



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE CIENCIAS POLITICAS Y SOCIALES

LA ESTRUCTURA NARRATIVA DEL LABERINTO DEL FAUNO A PARTIR DEL PERSONAJE DEL FAUNO

T E S I S
PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
P R E S E N T A:
CONDE HERRERA INÉS ISABEL



ASESORA:

DRA. FRANCISCA ROBLES

CIUDAD UNIVERSITARIA, ABRIL 2011



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central




UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

AGRADECIMIENTOS:



Agradezco a la máxima casa de estudios la **UNAM** por haberme abierto las puertas al conocimiento y brindarme un espacio dentro de sus aulas para mi formación académica. Asimismo mi institución dónde hoy terminó una de las etapas más hermosas de mi vida la **Facultad de Ciencias Políticas y Sociales**. Quiero brindar una enorme felicitación por su paciencia y esfuerzo a mi asesora la Dra. Francisca Robles, por ayudarme a dar el paso decisivo quitándome el miedo, por brindarme su tiempo y sus enseñanzas. Del mismo modo a todos mis sinodales por contribuir a la mejora de este trabajo.

Dedico este presente trabajo, con la emoción a flor de piel, a todos los que coadyuvaron a mi formación.

Mi familia.

Mamá: No hay palabras para describir el apoyo y la fortaleza que me has dado durante toda mi vida. Además de alentarme a exigirme más cada día. Sin ti yo no estaría cerrando este ciclo. ¡Gracias Mami!

Papá: Tus regaños no fueron en balde, sí dieron frutos. ¡Míralos!

Hermano: Quien a pesar de aparentar una gran frialdad, me ha contagiado de ánimos para no dejarme caer y seguir adelante.

Mis amigas.

Gracias a las **Mavelid**, por acompañarme durante la carrera, por aguantarme y porque en su compañía las cosas malas se convierten en buenas, la tristeza se transforman en alegrías.

A mis amigas del CCH – Oriente: Susana, Claudia y Carla, porque siempre estuvieron seguras que yo cerraría el ciclo, por su motivación a terminar lo comenzado. Además de seguir siendo parte de mi vida después de tantos años. Les agradezco su amistad sincera.

Y por último a todos aquellos quienes forman parte de mi vida o formaron parte de ella y directamente o indirectamente me motivaron o ayudaron a concluir mi tesis.

ÍNDICE

	Pág.
INTRODUCCIÓN	I
Capítulo 1: La estructura del relato cinematográfico	1
1.1.- Características del relato cinematográfico	2
1.2.- El narrador en relato cinematográfico	10
1.3.- Sentido e Interpretación	13
1.4.- La historia como esencia del relato cinematográfico	14
1.5.- Los existentes en el relato cinematográfico	15
1.6.- El héroe en el relato cinematográfico	26
Capítulo 2: Guillermo del toro y su <i>Laberinto del fauno</i>	34
2.1- La trayectoria de Guillermo del Toro	34
2.2.-Ficha Técnica del Laberinto del fauno	43
2.3.- El Laberinto del Fauno: La historia	44
2.4.-Existentes	46
Capítulo 3: Análisis del <i>Laberinto del Fauno</i>	54
3.1- Análisis del Laberinto del Fauno	54
3.2.- Análisis del protagonista el Fauno	58
3.3.-El Fauno y sus acciones	62
3.4.-Ofelia y sus acciones	67
Conclusiones	
Bibliografía	

INTRODUCCIÓN

El cine como uno de los fenómenos comunicativos más relevantes, desde su aparición en el año de 1895 hasta nuestros días, ha sido motivo de estudios por su singular manera de captar la realidad y de conjugar el sonido y la imagen. Asimismo como medio de comunicación masiva, ha sido objeto de estudios, teorías, corrientes, películas y avances técnicos en cuanto a efectos especiales, fundidos y manera de entrelazar las imágenes, he innovación de historias, directores y evolución del lenguaje. Con la evolución de los estudios se puede estudiar de manera concreta sólo una parte del conjunto de los componentes que integran el relato y el producto (película) final.

Un film expresa, significa y comunica, y para esto se necesita de un lenguaje y de medios que aparecen para satisfacer estas intenciones, por esta razón entra en el área de los lenguajes filmicos, pues a su vez ocupa varios elementos de la lengua como el habla, el lenguaje escrito, sonido. Esto según respaldado por la teoría de la semiótica.

No obstante esto se hace más difícil porque los *films* utilizan dos tipos de significantes: los visuales y los sonoros. Pero estos dos componentes al conjugarlos forman una historia, en este caso lo que se le llamaría estructura narrativa.

Su origen tiene que ver con la ciencia narratológica¹, donde lo que nos interesa analizar es la historia contada en la película *El laberinto del Fauno*, es todo lo referente al contenido dentro de una historia como son: los personajes o también llamados existentes, los sujetos se desenvuelven en ambientes determinados, asimismo ellos son quienes hacen las acciones para la evolución de la trama.

¹ Narratología: es el término acuñado Andre Gaudreault en *El relato cinematográfico*, pues considera que la estructura de una historia era relativamente independiente de las técnicas que la arropaban, ya se tratara de una novela, de una película o de una obra de teatro, asimismo porque al final de cuentas todas las manifestaciones del discurso, siempre contendrán una HISTORIA.

