ibídem. p. 214

⁴ GOROSTIZA, J. (1992). "La arquitectura según Tati: naturaleza contra artificio" en *Nosferatu. Revista de cine*, vol. 10 p. 49.

En este sentido, el maestro del suspense, Alfred Hitchcock (1899-1980) en la película *Psicosis* (*Psycho*, 1960) se sirve también de la arquitectura para definir las dos personalidades de Norman Bates. Por un lado la casa en la colina, de estilo victoriano, representa la personalidad de la madre. Por otro lado, el motel, con una arquitectura propia de mediados del siglo XX totalmente funcional y racional, representa la otra parte de Bates. Es curioso cómo en el motel el espacio privado de Norman aparece repleto de animales disecados. En cierto modo se podría especular sobre la analogía que se establece entre la imagen que transmite Norman de cara a los clientes frente a su verdadero ser.⁵ De nuevo, el paisaje, la arquitectura y los interiores se convierten en indispensables a la hora de analizar con profundidad la historia y los personajes.



4. Alfred Hitchcock frente al decorado de la casa de los Bates durante el rodaje de la película *Psycho* (1960)

No cabe duda pues de que la arquitectura ha quedado ligada al cine desde los inicios de éste. De hecho, ya en 1926, los futuristas planteaban la fórmula "Pintura + escultura + dinamismo plástico + entonamientos + arquitectura + teatro sintético = Cinematografía futurista"⁶ a lo que Ricciotto Canudo añadía pocos años después en su *Manifiesto des Sept Arts* "hoy, el círculo en movimiento de la estética se cierra triunfalmente en esta fusión total de las artes llamada Cinematógrafo".⁷ El cine pues, se entiende no solo como un arte más, sino como un arte total en el que tienen cabida todas y cada una de las artes.

Tal como afirma Jorge Gorostiza "desde los años 20 del siglo pasado el cine se convirtió en un campo de experimentación de pintores, escultores e incluso arquitectos, cuando descubrieron que era un instrumento con el que podían expresarse tan bien como los pinceles o los cinceles."⁸ Y no solo esto, el cine les permitía ir más allá en la creación de sus mundos particulares. Esta colaboración entre artistas tuvo una gran repercusión en las primeras décadas del siglo XX, especialmente en el periodo de Vanguardias en movimientos como el Expresionismo Alemán, reflejado en películas como *El gabinete del doctor Caligari* (*Das Kabinett des Dr. Caligari*, Robert Wiene y Werner Krauss, 1920) o *El golem* (*Der Golem, wie er in die Welt kam*,

⁵ JACOBS, S. (2013). *The Wrong House: The architecture of Alfred Hitchcock*. Rotterdam: nai010 pp. 121-122.

⁶ MARINETTI, F., CORRA, B., SETTIMELLI, E., GINNA, A., BALLA, G., CHITI, R., (1916) "La cinematografía futurista" en *L'Italia futurista*, nº 9. Citado en: GOROSTIZA, J. (2005). "Investigación. El cine, lugar de encuentro entre las artes" en *PH Boletín del Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico*, vol. 56. p. 83.

⁷ CANUDO, R., (1916). "Manifiesto des Sept Arts" en *La Gazzete des sept arts*, nº 2 p.2. Citado en: GOROSTIZA, J. (2005). "Investigación. El cine, lugar de encuentro entre las artes" en *PH Boletín del Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico*, vol. 56. p. 83

⁸ GOROSTIZA, J. (2005). "Investigación. El cine, lugar de encuentro entre las artes" en *PH Boletín del Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico*, vol. 56. p. 84

Paul Wegener y Carl Boese, 1920). En España, aunque menos abundantes, también existieron colaboraciones como las de Dalí en *Un perro andaluz* (*Un chien andalou*, *Luís Buñuel*, 1929) y *La edad de oro* (*L'âge d'or*, *Luís Buñuel*, 1930) así como posteriormente sus trabajos para la industria norteamericana en las secuencias oníricas de *Recuerda* (*Spellbound*, *Alfred Hitchcock*, 1945) o *El padre de la novia* (*Father of the Bride*, *Vincente Minnelli*, 1950.)

En definitiva, la arquitectura ha constituido un elemento primordial a lo largo de la historia del cine. Ésta resulta esencial no solo a la hora de construir mundos futuros, mundos paralelos o mundos imaginarios sino también a la hora de resaltar aquello del mundo real que interese a la película. La arquitectura, el diseño y otros elementos como la luz resultan de un importancia capital a la hora de contar historias y este trabajo pretende, justamente, ofrecer una mirada a la película *El laberinto del fauno* a través de su arquitectura, de su luz y de sus influencias artísticas pues todo ello contribuye no solo a contar la historia sino también a enriquecer los mundos que en ella se muestran.



5. Fotograma de la película *Das Kabinett des Dr. Caligari* de Robert Weine y Werner Krauss (1929)

3| LOS MUNDOS DE GUILLERMO DEL TORO

En una industria tan globalizada y comercial como es la cinematográfica, son pocos los directores que logran imponer una marca estética que sobreviva a las restricciones y las imposiciones de Hollywood. Uno de estos casos es el director mexicano Guillermo del Toro, quien tanto en sus películas independientes como en las dirigidas dentro del contexto industrial norteamericano logra dejar patente su amplio bagaje cultural y artístico. En sus obras no escasean las referencias no solo a lo que se podría definir como la Historia del Arte más tradicional: el Simbolismo, el Tenebrismo, el Romanticismo, Millet (1814-1875), o Dalí (1904-1989) sino también a la cultura popular contemporánea: *pulp fiction*, la ilustración de cuentos infantiles, los carteles modernistas o el comic-book contemporáneo.⁹

De entre todos estos movimientos artísticos y estéticos, la corriente que más ha influenciado al director a lo largo de su carrera, tal y como ha expresado él mismo en multitud de entrevistas y artículos, ha sido el Simbolismo decimonónico. No resulta complicado establecer paralelismos y encontrar vínculos de unión entre este movimiento y la filmografía del mexicano especialmente en la voluntad de aunar las distintas artes en la búsqueda del llamado arte total, otorgando a cada una de ellas relevancia en el resto como la pintura con el ritmo, la línea, la música y el color. Este último aspecto, el color, y las cualidades simbólicas de éste, será una constante en las obras del



6. Guillermo del Toro (Guadalajara, Jalisco, 1964)

⁹ PALACIOS, J. (2007) "El arte de Guillermo del Toro: Tauromaquia racial" en *Kane* 3, 26 de julio. <<http://www.kane3.es/cine/el-arte-de-guillermo-del-toro-tauromaquia-racial.php>> [Consulta: febrero 2016]

realizador; sin embargo, no es el único elemento que Del Toro extrae del Simbolismo.¹⁰

Como en el movimiento simbolista, en sus películas, el mexicano busca transmitir a través de las analogías y no de la representación directa. El mundo de Del Toro, combina también elementos del mundo real con los tomados del mundo de la fantasía logrando crear una realidad diferente y autosuficiente. Al igual que en el movimiento artístico decimonónico, la narrativa y la estética del director incluyen multitud de referencias a la mitología, a la religión o las leyendas, además de la incitación a explorar el misterio, una fuerte tendencia al ocultismo y al submundo satánico tan de moda a finales del siglo XIX donde se aprecia, como en *El espinazo del diablo* (2001) o *La cumbre escarlata* (*Crimson Peak*, 2015), una tendencia hacia lo sobrenatural, lo que no se ve, “el mudo de las sombras”¹¹

Centrándose en los referentes cinematográficos del director mexicano, éste habla con frecuencia del director surrealista Luís Buñuel (1900-1983) así como del realizador norteamericano Alfred Hitchcock (1899-1980). De este último, le atrae la voluntad del maestro del suspense por aclarar en todo momento dónde transcurre la acción: en qué lugar de la vivienda, en qué parte de la ciudad, qué recorrido realizan los distintos personajes así como también el uso de la arquitectura para retratar las personalidades de los personajes y las sensaciones que desea transmitir.

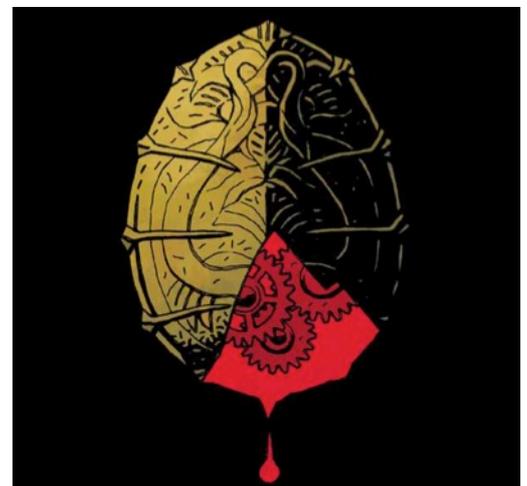
La influencia del director aragonés inevitablemente retrotrae al Simbolismo como precursor del Surrealismo y al valor simbólico que Buñuel otorga a los objetos, a los insectos, a los animales, como ocurre en *Un perro andaluz* (*Un chien andalou*, 1929), *Simón del desierto* (1965) o *El ángel exterminador* (1962). Aunque pueda resultar complicado establecer comparaciones entre la obra de Buñuel y la de Guillermo del Toro, éste último aprende del primero la voluntad de otorgar nuevos significados, nuevas interpretaciones a cada objeto que aparece en pantalla.

Ya en su primera película, *Cronos* (1993), Del Toro deja patentes cuáles serán las señas de identidad que marcarán su filmografía y que irá desarrollando en cada película hasta alcanzar un tratamiento completo en filmes como *El laberinto del fauno* (2006) o *Hellboy* (2004). Estas características no solo se refieren a elementos narrativos, sino también a aspectos estéticos, que son, entre otros, los que conciernen a este trabajo.

Cronos cuenta la historia de un anticuario que descubre escondido dentro de la figura de un ángel un extraño artefacto

¹⁰ FERNANDEZ POLANCO, A. (2001). *Fin de siglo: Simbolismo y Art Nouveau*. Madrid: historia 16. p. 38

¹¹ Ibídem p. 40



7. Imagen promocional de *Cronos*, diseñada por Mike Mignola para su lanzamiento de Blu-Ray

que le otorga salud y vigor a cambio de su propia sangre. El anticuario, Jesús Gris, pronto desarrolla una sed de sangre insaciable. Aunque en un principio este hecho le repugna, pronto sucumbe a la tentación. Gris no tarda en descubrir que hay quien ya conoce el secreto de este artefacto pues un agonizante empresario le sigue el rastro.

La película se mueve, como el Simbolismo, a caballo entre lo religioso y lo pagano. Encontramos numerosas referencias a los ángeles, a lo divino, como las figuras que inundan la tienda del anticuario dentro de una de las cuales encuentra el cronos, el nombre del protagonista, Jesús, o el nombre del villano, De La Guardia, al tiempo que se entremezclan mitos sobre el vampirismo o la alquimia medieval.

El elemento más interesante estéticamente de esta película, sin embargo, es el propio cronos. Este artefacto biomecánico que podría guardar cierta relación con las creaciones de H.R. Giger (1940-2014), es fruto de la imaginación de Del Toro y el cubano-mexicano José Fors (1958-). Puesto que se trata de un invento de un alquimista del medievo, el cronos está modelado en bronce y mientras que en su interior guarda un escarabajo, en su exterior encontramos multitud de elementos y símbolos relacionados con la inmortalidad y el renacimiento como el huevo cósmico o la serpiente Ouroboros como símbolo de la naturaleza cíclica de las cosas, del eterno retorno.



8. Fotograma de la película *Cronos* (1993)

La estética de la película recuerda también al Simbolismo de finales del siglo XIX y principios del XX que refleja la espiritualidad y religiosidad así como lo fantástico y lo místico. También al Tenebrismo así como al Expresionismo, sin olvidar el mundo del cómic para terminar la cinta con una escena cuya iluminación, con su protagonista agónico en la cama, puede retrotraer a los pintores como Caravaggio (1571-1610) o Ribera (1591-1652) con una luz cargada de significado, una luz redentora. El elemento religioso forma parte del tema principal del Barroco, como de la película, donde predomina el elemento irracional, el anhelo y la exuberancia de sentimientos.¹²

Ante el éxito de su ópera prima, Hollywood no tardó en llamar a su puerta. *Mimic* (1997), su segunda película, supone un cambio de registro respecto a *Cronos*, no tanto por el argumento, en el cual no es difícil encontrar puntos de similitud a pesar de estar basada en un relato de ciencia ficción de Donald A. Wolheim (1914-1990), sino en su visión estética que, sin duda, se vio gravemente afectada por los condicionantes de la industria norteamericana.

Mimic, a pesar de estas restricciones, mantiene algunos de los rasgos estéticos característicos del director, que ya pudieron

¹² NOVOTNY, F. (1960). *Pintura y escultura en Europa 1780-1880*. Madrid: Ediciones cátedra. pp. 108-109

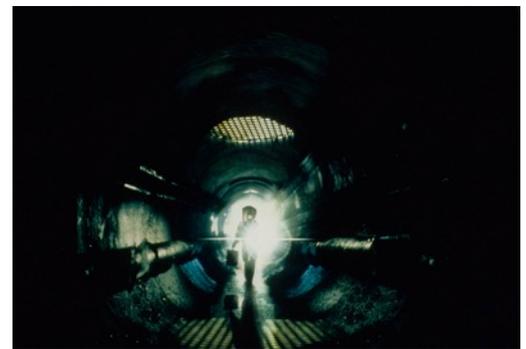
verse en *Cronos*. Así, tanto en los títulos de crédito iniciales diseñados por Kyle Cooper (1962-) como en el diseño de producción de Carol Spier se puede apreciar la moda del Tenebrismo sucio postindustrial que predominará también en varias películas posteriores de Del Toro. De nuevo queda patente la huella del director en el diseño de los monstruos de la película, creados por Rob Bottin (1959-), con unos rostros que podrían recordar a los test de Rorschach aludiendo así también al subconsciente y a los juegos de nuestra mente, un elemento reiterativo en la filmografía del mexicano. Los monstruos se sirven de máscaras para ocultar su verdadera condición del mismo modo que hace Munch (1863-1944) y el Expresionismo en tantas obras de entre las cuales se podrían destacar las pinturas de James Ensor (1860-1949).

Resalta también en esta película un detalle que reaparecerá con frecuencia en sus películas posteriores. En *Mimic* los monstruos se ocultan en el subsuelo en las alcantarillas, los túneles del metro, estaciones abandonadas, creando en estos espacios su mundo. Estos lugares, como se verá en obras posteriores, serán el escondrijo de la mayoría de los monstruos de sus películas que se han visto obligados a esconderse, como los pseudohumanos de esta cinta, de la raza humana. Podría entenderse que esta constante proviene de una influencia inevitable de la religión que sitúa en infierno abajo, sin embargo, como se verá en obras posteriores como *El laberinto del Fauno* en ocasiones el terror viene de arriba y la salvación se encuentra abajo.

En 2001, de la mano del director y productor español Pedro Almodóvar (1949-) realizó la que sin duda supone el germen para el *Laberinto del Fauno: El espinazo del diablo*. La acción transcurre en 1939, recién terminada la Guerra Civil en un orfanato que acoge huérfanos de víctimas republicanas. A este orfanato, perdido en algún lugar inconcreto de Castilla-La Mancha (“de cuyo nombre no quiero acordarme”, podría decirse) llega Carlos, quien pronto será acechado por un fantasma víctima de algún habitante del orfanato.

El punto de conexión con la película en la que se centra este trabajo, más allá de las coincidencias narrativas (periodo histórico, niñez, orfandad, violencia,...) reside en la confrontación que se produce entre el mundo real y el mundo mágico. A la violencia y la crueldad del mundo real representado por colores fríos, por la bomba sin estallar a modo de totem en medio del patio y por la frialdad de la noche, se enfrenta un mundo sobrenatural que aunque en principio se presenta amenazante, no tarda en descubrirse lleno de dolor y angustia y en el cual, en contraposición a los colores fríos del mundo real, predominan colores cálidos.

La huella estética de Del Toro inunda la película con paisajes simbolistas o románticos que recuerdan a obras de Friedrich (1774-1840), como uno de los principales exponentes de lo



9. Fotograma de la película *Mimic* (1997). Las alcantarillas, cloacas y otros espacios subterráneos son una constante en la filmografía del mexicano.



10. Fotograma de la película *El espinazo del diablo* (2001)

sublime, y que ya aparecían en sus películas anteriores y que dotan al film de un aura fantasmagórica en el cual muchas veces cuesta discernir si más bien son los protagonistas los que se encuentran en el mundo de los fantasmas y no al contrario. Estos paisajes que quedan en el recuerdo como un continuo atardecer no dejan de recordar a Van Gogh (1853-1890) o Millet y su *Angelus* que tanto obsesionaron a Dalí.¹³

Mención aparte merece la bomba sin estallar que se presenta a lo largo de toda la película como una amenaza, recuerdo de una guerra que pronto o tarde terminará por llegar a este lugar, así como el uso que de nuevo hace el director de los espacios en el subsuelo de los que se hablaba en *Mimic*. En este caso, el fantasma, como un secreto, se esconde en el sótano. Frecuentemente en la filmografía del mexicano, estos lugares no solo esconden monstruos, sino también grandes secretos que amenazan, como la bomba, el mundo real.

Su siguiente película, *Blade II* (2002), supuso la reconciliación de Hollywood con Guillermo del Toro, o mejor, con la estética de Del Toro. Podría resultar irónico que esta película, basada en un superhéroe de Marvel, permitiese al director desarrollar por completo sus gustos estéticos, sin embargo, como se verá también en películas posteriores como *Hellboy* (2004), el mexicano se mueve cómodamente por el mundo del cómic, haciendo suya cada historia sin perder la esencia del material original.

Si en *Mimic* ya se apreciaba el tenebrismo sucio y postindustrial, en esta historia de vampiros, rodada mayoritariamente en Praga, retoma esta estética convirtiéndose en parte indispensable de la historia. La ciudad le permite moverse entre callejones oscuros, tenebrosos y la arquitectura industrial heredada del periodo socialista.

De nuevo reaparecen los espacios subterráneos como hogar de los monstruos; en este caso de los vampiros. Estos humanoides han convertido las cloacas, las alcantarillas y sus túneles en el lugar por donde se mueven, por donde se esconden de la luz. Del mismo modo ocurre en la guarida de los antagonistas de la historia: un búnker de hormigón repleto de túneles retorcidos y pasadizos secretos que no dejan de reflejar las también retorcidas intenciones del villano.¹⁴

En este caso, el uso de estos espacios supone una consecuencia lógica de la intolerancia a la luz de los vampiros. De hecho la mayor parte de la cinta, como buena película de vampiros, transcurre en la oscuridad, de forma que las escasas



11. J.F. Millet, *El ángelus* (1857-1859)



12. Fotograma de la película *Blade II* (2002). De nuevo los monstruos se ocultan en los espacios subterráneos de la ciudad.

¹³ PALACIOS, J. (2007) "El arte de Guillermo del Toro: Tauromaquia racial" en *Kane* 3, 26 de julio. <<http://www.kane3.es/cine/el-arte-de-guillermo-del-toro-tauromaquia-racial.php>> [Consulta: febrero 2016]

¹⁴ *Ibidem*.

ocasiones en las que aparece la luz, ésta cobra un simbolismo especial como ocurre en el Tenebrismo o en el Romanticismo. Si bien en ocasiones ésta se percibe como un peligro para la mayoría de personajes, con la última escena y el sacrificio de la protagonista, la luz adquiere un carácter purificador. Este final, inevitablemente recuerda al final de su ópera prima, *Cronos*, donde la redención del protagonista viene también de la mano de esta luz purificadora.

Es durante el rodaje de *Blade II* donde Guillermo del Toro conoce al dibujante de cómics norteamericano Mike Mignola (1960-), quien se encarga del arte conceptual de la cinta. Mignola, como Del Toro, recurre con frecuencia a las pasiones decadentistas, modernistas y finiseculares. Entre ellos surgirá una gran afinidad que les llevará a colaborar en el futuro en algunas de las cintas más representativas del mexicano. Fruto de esta amistad será su siguiente película basada en un personaje de Mignola, *Hellboy*, donde Del Toro dará rienda suelta a su imaginación.

En el cómic, Del Toro encuentra todos los elementos que le atraen no solo narrativos sino plásticos y atmosféricos. En la película, al igual que en *Cronos*, *El espinazo del Diablo* y *El laberinto del fauno*, se trata la redención y el libre albedrío, el sacrificio y los misterios cristianos así como, sobre todo, la confrontación entre la bondad y la perpetuación de la violencia.¹⁵

Aunque *Hellboy*, como *Blade II*, está basada en material ajeno, el director se siente cómodo dejando su huella en la película. El mundo de Mignola y Del Toro encajan a la perfección nutriéndose mutuamente. El dibujante da total libertad al realizador quien encuentra en esta cinta fantástica, llena de demonios y paisajes apocalípticos que de nuevo retrotraen a Friedrich y que no dejan de recordar al artista inglés John Martin (1789-1854), el caldo de cultivo perfecto para su particular mundo estético y simbolista.

La película le permite, de nuevo, retomar la idea de lo subterráneo, lo cavernoso. Esta vez los protagonistas forman parte de una organización gubernamental dedicada a la investigación de fenómenos paranormales que como los antagonistas en *Blade II*, mantienen su sede en un búnker subterráneo. Éste búnker, de nuevo fabricado en hormigón, se pretende construido durante los años 40 y 50 y busca transmitir fuerza, poder, estabilidad. Los diseños de Mignola aparecen como “background” en forma de esculturas y pinturas creando una perfecta simbiosis entre el creador del cómic y los diseños de producción de Stephen Scott.¹⁶



13. John Martin, *The destruction of Pompeii and Herculaneum*, (1822)



14. Fotograma de la película *Hellboy*

¹⁵ Ibídem.

¹⁶ Material extra DVD *Hellboy* (Dir. Guillermo del Toro). Sony Pictures. 2004.

En el desenlace de la historia, los protagonistas se ven obligados de nuevo a adentrarse en las profundidades de la tierra, en antiguas catacumbas repletas de pasillos, túneles, puentes y cavernas donde el mal, o mejor dicho, lo sobrenatural, ha encontrado, una vez más, su hogar.

Hasta aquí se ha realizado un breve análisis de las referencias y la filmografía del director mexicano, esencial a la hora de abordar y entender su siguiente película *El laberinto del fauno*, en la cual se recoge todo lo aprendido en su filmografía anterior.

4| LOS MUNDOS DE *EL LABERINTO DEL FAUNO*

El laberinto del fauno narra, en palabras de Jesús Palacios, “un cuento de hadas moderno, (...) una reflexión agridulce sobre la pérdida de la inocencia... A la vez que un desesperado intento por mantenerla más allá de la vida y de la muerte.”¹⁷ Para ello, Del Toro nos sitúa en los primeros años de la dictadura franquista donde conocemos a la protagonista de nuestra historia, Ofelia y a su madre, quien después de la muerte de su marido, el padre de la niña, se ve obligada a casarse con Vidal, un capitán del régimen que se encuentra destinado en algún bosque del norte de España luchando contra los últimos coletazos de la resistencia republicana.

Hasta este lugar se desplazan la niña y su madre, que se encuentra embarazada pues, como expresa Vidal en un momento de la cinta, “Un niño debe nacer allá donde esté su padre”. El lugar pronto se descubre mágico para Ofelia quien nos sumerge en un mundo muy diferente al que representa el Capitán Vidal. La niña descubre que se trata en realidad de la princesa de Bezmorra, el mundo subterráneo, y que para poder regresar a su hogar deberá pasar tres peligrosas pruebas. En cada una de estas pruebas Ofelia deberá enfrentarse a criaturas mágicas y terribles así como tomar decisiones que podrían poner en peligro tanto su vida como la de sus seres queridos. Los peligros, en este caso, no solo acechan en el mundo fantástico sino sobre todo en el mundo real, donde la protagonista deberá enfrentarse a su padrastro, el capitán, y a la pérdida de su madre.

¹⁷ PALACIOS, J. (2007) “El arte de Guillermo del Toro: Tauromaquia racial” en *Kane* 3, 26 de julio. <<http://www.kane3.es/cine/el-arte-de-guillermo-del-toro-tauromaquia-racial.php>> [Consulta: febrero 2016]

La fábula se narra paralelamente a través del relato fantástico y mítico por un lado, y del drama realista por otro. En esta película, como explica de nuevo J. Palacios, “Del Toro intenta congraciarse dos tradiciones opuestas: la Naturalista, con su discurso realista, dramático y moral, y la Simbolista con su visión mágica, mística, maravillada y misteriosa de la vida, más allá de la realidad cotidiana.”¹⁸ En este sentido, Del Toro retoma el camino de tantos artistas del siglo XX como Dalí o Giorgio de Chirico (1888-1978) que crean en sus obras un mundo propio como rechazo al mundo que les rodea y que contrasta con la idea del arte como espejo de la realidad de movimientos como el Barroco o el Realismo. Con frecuencia este mundo imaginario no supone solo un rechazo al mundo real sino sobre todo, como ocurre también en *El laberinto del fauno*, una crítica velada a la realidad de la que escapan.

Este choque entre el mundo real y el mundo fantástico, como ya se ha visto en las películas anteriores del realizador, es un tema recurrente para el mexicano; sin embargo, hasta este momento, más allá de películas como *Blade II* o *Hellboy*, el componente fantástico se limitaba a un único elemento que entra en conflicto con el mundo real. Así, en *Cronos*, el elemento fantástico es el amuleto, o en *El espinazo del diablo* este elemento es un fantasma. Sin embargo, en *El laberinto del fauno* entran en conflicto dos mundos completos, que, si bien son totalmente diferentes no dejan de referenciarse mutuamente. La trama transcurre paralelamente interfiriendo cada uno de estos mundos en el otro. Es justo aquí, como se verá más adelante, donde entra en juego la arquitectura, la escenografía, como un elemento que no solo ayuda a contar la historia, sino que constituye un elemento esencial como nexo de unión y referencia entre los dos mundos.

La película es, ante todo, como ya se ha comentado, un cuento de hadas y en ella aparecen en mayor o menor medida todos los elementos propios de este género literario. Tracie D. Lukaszewicz en su artículo “The parallelism of the Fantastic and the Real” describe brevemente éstos elementos: “... como la frase “érase una vez”, princesas angelicales (con o sin sangre real), madrastras malvadas, hadas madrinas y el triunfo último del bien sobre el mal. Estos fundamentos conducen a la esencia del “felices para siempre” que alcanzan los personajes principales permitiendo a oyentes, lectores y espectadores sentir un cierto grado de confianza sobre su devenir.”¹⁹

Lukaszewicz así mismo, contrapone estos principios básicos al

¹⁸ *Ibidem*.

¹⁹ LUKASIEWICZ, T. (2010). “The parallelism of the Fantastic and the Real. Guillermo del Toro’s Pan’s Labyrinth and Neomagical Realism” en *Fairy Tale Films: Visions of ambiguity*, P. Greenhill y S. E. Matrix. Logan, Utah (E.E.U.U.): Utah State University Press. pp. 66-67

film. En *El laberinto del fauno* no encontramos los personajes cómicos, ni felicidad extravagante, elementos característicos de los cuentos de Disney, sino que se aproxima más a los cuentos de los Hermanos Grimm los cuales contienen descripciones gráficas sobre asesinatos, mutilaciones, canibalismo e infanticidio así como una voluntad moralizadora. En *El laberinto del fauno* no escasean estos componentes; contiene violencia y dolor tanto en el mundo real como en el mundo fantástico. El mundo fantástico se ve contaminado por el “tenso y opresor contexto del fascismo que ofrece a Del Toro la oportunidad de explorar el tema en paralelo de la monstruosidad”²⁰

En lo que se refiere a los personajes que describe Lukaszewicz, es fácil identificar en esta película cada uno de ellos. Desde la princesa (con sangre real) representada por Ofelia, pasando por el malvado padrastro que encontramos en el Capitán Vidal o el hada madrina que se puede reconocer en la figura de Mercedes, quien se convierte en protectora y salvaguarda de la protagonista. Todos ellos personajes-arquetipo recurrentes en estos cuentos que en la película se reinterpretan adaptándose a otro contexto.

Si en sus películas anteriores Guillermo del Toro hacía gala de su amplio bagaje estético y cultural, en ésta, considerada por muchos críticos como su obra cúlmine hasta la fecha, no podía ser una excepción. Una de las principales referencias estéticas del director para este film deriva directamente de la propia historia. Si bien se ha comparado antes con los cuentos de hadas, también podría compararse fácilmente con la obra del matemático, lógico y escritor británico Lewis Carroll (1832-1898) *Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas*, cuya historia inspiró algunas de las ilustraciones más conocidas de Arthur Rackham (1867-1939)²¹. Los bosques retorcidos y árboles nudosos de Rackham quedan patentes en la vegetación que penetra en las piedras del laberinto así como en la forma del fauno. Paisajes que podrían compararse también con pinturas del Romanticismo de autores como Caspar David Friedrich.

De nuevo abundan referencias estéticas a pintores e ilustradores simbolistas que ya aparecieran en obras anteriores del director, como son Carlos Schwabe (1866-1929) o Arnold Böcklin (1827-1901) además de los grabados del francés Rodolphe Bresdin (1822-1885) en cuya obra no faltan elementos pánicos donde se combina además lo mágico maravilloso con lo mágico terrible sin olvidar la evidente



15. Ilustración de Arthur Rackham para Alicia en el país de las maravillas.

16. Imagen promocional de la película *El laberinto del fauno*.

²⁰ PASTOR PASTOR, B. (2011). “La Bella y la Bestia en el viaje laberíntico de Guillermo del Toro” en *Arbor: Ciencia, pensamiento y cultura*, vol. 748, p. 391

²¹ Ilustrador de libros inglés. Estudió en la Escuela de Arte Lambeth y comenzó a trabajar como reportero e ilustrador en The Westminster Budget. Entre sus ilustraciones más conocidas se encuentran las realizadas para los *Cuentos de los hermanos Grimm* (1900), *Peter Pan* (1906) y *Alicia en el país de las maravillas* (1907)

similitud entre las hadas de la película y las de las fotografías de Arthur Conan Doyle.²²

En conclusión, y tomando de nuevo las palabras de Jesús Palacios, “el laberinto del fauno es una obra atípica y arriesgada, que se entiende mejor a la luz de las raíces estéticas del director, amante del mundo mágico pero también siniestro y peligroso de ilustradores como Rackham, Dulac (1882-1953) o Gustave Doré (1832-1883) y de escritores como Machen, Doyle, Blackwood o Wilde, (...). Y son precisamente, sus fuentes estéticas las que nos dan también la clave última de su sentido moral: el juego interminable e inevitablemente trágico entre fantasía y realidad, entre espíritu y materia, que nace y muere con la infancia.”²³



17. Rodolphe Bredin, *La comédie de la mort* (1854)

²² En julio de 1917, dos jóvenes que vivían en Cottingley (Inglaterra) tomaron supuestamente cinco fotografías en las que aparecían ellas dos realizando diferentes actividades con supuestas hadas. Sir Arthur Conan Doyle, por entonces un prominente espiritualista, viajó como reportero del *The Strand Magazine* a cubrir la noticia para un artículo sobre hadas como tema navideño y estuvo implicado en el asunto durante varios años. Finalmente en la década de los 80 las dos protagonistas reconocieron haber falsificado todas las fotografías salvo una.

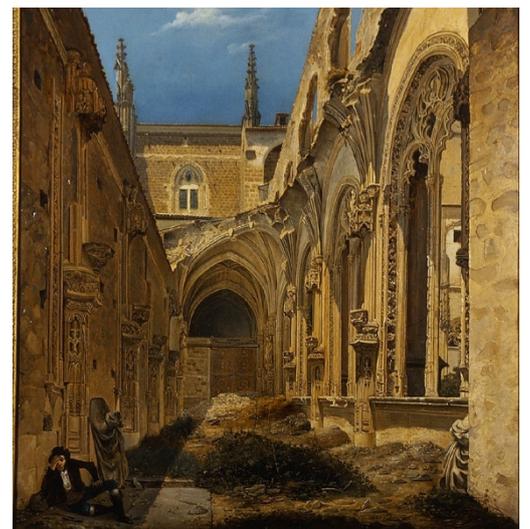
²³ PALACIOS, J. (2007) “El arte de Guillermo del Toro: Tauromaquia racial” en *Kane* 3, 26 de julio. <<http://www.kane3.es/cine/el-arte-de-guillermo-del-toro-tauromaquia-racial.php>> [Consulta: febrero 2016]

4.1| EL MUNDO REAL

En el prólogo, el director plantea una contraposición entre el mundo fantástico y el mundo real. De esta forma, lo primero que se observa del mundo real, a los pocos minutos del metraje, son las ruinas de una iglesia y los restos del pueblo de Belchite (Zaragoza) que atraviesan diferentes vehículos en el viaje hasta el molino. Este paisaje bien podría recordar a pinturas del Romanticismo de autores ya citados como Friedrich pero también de pintores románticos españoles como Cecilio Pizarro (1825-1886) o Lluís Rigalt (1814-1894). Ambos pintores dedicaron parte de su obra a inmortalizar las ruinas del país, tanto las clásicas como los restos de la guerra de Independencia Española, que había arrasado el país unos años antes. Del Toro nos sitúa desde el primer momento en un contexto de postguerra, en un país destruido que contrasta con la inocencia inicial de la protagonista.

La comitiva se detiene a los pocos minutos en medio de un bosque y es aquí donde encontramos el primer rastro de este mundo fantástico que terminará por inundar todo el film. Ofelia curioseea cerca del camino donde encuentra un tótem, una escultura tallada en piedra que representa un ser, el fauno, que se convertirá en uno de los protagonistas y en el primer contacto de la niña con el mundo subterráneo. En este primer elemento ya reconocemos alguno de los rasgos estéticos del director. Se aprecia en la escultura unos rasgos eminentemente celtas y, sin embargo, tampoco deja de apreciarse un aire maya o azteca derivados, posiblemente, de las raíces del director.

Tras el visionado de la película y la reflexión sobre este primer



18. Ruinas de la iglesia del pueblo de Belchite, Zaragoza.

19. Cecilio Pizarro, *Ruinas de San Juan de los Reyes de Toledo* (1846)

encuentro con el mundo subterráneo y otros muchos elementos del film, el espectador puede plantear dos hipótesis diferentes.

Por un lado, cabe la posibilidad de que este mundo fantástico no sea más que el fruto de la desbordante imaginación de la protagonista, situándose aquí estos elementos arquitectónicos como los desencadenantes de todo el mundo que crea Ofelia. Por otro lado, y atendiendo a la segunda hipótesis, el mundo subterráneo podría existir realmente siendo estos rastros arquitectónicos la prueba irrefutable de la existencia del reino de Bezmorra.

El director, a lo largo de la cinta, parece no decantarse por ninguna de las dos hipótesis, pues va dejando indicios que podrían validar cualquiera de las dos. En cualquier caso, más allá de la hipótesis que prefiera elegir cada espectador, no queda duda de que la arquitectura juega un papel esencial desde el primer momento, papel que se irá reforzando a lo largo de la cinta.

Ya se ha hablado anteriormente de la importancia de los Simbolistas para el director mexicano. La codificación de la película está presente en cada elemento, desde el color, hasta las formas que utiliza el diseño artístico en cada espacio: la arquitectura, el mobiliario, el movimiento de la cámara, la luz, etc. En este caso, Del Toro utiliza colores fríos, grises y azules como el uniforme del capitán para representar el mundo real. Un mundo en el que además se imponen las líneas rectas, las diagonales, tan presentes en movimientos artísticos de principios de siglo ligados a regímenes totalitarios como el Futurismo, del cual se nutrió en parte el fascismo, y el Constructivismo ruso. Todas estas características otorgan a este ambiente un carácter frío y violento reflejo del fascismo como realidad política de los años 40.



20. Diseño del tótem del camino, de Carlos Giménez para la película *El laberinto del fauno*.

LA CASA

El complejo en el que se desarrolla principalmente la historia está formado por un edificio rural que previsiblemente ha sido adjuntado a un viejo molino. Se trata de un edificio de dos plantas que dispone de las estancias habituales como las habitaciones, la cocina o el comedor, además de un almacén que será utilizado a lo largo de la película como sala de torturas del capitán Vidal. Las estancias de la vivienda destacan por su amplitud, en ocasiones resultan inhóspitas, reforzando la sensación de soledad de Carmen en su dormitorio, o de Ofelia en su buhardilla.

Los viejos muebles de madera maciza que ocupan los espacios nos retraen a la postguerra española con una perfección casi arqueológica. Sin embargo, si uno se fija atentamente, encontramos en los muebles y otros elementos decorativos como en los dinteles de las puertas, bastidores de madera o el cabecero de la cama que ocupa la madre de la protagonista; una serie de detalles grabados en relieve. Son símbolos celtas, triskels y decoraciones espirales características del arte celta que recogen formas pánicas o incluso formas uterinas en relación al siempre presente embarazo de Carmen, la mujer del capitán y madre de Ofelia.²⁴

Si bien es cierto que la mayoría de estos detalles son prácticamente inapreciables, a excepción, por ejemplo, de las cabezas de fauno que adornan la escalera, todos estos elementos contribuyen a la creación de una atmósfera mágica. Una vez más, estos elementos decorativos, arquitectónicos, nos plantean la posibilidad bien de la chispa que despierta la imaginación de la niña, bien el reflejo de un mundo antiguo real con el cual Ofelia ha establecido contacto.

Cabe destacar en este momento la colaboración del dibujante y creador de historietas Carlos Giménez (1941-) tanto en los decorados como en el diseño de producción. Guillermo del Toro ya había trabajado con el dibujante años atrás en su anterior odisea española, *El espinazo del diablo*. Puede resultar curioso que este artista, al igual que del Toro en la película, combine en su obra historias de fantasmas y ciencia ficción como *Dani Futuro*²⁵ al tiempo que cuenta también crudas historias sobre la niñez en la postguerra como la famosa serie *Paracuellos*²⁶, con la cual se pueden realizar numerosas comparaciones con el film *El espinazo del diablo*.



21. Decorado exterior de *El laberinto del fauno* durante el rodaje en Segovia. Al fondo se ve el edificio del molino que ocupa el Capitán.



22. Fotograma de la película *El laberinto del fauno* min. 86:27. Se observa la forma tallada en el cabecero de la cama.

²⁴ PALACIOS, J. (2007) "El arte de Guillermo del Toro: Tauromaquia racial" en *Kane* 3, 26 de julio. <<http://www.kane3.es/cine/el-arte-de-guillermo-del-toro-tauromaquia-racial.php>> [Consulta: febrero 2016]

²⁵ Serie de historietas de ciencia ficción creadas por Victor Mora y Carlos Giménez entre 1969 y 1975 publicadas en las revistas *Gaceta Junior* y *Tintin*.

²⁶ Serie de historietas costumbristas creadas por Carlos Giménez desde 1975 publicadas originalmente en las revistas *Muchas gracias*, *El Papus* y *Yes*.

En este mundo frío, rígido, diagonal y violento, surgen dos espacios singulares: El baño y la buhardilla. En ambos espacios aparece un elemento diferenciador, que no termina de encajar: ventanas redondas. Estos dos espacios del mundo real son los únicos en los que Ofelia interacciona con el mundo fantástico. Hasta cierto punto la niña se encuentra cómoda en estos espacios, los identifica como suyos, especialmente en el baño donde descubre por primera vez los secretos del libro de *Las encrucijadas*. La forma redondeada de las ventanas junto con la iluminación que ofrecen, contribuye a crear una visión más amable, más íntima.

Este elemento se repite en la buhardilla, que Ofelia ocupa después de la muerte de su madre y donde tendrá varios encuentros con el fauno. La ventana redondeada de la buhardilla tiene, no obstante, una peculiaridad que puede pasar desapercibida en un primer visionado. Una serie de maderas rompen la circunferencia, recuerdan vagamente a una reja pues aunque la niña identifica este espacio como suyo, la triste realidad es que está presa de su padrastro quien la ha confinado a la parte más alta de la casa.

Por otro lado, este elemento circular recuerda también a otro símbolo que aparece de forma constante a lo largo de la narración: la luna. De la misma forma que la prueba de la ascendencia real de la protagonista es una pequeña marca de nacimiento con la forma de una luna, a lo largo del film se hace mención en diversas ocasiones a las fases de la luna debiendo Ofelia acometer las tres pruebas antes de la llegada de la luna llena. Del mismo modo que en las decoraciones se repetían las formas uterinas, también la luna tiene una especial vinculación con la fertilidad y con la feminidad de los personajes fuertes de esta película: Ofelia, Carmen y Mercedes. De nuevo, dos elementos de la narración quedan reforzados por diferentes elementos arquitectónicos y decorativos.

Tanto el baño como la buhardilla son espacios recurrentes en la filmografía del director mexicano. Habitualmente son espacios donde los personajes pueden desenvolverse con naturalidad, son espacios donde no existen los secretos. Se podría especular sobre el uso de estos espacios. El baño representa el lugar más íntimo de una vivienda y la buhardilla, haciendo un símil con el cuerpo humano, podría identificarse con la cabeza, con la razón y el pensamiento propio. Un ejemplo lo encontramos en la película *La cumbre escarlata*: es aquí donde los personajes se descubren tal y como son. Este espacio superior, la buhardilla, se contrapone tanto física como narrativamente con el subsuelo, con los sótanos que son los espacios donde se esconden los secretos tal como ocurre en *El espínazo del diablo* o en la ya citada *La cumbre escarlata*.

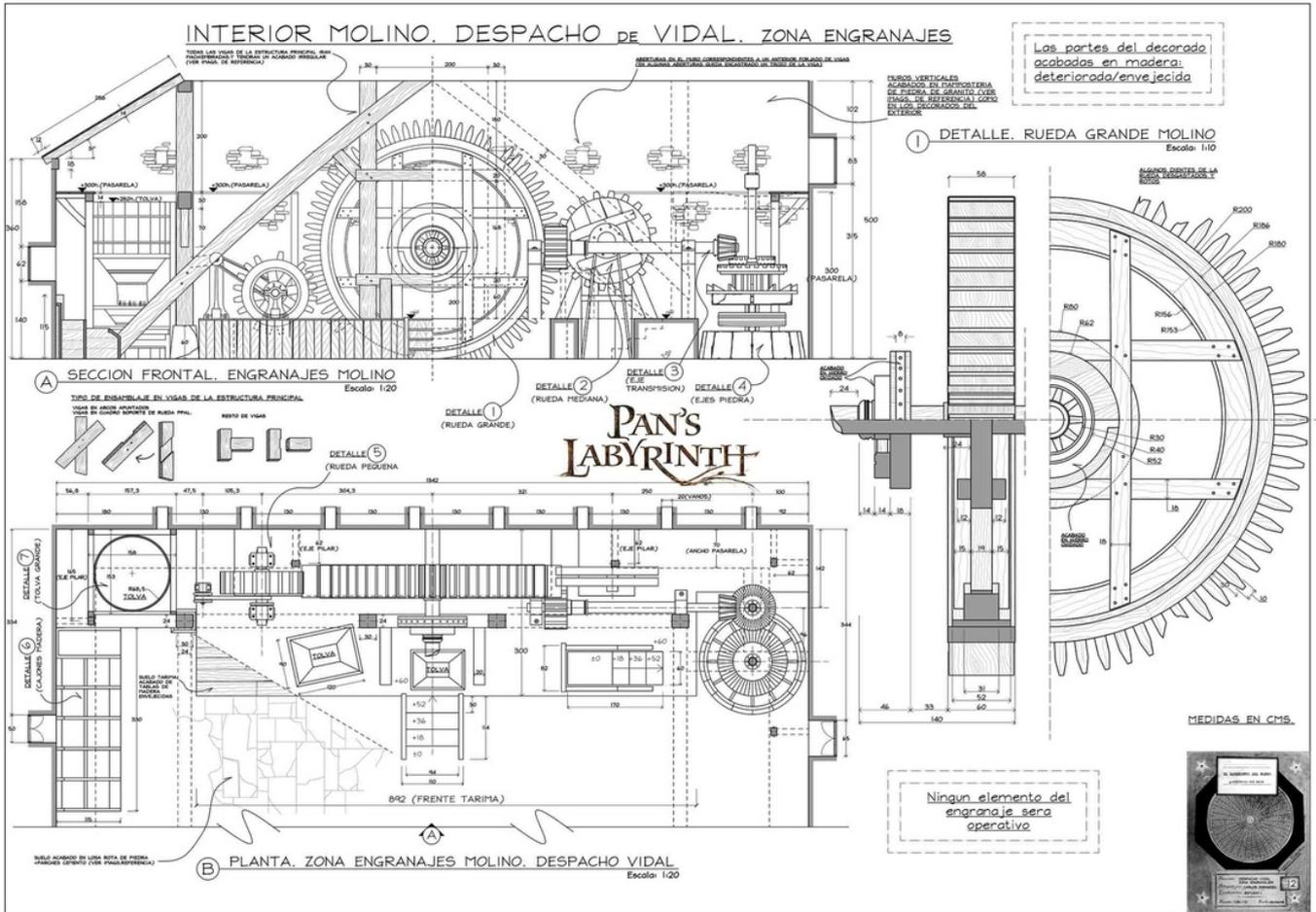


23. Fotograma de la película *El laberinto del fauno* min. 26:18.



24. Fotograma de la película *El laberinto del fauno* min. 49:10. Ofelia es trasladada a la buhardilla.

EL MOLINO



25. Planos del despacho del Capitán Vidal, realizados por el asistente de dirección artística Carlos Zaragoza.

Tradicionalmente los molinos han sido utilizados como espacios narrativos de forma constante a lo largo de la historia tanto de la literatura como posteriormente del cine. El uso de éste se ha vinculado además estrechamente al cine de terror gótico y de hecho ha sido un escenario recurrente en las películas de vampiros y otros monstruos como Frankenstein.

Un primer ejemplo de su uso lo encontramos en *El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha* donde claramente se entiende como la propia construcción arquitectónica evoca en el protagonista sus mayores terrores. Vincula así de alguna forma el espacio arquitectónico con el miedo, los monstruos, el mal o los famosos gigantes de Don Quijote.

Tal y como indica Carlos A. Cuéllar en su artículo *El molino como espacio gótico del cine fantástico*, el molino constituye un híbrido. Por un lado constituye una torre, una construcción en vertical, y por otro, dado su uso, cabe añadir la simbología de la rueda, tanto de la Vida como de la Fortuna. El primer elemento se relaciona además con frecuencia con la Torre de Babel y la altura material como elevación espiritual. El

segundo se relaciona con la perfección, pero también con el devenir, la creación continua y lo precedido.²⁷

A lo largo de la historia del cine existen multitud de ejemplos del uso del molino como espacio escenográfico. En este caso, resulta especialmente interesante repasar los ejemplos del cine de terror, donde el molino se convierte con frecuencia, como ocurre en *El laberinto del fauno*, en la guarida de los monstruos. En este caso el Capitán Vidal ha establecido aquí su espacio personal. Ocurre de esta forma también en la película *Vampyr* (Carl Theodor Dreyer, 1931) donde el molino se convierte en el refugio de los antagonistas, en la italiana *El molino de las mujeres de piedra* (*Il mulino delle donne di pietra*, Giorgio Ferroni, 1960) o en la más reciente *Sleepy Hollow* (Tim Burton, 1999).²⁸

Analizando además la presencia del molino en estas y otras muchas películas vemos como con frecuencia la construcción arquitectónica termina destruida pasto de las llamas. Una de las muestras más evidentes la encontramos en la película *El doctor Frankenstein* (*Frankenstein*, James Whales, 1931) pero ocurre del mismo modo en las películas previamente citadas.

La imagen de las aspas en llamas puede retrotraer a las “ruedas de fuego” de tantas festividades populares y ancestrales relacionadas con el cambio de estación y tal como indica el Dr. Cuéllar en referencia a la película *Frankenstein* “el molino en llamas marca el fin trágico de una historia y el inicio feliz de la siguiente. Y si la secuencia del incendio y la destrucción del molino prioriza el significado simbólico de la torre frente a la rueda, la caída del edificio fálico simboliza a su vez la castración de la ambición masculina que desafiaba al sumo poder patriarcal (...)”.²⁹ Éste último significado puede relacionarse con la iconografía del Tarot, en concreto a la carta de la torre quebrada por un rayo. La carta simboliza el fin de situaciones largamente establecidas.

Al igual que en estas películas, en *El laberinto del fauno* el molino es también destruido al final de la cinta por los maquis, aunque este hecho en concreto no tenga un gran peso visual. La guarida del monstruo queda destruida, Vidal queda “castrado” y con la destrucción de este edificio y la muerte del Capitán, queda en el espectador un fugaz sentimiento de cambio; de esperanza. El fuego, de nuevo, cobra un carácter purificador y renovador, esencial en tantas tradiciones y festividades a lo largo del mundo.

²⁷ CUÉLLAR ALEJANDRO, C. (2014). “El molino como espacio gótico del cine fantástico” en *Herejía y belleza: Revista de estudios culturales sobre el movimiento gótico*, vol. 2, p. 89.

²⁸ *Ibidem*. p. 91-93.

²⁹ *Ibidem*. p. 93.

Guillermo del Toro, no obstante, no solamente aprovecha los símbolos tradicionales del molino sino que atribuye además su propio bagaje iconográfico y simbólico creando un espacio donde la arquitectura juega un papel clave en la descripción del personaje de Vidal.

El propio hecho de que el Capitán utilice como dependencia un espacio apartado de su esposa ya da una idea de la relación entre los cónyuges. Para Vidal, Carmen no es más que un instrumento para la continuación de su estirpe. Prueba de ello es también una conversación que mantiene con el doctor en la cual especifica que si llegado el caso tuviese que elegir entre el hijo y la madre, no dudase en salvar al niño.

El despacho del capitán tiene una pesada carga escenográfica, incluso teatral. Una serie de ruedas y engranajes se disponen como telón de fondo permanente. Su cantidad y forma poco tienen que ver en realidad con el funcionamiento de un molino, por el contrario, se asemejan más a otro elemento que caracteriza y obsesiona a este personaje; el reloj de su padre.

En palabras de Brígida M. Pastor, “el simbolismo del reloj asoma en varios momentos del filme, revelando elocuentemente su conexión con la idea de patriarcado que encarna Vidal. La imagen deshumanizada, casi robotizada del personaje se edifica a través de sus continuos actos guiados por meros impulsos mecánicos y la rueda dentada que forma parte del complejo mecanismo del reloj parece asomar como referencia simbólica al complejo y rígido engranaje del patriarcado, con su mecanismo inalterable y cíclico, convirtiendo a su dueño en una pieza mecánica sincronizada con la maquinaria universal del patriarcado”³⁰. A lo cual se podría añadir también una clara relación con la dictadura y el fascismo pues Vidal no deja de ser una pieza más de la jerarquía militar, un engranaje más de un sistema autoritario y opresor.

Aunque en principio la autora se centra en el simbolismo del reloj, esta interpretación se puede extrapolar a la imagen del molino, y de hecho, la propia Pastor sigue más adelante explicando lo siguiente: “un primer plano de la enorme rueda dentada del viejo molino hidráulico que Vidal ha transformado en su propio hogar refuerza la imagen simbólica de esta pieza rotatoria, similar a la del reloj y monopoliza el fondo de la diégesis que ocupa el personaje mientras limpia meticulosamente la rueda de su reloj.”³¹ Esta interpretación que realiza Pastor sobre la relación entre el reloj y el molino y patriarcado no es, sin embargo, la única que se puede realizar, pues analizando la filmografía del director se aprecia el uso



26. Diseño preliminar del molino.



27. Fotograma de la película *El laberinto del fauno* min. 25:05. A lo largo de la película se favorecen en este espacio los planos frontales en los cuales se observa como telón de fondo los engranajes del molino.

³⁰ PASTOR PASTOR, B. (2011). “La Bella y la Bestia en el viaje laberíntico de Guillermo del Toro” en *Arbor: Ciencia, pensamiento y cultura*, vol. 748, p. 398.

³¹ *Ibidem.* p. 398.

frecuente de los mecanismos y los engranajes para describir personajes de otras películas.

Existen dos rasgos fundamentales que caracterizan a estos personajes. Por un lado, su vinculación con “el mal” y por el otro, la visión de éstos como títeres de un sistema mayor. Los personajes que quedan representados por estos mecanismos no constituyen de por sí un elemento maligno, sino que sus acciones vienen definidas por un “ente” superior que guía sus actos. Como los engranajes de un reloj, o un molino, no se mueven por sí solos, no actúan por sí solos, sino como reflejo de un movimiento anterior.

Este último rasgo queda marcado claramente con Kroenen un personaje medio humano medio máquina que aparece en la primera cinta de *Hellboy*. Parte de su cuerpo ha sido sustituido por piezas mecánicas que el propio personaje repara y cuida con la misma delicadeza que utiliza Vidal en *El laberinto del Fauno* para limpiar el reloj de su padre. De nuevo, los engranajes no solo aparecen en el cuerpo del Kroenen sino que se repiten como telón de fondo en su guarida del mismo modo que ocurre en el molino del Capitán. En el primer caso, sin embargo, los engranajes aparecen como un mero pretexto, sin función aparente, reforzando así su papel simbólico y descriptivo, mientras que en *El laberinto del fauno*, además de este papel simbólico, estos elementos quedan integrados en la arquitectura del espacio.

En su última película, *La cumbre escarlata*, el director retoma este elemento simbólico para describir a Thomas Sharpe, quien vive obsesionado con la construcción de una máquina que le permita la extracción de arcilla. Si en *Hellboy* los engranajes jugaban un papel meramente simbólico y en *El laberinto del Fauno* tenían ya una razón de ser arquitectónica, en este último film ya quedan perfectamente integrados no solo arquitectónicamente sino sobre todo narrativamente.

Tanto Kroenen, como Vidal y Thomas, como se ha dicho, no son más que títeres. En el primer caso, queda además patente con una frase de otro personaje principal del film “veo a la marioneta, pero ¿quién mueve los hilos?”; en este caso Kroenen está manejado directamente por Rasputín quien sí representa en cierto modo una forma mayor de “el mal”. En el caso de Thomas, el personaje no actúa, hasta cierto punto, según su razón sino guiado por su hermana mayor, quien se revela al final de la película como el verdadero personaje malvado de la historia.

En el caso del Capitán Vidal, en *El laberinto del Fauno*, la analogía es, si cabe, más evidente. El capitán no es sino un elemento más del fascismo, del orden impuesto tras la Guerra Civil; un escalón más de la jerarquía militar establecida que recibe órdenes de un rango superior.



28. Imagen promocional de la película *La cumbre escarlata*. De nuevo los engranajes y la maquinaria ayudan a definir y caracterizar a un personaje.

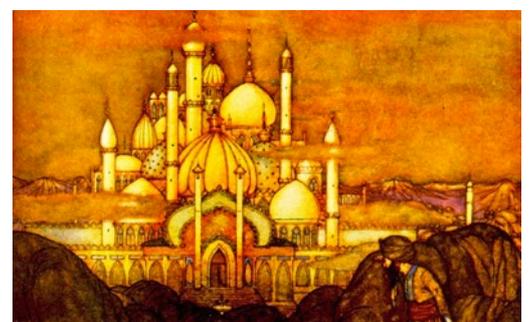
4.2| EL MUNDO FANTÁSTICO.

Si en el mundo real predominaban las formas rectas, diagonales, rígidas, vinculadas a movimientos artísticos como el Futurismo o el Constructivismo ruso que creaban una sensación de tensión y amenaza, en el mundo fantástico predominan las formas orgánicas, amables, que recuerdan a movimientos como el Art Nouveau o la Escuela de Nancy.

Los colores fríos imperantes en el mundo exterior cruel, dan paso ahora a colores cálidos, amarillos, rojos, dorados que no dejan de retrotraer constantemente a autores como Klimt (1862-1918), el pintor y artista decorativo checo Mucha (1860-1939) o el ilustrador francés Edmund Dulac (1882-1953). Con estas gamas cromáticas, el director pretende construir un mundo atractivo en el que Ofelia sienta el calor de un sitio que cada vez más considera su verdadero hogar, alejado del dolor y la pérdida del mundo exterior.

El uso de estas formas y estas paletas de colores para describir el mundo fantástico son una constante en la obra del director. Así, como ya se ha visto previamente, en *El espinazo del diablo* recurre a estos colores para los fantasmas; del mismo modo ocurre en *Hellboy* y especialmente en la secuela del mismo protagonista *Hellboy 2: el ejército dorado* (*Hellboy 2: the Golden army*, 2008) donde el uso de colores cálidos supone una constante para describir los espacios y personajes fantásticos.

El uso de estos colores, sin embargo, no siempre está vinculado a personajes bondadosos o situaciones amables, sino que con frecuencia ocultan peligros. El mundo subterráneo, especialmente en *El laberinto del fauno* no siempre resulta un lugar seguro, con frecuencia Ofelia debe hacer frente a personajes aterradores y situaciones peligrosas.



29. Fotograma de la película *El laberinto del fauno*, min. 110: 30.

30. Edmund Dulac, Ilustración para el libro *Arabian Nights*, (1907)

EL ÁRBOL

Los bosques y los árboles han constituido desde la antigüedad elementos con una fuerte carga simbólica, reflejada en multitud de mitos y leyendas que han venido a reforzar una imagen común en el subconsciente colectivo. Con frecuencia los árboles han estado ligados a rituales iniciáticos como el paso de la niñez a la vida adulta y en este caso la visita al árbol constituye la primera experiencia de Ofelia en el mundo subterráneo.

El primer árbol simbólico que aparece en las religiones surgidas en torno al mar Mediterráneo es posiblemente el Árbol de la Vida encontrando su primera referencia en el poema del héroe Gilgamesh. En concreto, en una de las doce tablillas que recogen las narraciones primitivas sumerias, Gilgamesh cae en la cuenta de su fragilidad como ser humano que le conduce de forma irremediable a la muerte. En este episodio Gilgamesh conoce de la existencia de una planta que posee el poder de rejuvenecer. "(...) se trata de una planta, su raíz es como la de la zarza espinosa/ su espinas como la de la rosa, pinchará tus manos; / pero si tus manos logran coger esta planta, habrás encontrado la Vida Eterna."³²

Este poema, de hecho, recuerda inevitablemente a un relato que cuenta Ofelia a su hermano, aun en el vientre de su madre, durante la primera noche en el molino. En este cuento, la niña describe una rosa que otorga la vida eterna, pero debido a sus múltiples espinas, nadie se atreve a cogerla, pereciendo cada noche sin haber otorgado su don.

La mitología grecolatina también ha otorgado a los árboles y los bosques un importante valor. Así, por ejemplo, el olivo es creado por la diosa Atenea, adoptando la ciudad su nombre gracias a este presente, sin olvidar el mito de Dafne convertida en laurel por el dios del río Peneo. Ambos árboles pasaron a tener una consideración de elementos sagrados. Para la tradición cristiana el árbol tiene también una importancia capital desde el momento de la Creación. Tal y como se describe en el Génesis, en el Edén, Dios "hizo brotar del suelo toda clase de árboles deleitosos a la vista y buenos para comer, y en medio del jardín, el Árbol de la Vida y el Árbol de la Ciencia del Bien y del Mal."³³

Sin embargo, el árbol mitológico más vinculado al de esta película es posiblemente, el fresno de Yggdrasil; el árbol cósmico de la mitología germánica del que se decía que sus



31. Fotograma de la película *El laberinto del fauno*, min. 31:37. En el árbol también se aprecia la forma de los cuernos del fauno o del útero materno.



32. Fotograma de la película *El laberinto del fauno*, min. 31:22. El bosque constituye, en la película, un espacio de huida y el hogar de los maquis, que se esconden del Capitán.

³² Gilgamesh, citado en GORDI SERRA, J.; BRUGUERA BARBANY, M. (2015). "El simbolismo de los árboles. Un paseo histórico por los valores simbólicos de los árboles". METODE. vol. 86 <http://metode.cat/es/Revistas/Articulo/El-simbolisme-dels-arbres> [Consulta: junio 2016]

³³ Génesis (2,9)

robustas raíces tenían como misión no sólo mantenerlo erguido sino comunicarlo con el mundo subterráneo.³⁴

Al poco de conocer al Fauno, Ofelia recibe su primer encargo, o prueba, a través del libro de *Las Encrucijadas*. Deberá terminar con un temible sapo que vive bajo un árbol del bosque al cual ha hecho enfermar. Para ello deberá conseguir que el sapo trague tres piedras mágicas que previamente le ha dado el fauno; con éstas consigue destripar al animal y encontrar la llave que buscaba, que le será de ayuda en la siguiente prueba.

No deja de resultar curioso que la primera visita de Ofelia al mundo fantástico sea a través de un árbol, pues ocurre del mismo modo en tantos otros ejemplos de la literatura y de la historia del cine. Uno de los ejemplos más recordados es la entrada al País de las Maravillas de Alicia quien, como la protagonista de *El laberinto del fauno*, deberá arrastrarse por el barro para acceder a este mundo fantástico. El paralelismo con esta historia se ve reforzado con el vestido que lleva Ofelia al principio de esta escena, cuya similitud con el vestido de Alicia en las ilustraciones del ya citado Arthur Rackham y más especialmente en la versión de Disney, resulta evidente. Ocurre del mismo modo en la película *Sleepy Hollow* (Tim Burton, 1999) en la cual el acceso al mundo de los muertos, del más allá, se sitúa también entre las raíces de un árbol moribundo.

El relato fantástico que se inserta en la narrativa del film que se había iniciado en el prólogo de éste (“En el mundo subterráneo, donde no existe la mentira ni el dolor, vivía una princesa que soñaba con el mundo de los humanos”) se reanuda en la escena del árbol explicando la historia de éste. “Al principio de los tiempos, cuando el bosque era joven, vivían en armonía los hombres y los animales, se protegían los unos a los otros y dormían bajo un árbol frondoso. (...) Ahora el árbol se muere; sus ramas están secas, su tronco viejo y torcido. Debajo de sus raíces ha anidado un enorme sapo que no lo deja sanar (...)” Esta narración, en la cual los hombres y animales viven en armonía bajo el árbol, recuerda también al mito del fresno de Yggdrasill pues tal y como se cuenta, entre sus raíces, tronco y ramas, vivían un conjunto de animales mitológicos como la serpiente Nioggrh, el águila real o la cabra Heidhrun, sin pasar por alto el mito del Jardín del Edén donde viven en armonía bajo el árbol, Adán y Eva.³⁵ Esta idea del árbol protector, casi como una figura paternal, se recoge también en otras películas de Del Toro como *Hellboy: el ejército dorado*.



33. Fotograma de la película *El laberinto del fauno*, min. 32:11. Como en tantos otros ejemplos, la entrada al mundo subterráneo, en este caso, se sitúa bajo un árbol.

³⁴ GORDI SERRA, J.; BRUGUERA BARBANY, M. (2015). “El simbolismo de los árboles. Un paseo histórico por los valores simbólicos de los árboles”. METODE. vol. 86 <http://metode.cat/es/Revistas/Articulo/El-simbolisme-dels-arbres> [Consulta: junio 2016]

³⁵ *Ibidem* pág. 2

La narrativa se interrumpe por momentos, pues en paralelo, el Capitán Vidal y sus hombres se adentran en el bosque a la búsqueda y captura de los maquis. El director crea de esta forma un paralelismo entre el árbol y los maquis, el sapo y el capitán e incluso entre el fascismo y el país. Del mismo modo que el sapo no deja sanar el árbol, el fascismo no deja sanar el país.

Ofelia se ve obligada a reptar entre las raíces y el barro en una especie de caverna o túnel que previsiblemente ha ido creando el sapo a través de los años y donde ha establecido su guarida. Al final de esta guarida la niña encuentra al sapo y mediante el uso de unas piedras mágicas lo destripa para encontrar en su interior una llave que deberá usar en la siguiente prueba. El uso de un cuchillo por parte de Mercedes para defenderse del Capitán en una de las escenas de la película constituye de nuevo una clara analogía entre Vidal y el sapo.³⁶

Esta primera prueba que debe superar Ofelia para sanar el árbol, más allá de los paralelismos que se han analizado dentro del propio film, no deja de suponer una reflexión sobre la pérdida de contacto del ser humano con la naturaleza, el bosque, el árbol como su primer hogar.



34. Fotograma de la película *El laberinto del fauno*, min. 32:35. A pesar de ser un lugar desagradable, el director favorece los colores cálidos y terrosos que predominan en el mundo fantástico.

³⁶ PASTOR PASTOR, B. (2011). "La Bella y la Bestia en el viaje laberíntico de Guillermo del Toro" en *Arbor: Ciencia, pensamiento y cultura*, vol. 187, p. 396

LA GUARIDA DEL HOMBRE PÁLIDO

Consciente del peligro que acecha también en el Mundo Subterráneo, Ofelia trata de evitar seguir con las pruebas. Pronto el Fauno hace su aparición en la buhardilla cuestionando a Ofelia su tardanza y su voluntad de esquivar las siguientes tareas. La niña, asustada, se excusa diciendo que su madre ha enfermado y el fauno le ofrece una mandrágora, una raíz mágica, para ayudarla a sanar.

En la segunda prueba, del mismo modo que ocurre en el mundo exterior, la crueldad va en aumento. En este caso, la niña deberá adentrarse en la guarida de un ser mágico terrible. Esta escena supone el primer contacto directo con la arquitectura del mundo subterráneo, más allá de la fugaz visión de la ciudad en el prólogo y en este espacio ya se pueden observar las influencias del director y los responsables del diseño artístico así como el uso del decorado y la arquitectura como una herramienta para reforzar no sólo la narrativa sino también la atmósfera y el ritmo de la escena.

Ofelia accede a la guarida del hombre pálido a través de una puerta que dibuja con tiza en la pared de la buhardilla donde debe disponer un reloj de arena que servirá como cuenta atrás para que esta puerta se cierre. Sin duda, el reloj de arena no deja de ser un reflejo de la obsesión del capitán por la puntualidad y la amenaza de éste sobre la niña. A través de la puerta la protagonista accede a un corredor del cual en principio no se ve el final, pues hace un giro pocos metros más allá de su origen.

Este hecho podría resultar insignificante, sin embargo, tiene dos objetivos importantes más allá del ahorro económico que supone la construcción de este decorado. En primer lugar, al evitar mostrar el final del corredor desde el primer momento, tanto el espectador como la protagonista mantienen su curiosidad pues no saben aún que les esperará al final de éste; los espectadores van descubriendo este espacio al mismo tiempo que Ofelia. Por otro lado, al final de la escena, el hombre pálido persigue a la niña y el hecho de no saber exactamente donde está este personaje aumenta la tensión de la escena, reforzando la sensación de terror en el momento en el que aparece.

El pasillo está conformado por una sucesión de arcos y pilares con columnillas adosadas de piedra tallada que ofrecen además un aspecto que podría recordar a huesos roídos de forma que desde el primer momento queda en Ofelia y en los espectadores una sensación de peligro que además vaticina la afición del hombre pálido por el canibalismo. Se trata de un espacio de tres naves, siendo las dos laterales muy estrechas. La iluminación a lo largo del corredor se realiza mediante pequeñas aperturas en el techo que ofrecen una luz cenital que, combinadas con los arcos, ayudan también a marcar el



35. Fotograma de la película *El laberinto del fauno*, min. 56:50.

ritmo de la persecución del final de la escena.

Al final del corredor, éste se abre a un espacio que, siendo más grande, no deja de resultar amenazante y opresivo por la altura de los arcos y cúpulas de clara inspiración románica. También podría apreciarse un aire a las estructuras vistas de Gaudí que tampoco dejan de recordar a esqueletos, como en el Parc Güell o incluso en la cripta de la Sagrada Familia de Barcelona. Se trata de un espacio abovedado de forma elíptica en el eje de la cual se sitúa una larga mesa llena de manjares. El hecho de diseñar un espacio elíptico permite dirigir la atención al elemento que se dispone sobre el eje que une los dos focos de la elipse, en este caso la mesa. En uno de los extremos, amenazante, se sitúa el anfitrión, que espera inerte y detrás de él una chimenea que inevitablemente viene a recordar a las fauces de un depredador. Podría interpretarse el conjunto de la guarida del hombre pálido como el esqueleto de un animal, desde el pasillo como una cola pasando por el espacio central como el cuerpo hasta la chimenea como la mandíbula de la criatura. El color rojizo de las paredes y su textura casi carnosa refuerzan, además, esta metáfora arquitectónica. Cabe destacar que este personaje aparece en principio con un rostro sin ojos, pues estos aguardan a ser usados sobre un pequeño plato enfrente del monstruo. El hecho de que en la cara solo aparezca la boca y un par de agujeros a modo de nariz afianzan la idea de que este ser es un depredador irracional.

Pronto la niña se percata de las pinturas que adornan las bóvedas de este espacio, en las cuales se cuenta una historia; la historia del hombre pálido. Ofelia descubre que el protagonista asesina, descuartiza y devora niños. Estas pinturas recuerdan a pinturas románicas por la sencillez y las figuras planas, dibujadas con gruesas líneas negras que marcan el contorno y las realzan sobre los fondos casi neutros; así como por la violencia descrita en las imágenes que con frecuencia en el Románico describían los martirios de diferentes santos. En este sentido, se podría incluso adoptar la descripción de las pinturas románicas que realiza Isidro G. Bango; “el estilo de estas pinturas era fundamentalmente linealista, mejor diría esquemático; alejado de toda realidad naturalista, antes símbolo que imagen real. (...) Los fondos planos contribuyen a resaltar el valor emblemático de las figuras, y estas se convierten en auténticos iconos individualizados.”³⁷ En efecto, la simplicidad de las figuras acentúa el terror primitivo de la historia que cuentan las imágenes. Cabe atribuir también el mismo sentido didáctico y adoctrinador de las pinturas románicas; si en el Románico la pintura servía para instruir a una población analfabeta, en el cine siempre tiene más fuerza aquello que puede contarse con imágenes y no con palabras.



36. Fotograma de la película *El laberinto del fauno*, min. 57:10. Se observa detrás del hombre pálido la chimenea, cuya forma recuerda, sin duda, a las fauces de un animal.



37. Fotograma de la película *El laberinto del fauno*, min. 57:35. Las pinturas que aparecen en las cúpulas de la sala recuerdan inevitablemente a pinturas religiosas de la Edad Media.

³⁷ BANGO TORVISO, I. (1994). *Alta edad media. De la tradición hispanogoda al románico*. Madrid: Sílex. p. 161-162

En un lateral de la sala se sitúa un elemento tallado bastante en piedra que supone una cierta distorsión en la arquitectura del lugar, pues se aprecia en él un cierto aire celta, o azteca en las formas que aparecen bajorrelieve. La escultura parece representar un monstruo de tres bocas en las cuales se disponen tres pequeñas puertas, una de las cuales la niña debe de abrir para recoger la daga que se esconde en su interior. Claramente este animal está inspirado en Can Cerbero, el perro de Hades de tres cabezas que, según la mitología griega, guarda la entrada al imperio de los muertos.³⁸

Siguiendo con el paralelismo que se establece a lo largo de toda la película entre el mundo real y el mundo fantástico, la figura del hombre pálido no deja de ser una representación del propio capitán. Y existen varias evidencias que lo prueban como es el hecho de que el hombre pálido, al igual que el capitán en una escena anterior, preside un banquete de generosos manjares. Tal como explica Julia María Labrador “la maldad no ve con una mente pensante por sí misma, de ahí que sus ojos no estén en su cabeza sino con aquello con lo que ejecuta sus crueldades en primer lugar, sus manos, (...)”.³⁹ Lo mismo podría decirse del capitán quien actúa guiado por sus instintos tal y como se ve en una escena de la película. Vidal persigue a los maquis disparando tantas veces como sea posible para matar a tantos rebeldes como pueda. De alguna forma estas muertes alimentan el alma del capitán del mismo modo que los niños alimentan al hombre pálido.



38. Fotograma de la película *El laberinto del fauno*, min. 57:15. En el fondo del plano se observa el elemento de piedra tallada.

³⁸ GRIMAL, P. (1979). *Diccionario de mitología griega y romana*. Barcelona: Paidós. p. 97

³⁹ LABRADOR BEN, J. (2011). “La maldad genera cuentos de hadas: análisis de la película de Guillermo del Toro *El laberinto del fauno*” en *Arbor: Ciencia, pensamiento y cultura*, vol. 748, p. 424

LA SALA DE LOS TRONOS

En el capítulo anterior “Los mundos de Del Toro” ya se hacía referencia a la luz purificadora en películas del realizador como *Blade II* o *Cronos*, en esta película la luz cobra al final de la cinta un significado mayor. Es esta luz la que, después de la muerte de la niña, la conduce al fin hasta su hogar, donde la esperan en la sala de los tronos sus padres acompañados de los habitantes del reino subterráneo, que tanto tiempo la habían esperado. Los colores cálidos adquieren en este momento su significado total.

Si en cada una de las visitas de Ofelia a espacios de mundo subterráneo como a la cueva del sapo o a la guarida del hombre pálido los colores habían ido variando progresivamente hacia colores más cálidos, en esta última escena el dorado cobra un protagonismo total, acompañado tanto de la luz como del oro que recubre las paredes y puertas de este espacio. Aunque se presume un espacio subterráneo la luz, filtrada a través de un gran rosetón al fondo de la sala, baña por completo toda la estancia. Esta luz tiene también un uso barroco, teatral incluso, del mismo modo que ocurre en *El éxtasis de Santa Teresa* de Bernini; en la obra del artista italiano la luz tiene un carácter escenográfico que acompaña unos rayos dorados a modo de telón de fondo. En esta escena, la luz confiere, además, una atmósfera más fantástica, más irreal, que contrasta con la luz de la guarida del hombre pálido. Podría hacerse pues una nueva lectura para aquellos espectadores que consideran que todo está vinculado a la imaginación de la niña: toda esta escena no es más que una ensoñación de Ofelia poco tiempo antes de morir.

En este caso, los únicos elementos construidos son la puerta, el suelo y los tronos, a partir de los cuales se teje el resto del decorado de forma digital. Tanto la luz como los arcos y las naves confieren al espacio un cierto aire a catedral gótica remarcando la altura y la verticalidad y con toques gaudinianos que confieren fantasía al espacio.

Uno de los elementos más representativos de la sala de los tronos es la puerta que aparece detrás de la protagonista, que es además una de las partes realmente construidas del set. El diseño de esta puerta incluye madera y oro y podría recordar a autores de la Secesión vienesa como Klimt así como a los diseños de Mackintosh por la estilización de las formas y el uso medido de la geometría.

En conclusión, el mundo fantástico, a diferencia del mundo real, permite al director y a los responsables de la dirección artística de la película una mayor libertad creativa. En este mundo hay más espacio para la metáfora, para las analogías y para las referencias artísticas a movimientos tan variados como el Románico o el Art Nouveau.



39. Fotograma de la película *El laberinto del fauno*, min. 110:00.



40. Fotograma de la película *El laberinto del fauno*, min. 109:50. Detrás de Ofelia se observa la puerta de acceso a la sala de los tronos.

4.3| EL MUNDO INTERMEDIO

Si en el mundo real predominan los colores fríos, grises, azules, para vestir formas agresivas y crear una atmosfera tensa y distante; y en el mundo subterráneo el director se decanta por colores cálidos, rojos, dorados, acompañados de formas orgánicas; en estos espacios Del Toro usa colores verdes y azulados acompañados de formas redondeadas.

Los espacios que conforman este mundo intermedio son el pozo y el laberinto, aunque podría también incluirse el tótem que encuentra la niña en el camino. Estos espacios, a excepción del primer momento en el que la niña, al llegar al molino, descubre la entrada del laberinto, son espacios vinculados a la noche. Es justo en el momento de la llegada al molino de Ofelia cuando Mercedes hace una referencia a la antigüedad del laberinto, que según dice, ha estado siempre ahí, incluso antes que el molino. Además advierte a la protagonista de que no debe de entrar pues podría perderse; este aviso, posiblemente no haga sino aumentar la curiosidad de Ofelia, que apenas unas horas después se adentrará en él guiada, eso sí, por unas hadas mágicas.

Tanto el laberinto como el pozo constituyen probablemente los dos espacios de mayor importancia de la película, no solo por su peso en la narración sino sobre todo por su carga simbólica. El conjunto de la película puede entenderse como un tránsito, como un viaje para encontrar el lugar que cada uno ocupa en este mundo.

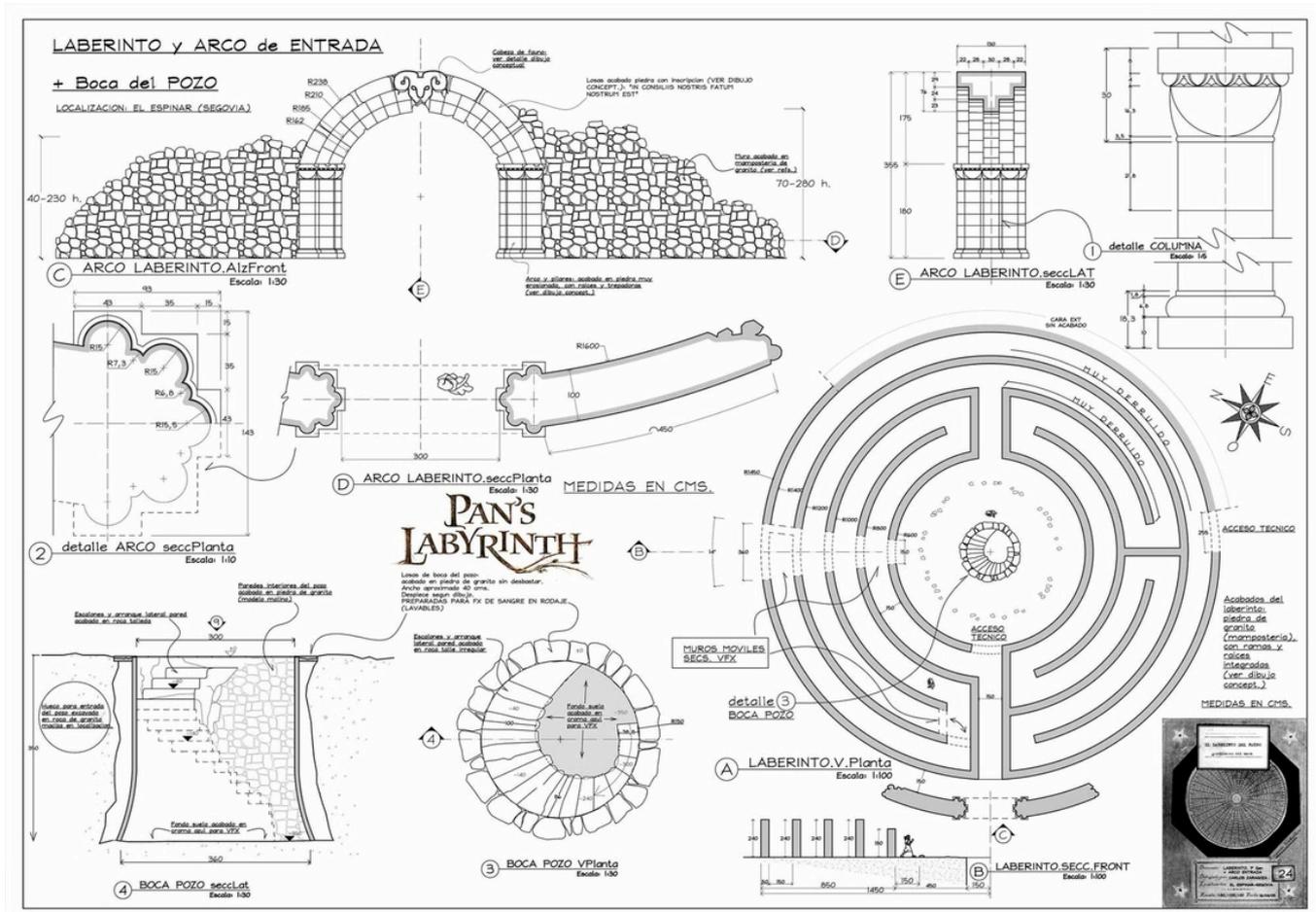
El laberinto establece pues una clara analogía de este viaje que realiza Ofelia para acceder al mundo subterráneo, pero también resume el viaje de otros tantos personajes como Mercedes en su camino hacia la libertad, representando con



41. Fotograma de la película *El laberinto del fauno* min. 23:33

ello el anhelo de tantos españoles víctimas de la dictadura y en especial de la represión de los primeros años de posguerra. Este viaje, sin embargo, no está exento de dolor y sacrificio. Es aquí donde entra en juego el papel del pozo y del tótem cuando al final de la película y emulando las tradiciones de las culturas precolombinas, la niña protagonista deberá realizar el sacrificio definitivo.

EL LABERINTO



A los pocos minutos de la llegada de Ofelia y su madre al Molino, ésta persigue al insecto que había visto por primera vez en el tótem del camino, el cual la conduce hasta el que es, posiblemente, el espacio más interesante de la película; el laberinto. En este momento cabe destacar un aspecto destacable. El propio director fue quien tradujo el título de la película al inglés y este aspecto es remarcable porque en la lengua de Shakespeare existen dos palabras para definir un espacio similar pero con matices realmente importantes: *maze* y *labyrinth*.

Guillermo del Toro, en una entrevista con Sheila Roberts explicaba: "The labyrinth is a very, very powerful sign... The main thing for me is that unlike a maze, a labyrinth is actually a constant transit to an inevitable center. That's the difference. A maze is full of dead ends, and a labyrinth is actually a constat transit of finding, not getting lost. It's about finding, not losing your way. So that was very important for me. I can ascribe two concrete meanings of the labyrinth in te movie. One is the transit of the girl towards her own, inside reality, wich is real.o think that Western cultures make difference about inner and outer reality, with one having more weight tan the other. I don't. I come from an absolutely crazy upbringing. And, I have found

42. Planos del laberinto, realizados por el asistente de dirección artística Carlos Zaragoza.

that (the inner) reality is just as important as the one that I'm looking at right now" para continuar explicando el significado que aporta el director al concepto de laberinto, "is the transit that Spain goes through, from a princess who forgot who she is to a generation that will never know the name of the fascist, along with Captain being dropped into his own historical labyrinth".⁴⁰

Cirlot, en su *Diccionario de símbolos*, explica que el laberinto es "una construcción arquitectónica, sin aparente finalidad, de complicada estructura y de la cual, una vez en su interior, es imposible o muy difícil encontrar la salida"⁴¹. Se entiende pues que su construcción tiene como fin el persuadir a los intrusos para proteger tesoros o lugares sagrados. En este sentido Antonio Planells explica que el laberinto puede tener cuatro finalidades. La primera de ellas es la de proteger el centro y lo que en él habita; la segunda finalidad es la de atrapar a la víctima; la tercera es la de entretener; y por último existe la finalidad de probar al iniciado o al adepto.⁴² Esta es posiblemente la finalidad que más se ajusta al laberinto como símbolo en esta película, sobre todo si se entiende el laberinto no solo como el espacio físico sino como el conjunto de la narración.

En este sentido, Mircea Eliade, en su libro, *The myth of the eternal return or, Cosmos and History* explica que el laberinto es "a rite of passage from the profane to the sacred, from the ephemeral and illusory to reality, from death to life, from man to divinity. Attaining the center is equivalent to a consecration, an initiation (...)"⁴³. En efecto, a lo largo de la película Ofelia debe de superar una serie de pruebas hasta poder "cruzar" el portal que se encuentra, justamente, en el centro del laberinto físico. No deja de ser curioso que a lo largo de sus visitas al laberinto, la protagonista siempre es guiada por las hadas. Solo al final de la cinta se aventura a entrar en el laberinto sola y es entonces cuando éste se abre para ella permitiéndole alcanzar el centro por sí misma.

Antonio Planells continúa su artículo explicando que "de entre las sensaciones que puede despertarnos el laberinto, la de abandono es, quizá, la más intensa y perdurable. Estar perdido en el interior del laberinto, equivale a encontrarse en un callejón sin salida, enfrentarse ante una situación vital

⁴⁰ PAINTER DECIUS, P. (2008). "Mirrors, wolves and tornadoes – oh my!: An intertextual exploration of Guillermo del Toro's Pan's Labyrinth" en *Graduate These and Dissertations*. <<http://scholarcommons.usf.edu/etd/205>> p. 46-47 [Consulta: febrero 2016]

⁴¹ CIRLOT, J. (1969). *Diccionario de símbolos*. Barcelona: Labor. p. 280

⁴² PLANELLS, A. (1992). "El centro de los laberintos de Borges" en *Revista interamericana de bibliografía: Review of interamerican bibliography*, vol. 42 N°1. p. 204.

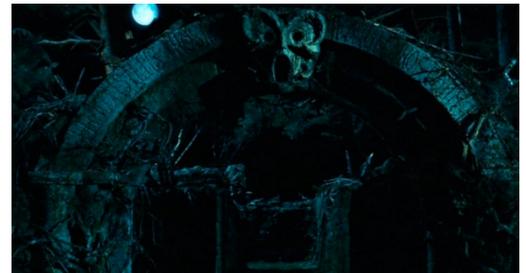
⁴³ ELIADE, M. (1949). *Le Mythe de l'éternel retour: archétypes et répétition*. Paris: Librairie Gallimard.

irresoluble o sentirse irremediabilmente desorientado e inseguro.”⁴⁴ Es así como se siente Ofelia en el Molino, pues siente que no es su hogar, no encuentra su sitio rodeada de tanta crueldad. Solo en este mundo fantástico haya su sitio, pues desde el primer momento asume su rol como princesa; papel que contrasta con la soledad de la niña en el mundo real.

Atendiendo a los significados tradicionales, si se entiende que un laberinto es un espacio de tránsito, toda la película podría conformar un laberinto. Por un lado, existe el tránsito de una niña desde la inocencia inicial hasta la pérdida de la niñez cuando al final de la cinta se ve obligada a envenenar al Capitán para poder huir. Por otro lado, existe el tránsito de la misma Ofelia para convertirse en (o para recordar que es) una princesa. Y por último, como explica el director, la película es el tránsito también de España representado a través del personaje de Mercedes. Si al principio de la película se muestra sumisa y complaciente, a lo largo del film el personaje va liberándose hasta conseguir enfrentarse al Capitán y matarlo.

Así, en la entrada del laberinto, conformada por un arco de piedra en el cual se sitúa como clave una nueva representación del fauno, se puede leer una inscripción en latín que además viene a resumir el mensaje moral de este cuento de hadas: “In consiliis nostris, fatum nostrum est”, que podría traducirse como “nuestras elecciones determinan nuestro destino”. La película trata de la batalla contra la obediencia ciega, de la rebeldía contra el poder establecido, y en este sentido en una de las escenas de la cinta, el doctor Ferrero, al ser increpado por el Capitán por haber desobedecido una orden directa le contesta: “Es que obedecer por obedecer, así sin pensarlo, eso solo lo hacen gentes como usted, Capitán.”. El doctor no será el único personaje en rebelarse, pues le seguirán otros tantos como Mercedes y la propia Ofelia.

Si bien es cierto que a lo largo del film no existe ninguna imagen general del laberinto que permita su comprensión en conjunto, sí que existen diferentes indicios que pueden llevar a plantear una forma circular. La primera de ellas y la más evidente es el hecho de que en el centro del laberinto aparezca un pozo circular enmarcado en un patio también circular. El segundo de estos indicios se encuentra en el fondo del pozo; el tótem se encuentra rodeado de una serie de anillos concéntricos que recuerdan inevitablemente a un posible laberinto. Cabe pues la opción de que se trate de una representación del propio espacio. Esta opción recuerda al laberinto de Glastonbury; situado en la colina de Glastonbury Tor en Somerset, Inglaterra. Cabe destacar que este complejo se ha asociado en la mitología celta a Gwun ap Nudd, el primer



43. Fotograma de la película *El laberinto del fauno* min. 19:50.



44. Glastonbury Tor (Somerset, Inglaterra). En la colina aparecen una serie de bancales que crean lo que podría ser un laberinto tridimensional.

⁴⁴ PLANELLS, A. (1992). “El centro de los laberintos de Borges” en *Revista interamericana de bibliografía: Review of interamerican bibliography*, vol. 42 N°1. p. 205.

señor del inframundo y rey de las hadas. El Tor representa, pues, la entrada a Avalon, la tierra de las hadas. En esta colina aparecen una serie de terrazas para las cuales se han desarrollado a lo largo de la historia diferentes teorías. Una de ellas, elaborada por el profesor Rahtz, explica la posible existencia de un antiguo laberinto tridimensional y en este sentido cabría relacionar este laberinto con el de la película, como preámbulo a un portal hacia otro mundo.⁴⁵

⁴⁵ THE MEGALITIC PORTAL. *Glastonbury Tor: Ancient Village or Settlement in England in Somerset*. <<http://www.megalithic.co.uk/article.php?sid=8034>> [Consulta: junio 2016]

EL POZO



En su primera visita al laberinto, Ofelia, guiada por las hadas, descubre en su centro un gran pozo construido en piedra. La niña no duda en descender por la escalera de espiral que la conduce hasta el fondo, donde descubre en su centro un tótem similar a aquel con el que se había topado en el camino.

Este pozo circular por el que desciende una escalera en espiral está inspirado claramente en una obra del arquitecto italiano Luigi Manini (1848-1936) en la ciudad portuguesa de Sintra. Se trata del pozo iniciático de la Quinta da Regaleira. Un espacio que, en palabras de Iván Moure “se trata de la obra más importante de Manini: grutas subterráneas, acuarios, lagos, pozos iniciáticos, trufados de mil y un delirios pintorescos, se abren por senderos laberínticos, donde la realidad y la ficción se entreveran.”⁴⁶ Esta descripción bien podría aplicarse no solo al espacio del pozo de la película *El laberinto del fauno*, sino a tantas otras del director mexicano.

Este conocido pozo está inspirado en la Divina Comedia de Dante y en él se ven representados los nueve círculos del infierno, los del paraíso o los del purgatorio. Por el pozo se accede a una galería subterránea a través de una escalera en espiral sustentada por columnas esculpidas en piedra. Si en el fondo del pozo de la película aparece un tótem de inspiración

45. Fotograma de la película *El laberinto del fauno* min 111:42.



46. Pozo Iniciático de la Quinta de Regaleira, obra del arquitecto italiano Luigi Manini.

⁴⁶ MOURE PAZOS, I. (2014). “Las vilals de Luigi Manini en Sintra (1890-1912)” en *Recto. Revista de estudios sobre la ciudad como espacio plural*, vol. 6, Nº 2. p. 112

celta o maya, en el fondo del pozo de la Quinta de Regaleira aparece una rosa de los vientos sobre una cruz templaria con referencias al escudo heráldico del propietario, pero también a la Orden Rosacruz.⁴⁷

El pozo de esta villa recibe el sobrenombre de “pozo iniciático” porque se sabe que era usado en rituales masónicos de iniciación. Además la simbología del lugar, según se dice, está relacionada con la creencia de que la tierra es el útero materno, de donde proviene la vida. Es curioso pues, que en el fondo de este pozo aparezcan nichos, sin embargo, se puede especular con la idea del retorno al útero materno, el retorno al hogar. El mismo viaje que realiza Ofelia hacia su verdadero mundo.

En esta primera visita al pozo, Ofelia conoce al Fauno, quien le cuenta a la niña que ese pozo es el último de los portales que abrió su padre, el rey de Bezmorra, para permitir el regreso de su hija. Esta idea de los portales hacia otros mundos se ha venido repitiendo a lo largo de la historia desde la Antigüedad, donde no faltan mitos y leyendas en las que aparecen puertas o accesos que conducen hacia el inframundo o las estrellas.

Así, por ejemplo, recientemente un equipo de arqueólogos italianos descubrió en la actual ciudad de Paumukkale, en Turquía, la que podría ser la mítica Puerta de Plutón. Si para los antiguos griegos y romanos el infierno era un lugar físico, se decía que esta puerta era una de los accesos al inframundo y que cualquiera que intentara entrar por ella moriría víctima de los gases letales que de la puerta emanan. Solo los sacerdotes, los iniciados, eran capaces de sobrevivir a esta experiencia y con frecuencia ofrecían sacrificios de animales para contentar a Plutón, dios de los infiernos.⁴⁸ En este caso, la última prueba que debe superar Ofelia es justamente un sacrificio de sangre, la sangre de un inocente, lo cual le permitirá, al fin, entrar al reino subterráneo.

La mitología grecolatina nos ofrece muchos otros ejemplos de puertas o grietas que conducen al Averno. Uno de ellos es el Lago Curcio, un misterioso agujero hoy cubierto y pavimentado en el Foro Romano del cual se decía fue una sima infinita. Una de las hipótesis que se barajan sobre el origen del nombre cuenta que los romanos, al consultar el oráculo sobre la forma de cerrar aquel agujero, recibieron el consejo de arrojar a él aquello de más valor. Curcio, un joven de una de las familias más influyentes de la antigua Roma, entendió que lo más valioso en la ciudad era la fuerza de la juventud así que armado y a caballo se arrojó a la sima.⁴⁹ De nuevo estos

⁴⁷ *Ibidem*, p. 113

⁴⁸ GRIMAL, P. (1979). *Diccionario de mitología griega y romana*. Barcelona: Paidós. p. 436

⁴⁹ *Ibidem*, p. 122

portales al inframundo quedan ligados a sacrificios como el que debe realizar la niña en la película.

Por otro lado, existe un lugar en Irlanda que podría suponer una clara influencia para el pozo de *El laberinto del fauno*, se trata de El purgatorio de San Patricio, situado en la Station Island del Lough Derg. De este lugar se cuenta que San Patricio pidió a Dios una prueba de la existencia de los lugares de premio y castigo eternos; Jesucristo mostró al santo la entrada de una cueva desde la que se podía observar el sufrimiento de los pecadores. El santo mandó cerrar el acceso a la cueva con la orden de no dejar pasar a nadie más que aquellos que lo desearan fervientemente y hubiesen pasado una serie de pruebas disuasorias. Una vez más, aquellos que desean pasar estos portales deben de realizar, como Ofelia en la película, una serie de pruebas con las que demostrar si son realmente dignos. En este lugar se construyó además un pozo con una doble escalera en espiral que desciende más de 50 metros y que referencia claramente tanto al pozo de la película como al pozo iniciático de la Quinta da Regaleira.

A pocos metros del pozo se encuentra además una representación de un símbolo celta que recuerda inevitablemente al dibujo creado en el fondo del pozo de la película. Se trata de un laberinto celta, del cual se dice representa la creación, la escalera de la sabiduría así como los cambios de la fortuna. Está basado en los constantes movimientos de las estrellas y los planetas.

El otro elemento significativo que encuentra Ofelia en el fondo del pozo es el tótem. En su segunda visita al laberinto, el fauno describe cómo en el tótem aparecen él mismo, y Ofelia. Sin embargo, se observa también un bebe representado aunque en principio no se detalla a quien se refiere, no cabe duda de que se trata de su hermano que aún no ha nacido. En el tótem se aprecia una clara influencia celta, pero también maya o azteca, fruto sin duda de los orígenes mexicanos del Guillermo del Toro. El hecho de que al final de la película la protagonista deba de ofrecer un sacrificio de sangre refuerza esta vinculación con la civilización azteca quedando plenamente justificados estos ecos precolombinos.

Desde la Prehistoria las diferentes civilizaciones han ido disponiendo tótems con diferentes finalidades, como elementos rituales, como señalizaciones, etc. El antecedente primero del tótem es probablemente el menhir, la forma más sencilla de monumento megalítico. Se trata de una piedra generalmente alargada bien sin tallar bien mínimamente tallada, colocada de forma vertical con una parte de ella enterrada en el suelo para mantenerla en equilibrio. En ocasiones, como es el caso del tótem de la película, los menhires están esculpidos con formas antropomórficas, si bien en este caso más bien se hablaría de estelas o ídolos y no de menhires estrictamente.



47. Pozo del Purgatorio de San Patricio, Station Island, Irlanda.



48. Fotograma de la película *El laberinto del fauno* min. 109:14

Con frecuencia, aunque no es el caso, los menhires eran construcciones funerarias, y muy a menudo aparecen a sus pies tumbas, cenizas y ajuares funerarios. En Europa muchos de estos menhires fueron cristianizados, y en ellos aparecen cruces o escenas bíblicas talladas que son una prueba de como el cristianismo reutilizó también estos monumentos asociados a creencias paganas.

Si se atiende a la inspiración de las culturas precolombinas, este tótem recuerda inevitablemente a las estelas mayas. Están conformados por una piedra alta tallada y con frecuencia asociada a una piedra circular baja. Si bien es cierto que en la película no aparece ninguna piedra circular bajo los pies del tótem, sí que existe un bajorrelieve circular del cual ya se ha hablado. La estela, en la civilización maya, estaba estrechamente vinculada a la figura de rey divino y con frecuencia describía episodios importantes de la vida del monarca así como representaciones de su ascendencia real. Los mayas otorgaban a estas estelas nombres propios en los textos jeroglíficos y consideraban que eran parte de los ritos que se celebraban en su entorno. En este sentido, el tótem de la película también está ligado estrechamente a la última prueba que debe pasar Ofelia, el sacrificio de sangre.

No es la primera película en la que el director mexicano utiliza un elemento totémico pues ya en cintas anteriores recurre a ellos y los dota de una importancia capital. Es el caso, por ejemplo, de la bomba de la película *El espinazo del diablo*. Si bien en este caso se trata más bien de un tótem simbólico, la bomba se convierte en el centro de atención del film y ejerce hasta cierto punto de maestra de ceremonias de los sucesos que acontecen en el orfanato.

Posiblemente estos dos espacios, el pozo y el laberinto, sean los más importantes de la película, pues permiten una analogía con el conjunto de la narración. El film narra un tránsito, un viaje en la búsqueda del hogar y de la libertad representado a través de dos espacios arquitectónicos. La presencia de éstos a lo largo de la historia en diferentes mitos y leyendas de todas las culturas los ha dotado de un simbolismo que aumenta la profundidad y el sentido de la cinta.



49. Fotograma de la película *El laberinto del fauno* min. 7:47

5| CONCLUSIONES

A lo largo del trabajo se ha visto cómo en el cine tienen cabida todas las artes, se trata como ya se dijo, de un arte total. La arquitectura juega además un papel esencial, pues tiene como misión principal la de ofrecer un espacio donde desarrollar las historias; sin embargo, ésta no es la única función que admite la arquitectura, pues el uso inteligente y reflexionado de ésta puede contribuir a dotar de profundidad a la historia, a definir los personajes o a transmitir las emociones que requiera el guion.

En la película que se ha analizado, *El laberinto del fauno*, no faltan ejemplos de cómo la arquitectura, gracias a su carga simbólica y a su capacidad expresiva, puede dotar al film de complejidad y profundidad. Esta capacidad expresiva viene reforzada también de multitud de referencias a diferentes movimientos artísticos, pues todos ellos contribuyen a dotar de realismo y calado a los diferentes mundos que aparecen en pantalla.

Uno de los ejemplos más representativos del uso de la arquitectura como herramienta narrativa lo encontramos en el molino. Tal y como se ha visto, el molino ha sido usado en multitud de ocasiones a lo largo de la historia de la literatura y el cine como hogar del mal. Ocurre en este sentido también en la película de *El laberinto del fauno* pues el molino es el espacio que ocupa el Capitán Vidal, un personaje arquetipo del mal. Además de esta importante carga simbólica, el director, como se ha analizado, añade diferentes referencias a películas propias anteriores como es el uso de la rueda y los mecanismos que con frecuencia vincula también a personajes malvados.

El árbol del sapo constituye también un gran ejemplo de cómo el uso de determinados espacios, gracias al simbolismo que éstos han ido adquiriendo a lo largo del tiempo en el subconsciente colectivo, contribuye en la creación de una historia más completa y fundamentada. Si bien podría decirse que el árbol no constituye de por sí un espacio arquitectónico, tanto en esta película como en tantos otros ejemplos analizados, éste representa el hogar, un refugio, una forma de protección bajo la que vive la fauna. En este sentido, en el film, el árbol representa el propio país que, como el árbol, está enfermo pues del mismo modo que el sapo no deja sanar el árbol, el fascismo no deja sanar a la sociedad.

El espacio más representativo, en cambio, es el laberinto que da título a la película. Tradicionalmente los laberintos han tenido diferentes significados, según el mito o la leyenda en la que aparezca; puede tratarse de un espacio donde perderse, pero también de un espacio de tránsito, de cambio. Éste último es, sin duda, el significado que adquiere en el film. De hecho, toda la película puede entenderse como un laberinto, como un tiempo de cambio, de transición: la metamorfosis de Ofelia en su pérdida de la inocencia en el mundo real y en su transformación en princesa en el mundo fantástico pero también la transición de todo un país que afrontaba en esos años una posguerra y una dictadura que aún habría de durar más de tres décadas.

Guillermo del Toro sabe aprovechar, sin duda, todo su bagaje cultural y artístico y no sería posible reflejarlo todo en un trabajo de esta extensión. Sería interesante pues, estudiar en un futuro con más profundidad el resto de sus películas, de las cuales se podría extraer al menos tanta información como del film en el que se ha centrado este trabajo.

El laberinto del fauno, como se ha visto, constituye un cuento de hadas moderno con todos los elementos de los cuentos tradicionales. En él encontramos todos los personajes arquetipo, así como la lección moral y sobre todo la fugaz sensación de felicidad y esperanza que uno siente después de resolver el laberinto.

Como se ha visto, en la película en la que se centra este trabajo, la arquitectura juega un papel determinante. Por una parte contribuye a dotar de profundidad la dirección artística y por otra, el uso de determinados espacios como el laberinto, ofrece la posibilidad de reforzar la historia que se cuenta. Con este trabajo, pues, se ha pretendido analizar *El laberinto del fauno* desde una perspectiva diferente, poniendo el foco de atención en todo aquello que complementa la historia y la realza. La arquitectura, y el arte en general, ofrecen una vez más una visión más bella y completa del mundo que nos rodea y de la sociedad en la que vivimos.

Como buen cuento de hadas, en la película se busca al final

una sensación de esperanza, de felicidad, y así el narrador concluye: “Y se dice que la princesa descendió al reino de su padre, y que allí reinó con justicia y bondad por muchos siglos; que fue amada por sus súbditos y que dejó detrás de sí pequeñas huellas de su paso por el mundo visibles solo para aquel que sepa dónde mirar”. Así pues, *El laberinto del fauno* también está llena de huellas en la dirección artística y en los espacios que son visibles solo para aquellos “que sepan dónde mirar” y que refuerzan y dotan de profundidad a la historia que se cuenta.



50. Fotograma de la película *El laberinto del fauno* min. 112:00

| BIBLIOGRAFÍA

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

BANGO TORVISO, I. (1994). *Alta edad media. De la tradición hispanogoda al románico*. Madrid: Sílex.

BENET, V. J. (1999). *Un siglo en sombras. Introducción a la historia y la estética del cine*. Valencia: Ediciones de la miranda.

CABAÑAS BRAVO, M. (1993). *Arte español del siglo XIX*. Madrid: Espasa Calpe.

CANUDO, R., (1916). "Manifeste des Sept Arts" en *La Gazzete des sept arts*, nº 2 p.2

CASSETTI, F.; DI CHIRO, F. (1990). *Cómo analizar un film*. Madrid: Ediciones Paidós Ibérica.

CIRLOT, J. (1969). *Diccionario de símbolos*. Barcelona: Labor

CUÉLLAR ALEJANDRO, C. (2014). "El molino como espacio gótico del cine fantástico" en *Herejía y belleza: Revista de estudios culturales sobre el movimiento gótico*, vol. 2, p. 89-99.

DALI, S. (1938). *El mito trágico de "El Ángelus" de Millet*. Barceona: Tusquets editores.

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

ELIADE, M. (1949). *Le Mythe de l'éternel retour: archñetypes et répétition*. Paris: Librairie Gallimard.

FERNANDEZ POLANCO, A. (2001). *Fin de siglo: Simbolismo y Art Nouveau*. Madrid: historia 16

GARCÍA, M. (2009). "Laberintos y metamorfosis: estéticas en tensión en Jorge Luis Borges y Silvana Ocampo" en *Amaltea. Revista de mitocrítica*, vol. 1, pp. 77-88. <<http://www.umc.es/info/amaltea/revista.html>> [Consulta: junio 2016]

GORDI SERRA, J., BRUGUERA BARBANY, M. (2015). "*El simbolismo de los árboles. Un paseo histórico por los valores simbólicos de los árboles*". METODE. <http://metode.cat/es/Revistas/Articulo/El-simbolisme-dels-arbres> [Consulta: junio 2016]

GOROSTIZA, J. (1992). "La arquitectura según Tati: naturaleza contra artificio" en *Nosferatu. Revista de cine*, vol. 10 p. 48-55

GOROSTIZA, J. (2005). "Investigación. El cine, lugar de encuentro entre las artes" en *PH Boletín del Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico*, vol. 56. pp. 83-87

GRIMAL, P. (1979). *Diccionario de mitología griega y romana*. Barcelona: Paidós.

GUBERN, R. et al. (2000). *Historia del cine español*. Madrid: Ediciones Cátedra.

HARRIS, N. (1994). *La vida y obras de Gustav Klimt*. Madrid: Librería técnica.

JACOBS, S. (2013). *The Wrong House: The architecture of Alfred Hitchcock*. Rotterdam: nai010

LÁZARO-REBOLL, A. (2007). "The transaccional reception of *El espinazo del diablo* (Guillermo del toro 2001)" en *Hispanic Research Journal*. vol. 8, nº 1, pp. 39-51.

LÓPEZ, M^a S.; SEVILLANO, S.J.; GRANDE DEL REBÍO, R. (2009). "Estatua-menhir de Tremendal de Tormes (Salamanca)" en *Zephyrvs*, vol. 49. <<http://revistas.usal.es/index.php/0514-7336/article/view/5153>> [Consulta: junio 2016]

LUKASIEWICZ, T. (2010). "The parallelism of the Fantastic and the Real. Guillermo del Toro's *Pan's Labyrinth* and Neomagical Realism" en *Fairy Tale Films: Visions of ambiguity*, P. Greenhill y S. E. Matrix. Logan, Utah (E.E.U.U.): Utah State University Press.

MARINETTI, F., CORRA, B., SETTIMELLI, E., GINNA, A., BALLA, G., CHITI, R., (1916) "La cinematografía futurista" en *L'Italia futurista*, nº 9

MOURE PAZOS, I. (2014). "Las vilas de Luigi Manini en Sintra (1890-1912)" en *Recto. Revista de estudios sobre la ciudad como espacio plural*, vol. 6, Nº 2.

NÉRET, G. (2007). *Klimt*. Madrid: Taschen.

NOVOTNY, F. (1960). *Pintura y escultura en Europa 1780-1880*. Madrid: Ediciones cátedra.

ORTIZ VILLETÀ, À. (2007). "Paisaje con figuras: el espacio habitado del cine" en *Saitab*, vol. 57.

ORTIZ VILLETÀ, À. (2005). "La huida de la realidad en el cine de ficción español actual" en *Congreso Internacional sobre el Cine Europeo Contemporáneo*. Barcelona. <<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5394490>> [Consulta: mayo 2016]

PALACIOS, J. (2007) "El arte de Guillermo del Toro: Tauromaquia racial" en *Kane 3*, 26 de julio. <<http://www.kane3.es/cine/el-arte-de-guillermo-del-toro-tauromaquia-racial.php>> [Consulta: febrero 2016]

PAINTER DECIUS, P. (2008). "Mirrors, wolves and tornadoes – oh my!: An intertextual exploration of Guillermo del Toro's Pan's Labyrinth" en *Graduate These and Dissertations*. <<http://scholarcommons.usf.edu/etd/205>>

PARKINSON, D. (1995). *Historia del cine*. Barcelona: Ediciones Destino.

PASTOR PASTOR, B. (2011). "La Bella y la Bestia en el viaje laberíntico de Guillermo del Toro" en *Arbor: Ciencia, pensamiento y cultura*, vol. 748, p. 391-400

PLANELLAS, A. (1992). "El centro de los laberintos de Borges" en *Revista interamericana de bibliografía: Review of internamerican bibliography*, vol. 42 N°1.

RAMIREZ, J.A. (1997). *Historia del Arte*. Madrid: Alianza Editorial.

SANTAMARÍA BLASCO, L. (2013). "¿Qué me pasa doctor Freud? Una aproximación a lo siniestro en el arte y la cybercultura, y un epílogo gótico contemporáneo." en *Herejía y belleza: Revista de estudios culturales sobre el movimiento gótico*. vol. 1, pp. 51-72.

WITASIAK, K. (2015). "The interpretation of Labyrinth in Modern Architecture" en *International Conference on Trends in Social Sciences and Humanities*. Bali, Indonesia. <<http://erpub.org/siteadmin/upload/3963ER815024.pdf>> [Consulta: junio 2016]

ZURRO VIGO, B. (2015). *Dirección de arte. La creación de identidad visual como elemento comunicativo*. Trabajo final del master. València: Universitat Politècnica de València.

| ÍNDICE DE FUENTES DE LAS FOTOGRAFÍAS

1. <http://www.criticalcommons.org/Members/kfortmueller/clips/le-s-piramides-1897/view>
2. http://press.lacaixa.es/socialprojects/exhibiton-georges-melies-magic-of-cinema-caixaforum-barcelona-eng__816-c-17952__.html?obj=816,c,17952&view=photo&pos=14
3. <http://archithings.blogspot.com.es/2011/11/arquitectura-y-cine-mon-oncle.html>
4. http://1.bp.blogspot.com/-SI3dL9IHU78/Uc2ijjxLsgI/AAAAAAAAABWI/2ePOyy3p-pM/s1600/Hitch_House.jpg
5. <http://artisticmetropol.es/web/el-gabinete-del-doctor-caligari-1920/>
6. <http://ramenparados.com/guillermo-del-toro-suspende-el-proyecto-de-monster/>
7. <http://collider.com/criterion-cronos-guillermo-del-toro-cover-art-mike-mignola/>
8. <https://liveforfilms.files.wordpress.com/2009/10/cronos-device.jpg>
9. http://www.imdb.com/title/tt0119675/mediaviewer/rm4128749824?ref_=ttmi_mi_all_sf_6
10. <https://image.tmbd.org/t/p/original/cGy0gBT4liZn7NOYZJdJ3ulHWTz.jpg>
11. http://spm.mx/home/wp-content/uploads/2015/09/21_Millet.jpg

12. <http://www.imdb.com/title/tt0187738/mediaviewer/rm1156692480>
13. <http://www.oceansbridge.com/oil-paintings/section/1699/1/martinjohn>
14. <https://startheory.files.wordpress.com/2013/06/hellboy.jpg>
15. <http://tobymikle.com/?p=236>
16. <http://www.imdb.com/title/tt0457430/mediaviewer/rm4235205888>
17. <http://www.artgallery.nsw.gov.au/collection/works/212.1990/>
18. <https://lagartorojo.es/2014/06/22/la-guerra-civil-espanola-y-las-ruinas-de-belchite/>
19. https://farm2.staticflickr.com/1594/25180454061_5d39030f0c_b.jpg
20. <http://dreamers.com/indices/imagenes/destacados.839.IMAGEN9.jpg>
21. <https://www.escapadarural.com/blog/como-llegar-al-laberinto-del-fauno/>
22. Fotograma de la película *El laberinto del fauno* min. 86:28
23. Fotograma de la película *El laberinto del fauno* min. 26:18
24. Fotograma de la película *El laberinto del fauno* min. 49:10
25. <http://www.carlosfilmdesign.com/artdirection>
26. <http://www.filmquarterly.org/2007/06/pans-labyrinth/>
27. Fotograma de la película *El laberinto del fauno* min. 25:05
28. <http://crimsonpeaksecrets.tumblr.com/post/131899071940/in-sanelly-smart-mquinn88-sir-thomas-sharpe>
29. Fotograma de la película *El laberinto del fauno* min. 110:30.
30. <http://www.sexualfables.com/Dulac-Arabian-Nights.php>
31. <http://cinebasura.blogspot.com.es/2015/11/el-laberinto-del-fauno-review-y.html>
32. <http://cinebasura.blogspot.com.es/2015/11/el-laberinto-del-fauno-review-y.html>
33. <http://cinebasura.blogspot.com.es/2015/11/el-laberinto-del-fauno-review-y.html>
34. <http://reviewreportreveal.blogspot.com.es/2013/08/use-of-colour-in-pans-labyrinth-del.html>

35. Fotograma película *El laberinto del fauno* min. 56:50
36. Fotograma de la película *El laberinto del fauno* min. 57:10
37. Fotograma de la película *El laberinto del fauno* min. 57:35
38. <http://vigilantcitizen.com/moviesandtv/the-esoteric-interpretation-of-pans-labyrinth/> min 57:15
39. <http://reviewreportreveal.blogspot.com.es/2013/08/use-of-colour-in-pans-labyrinth-del.html> min 110:00
40. Fotograma película *El laberinto del fauno* min. 109:50
41. Fotograma de la película *El laberinto del fauno* min. 23:33
42. <http://www.carlosfilmdesign.com/artdirection>
43. Fotograma de la película *El laberinto del fauno* min. 19:50
44. <http://www.466ad.co.uk/glastonbury-tor.html>
45. Fotograma de la película *El laberinto del fauno* min. 111:42
46. <http://greentrekker.pt/agenda/visita-a-quinta-da-regaleira-caminhada-por-sintra-2o-edicao/>
47. <http://es.aleteia.org/2016/05/01/el-pozo-de-san-patricio-una-maravilla-de-la-ingenieria-renacentista-un-mapa-del-purgatorio/>
48. Fotograma de la película *El laberinto del fauno* min. 109:14
49. Fotograma de la película *El laberinto del fauno* min. 7:47
50. Fotograma de la película *El laberinto del fauno* min. 112:00.