El análisis cinematográfico puede ser desde diversos puntos, sin embargo en la presente tesis nos interesa el relato como texto en cuanto a contar y hacer narrar una historia con sus diferentes elementos integradores, como el sonido, las luces, la posición de la cámara, imágenes, sonido, diálogos, ambientes, personajes. Así podemos empezar diciendo del relato: es como una estructura sintagmática², la cual se divide en historia y discurso, estos dos puntos conforman la narración del mismo.

La narratología se divide en dos: la narratología temática o del contenido, encargada de analizar los acontecimientos en la historia, dejando de lado el medio a través del cual se relata, y la narratología modal o de la expresión enfocada a analizar la manera en la cual se expresa el discurso, motivo por el cual toma en cuenta las características del medio encargando de emitir el relato.

La teoría estructuralista, sostiene que la narración está compuesta por dos partes, una historia, que es el contenido o cadena de sucesos (acciones, acontecimientos), más lo que podríamos llamar los existentes (personajes, detalles del escenario), y un discurso, la expresión, los medios a través de los cuales se comunica el contenido. Dicho de una manera sencilla, la historia es el qué de la narración y el discurso es el cómo del relato.

Pero esta no será la única teoría estudiada en esta tesis sino también, una de las principales que se utilizaran para el análisis de los personajes y del cuento popular, formulada por el formalista ruso Vladimir Propp, quien pone de premisa al relato y a la historia como dos componentes que siempre irán de la mano, pero para fines prácticos cada uno de estos conceptos contienen ciertos elementos

² Sintagmática: Es una manera de explicar porque el cine se considera un lenguaje. Pues al poner las dos grandes vías lingüísticas indicadas por Jakobson habla de metáfora y metonimia. Roland Barthes resuelve indicar que el cine se acopla más por la metonímica, o si lo prefieren sintagmática; siendo el sintagma un fragmento extenso, organizado, actualizado de signos; en una palabra, un pedazo de relato. Y el relato contiene a su vez un discurso, el cual contiene una historia, una anécdota o un argumento (con su consecuencia más importante, el *suspense*), y nunca está ausente de lo anecdótico. Este concepto lo puedes encontrar en *Teoría y Crítica del cine: Avatares de una cinefilia*.

particulares para su organización. Los relatos mantienen ciertas similitudes entre sí, pero lo que los hace diferentes son los contenidos de las historias y las funciones realizadas por los personajes para el desarrollo de la historia.

Las dos corrientes antes mencionadas tienen razón en parte, pero para poder entender esto es necesario explicar que una estructura se explica y se entiende por tres elementos principales, los cuales permiten entender las dos teorías antes mencionadas y porque son correctas:

- ❖ La integridad es el primer punto que nos permite explicar la estructura y además dilucidar los elementos constitutivos de la narratividad, la cual es conformada por una secuencia de hechos relacionados entre sí para dar paso a los siguientes, si hablamos de elementos como personajes, acciones y ambientes. En este caso hablamos de la historia contada en forma de relato.
- ❖ La autorregulación dentro de la estructura se mantiene y se cierra en sí misma. Por lo tanto todo lo necesario para poder tener un significado y significativo esta dentro de ella no fuera.
- ❖ El último punto sería la transformación. De acuerdo al grado de significados y significantes dentro del film el espectador visualiza la historia y le crea sus significados no muy alejados de la realidad del autor y de él mismo.

De esta manera tenemos el tercer elemento faltante: la narratividad como representación de la realidad, de los objetos y una esfera de la vida real, como los aspectos, las direcciones, los acontecimientos, los deberes, que ella conforma. Su énfasis estaría en la representación, la mimesis, estableciendo una polarización entre el autor y el mundo objetivo, el narrador y el discurso.

Así en el primer capítulo se trata de esbozar un método y una guía para dar pie al análisis, el cual se le aplicará a nuestro objeto de estudio: El *film El laberinto del fauno*. Asimismo abarcaremos algunos otros autores como Barthes, Christian Metz, A. J. Greimas, Tzvetan Todorov, Vladimir Propp, para dar un contexto de los estudios realizados para poder comparar y definir el concepto de estructura narrativa.

Del mismo modo se hablará de los existentes, los cuales implican ambientes y personajes y su clasificación según el autor Francesco Caseti, para poder dar pie al análisis de nuestro personaje el Fauno y por medio de sus características cuál sería la función dentro de la trama.

En el segundo capítulo se habla de la trayectoria del director de la película *El laberinto del Fauno* y los premios otorgados en diferentes festivales y en los Oscar, pues ya cuentan con un renombre en el mundo del cine, además de ser la presea máxima otorgada a un director, actor, actriz, por parte de los críticos del cine.

En los premios Goya obtuvo el galardón ha mejor guión original y en los Oscar sólo estuvo nominado, por esta razón me parece interesante la historia que se cuenta y cómo se cuenta, pues lo hace de manera muy particular el director Guillermo Del Toro, por un lado cuenta la historia de una España en los últimos focos de resistencia a la dictadura de Franco en el año de 1944 y por el otro retoma una historia fantástica de una princesa desmemoriada y su padre el rey de Betmorra la busca en todo el mundo, abriendo portales y mandando a su búsqueda a un fauno. Ofelia es la niña quien vive los sucesos de la guerra y quien resulta ser la princesa, además de ser uno de los personajes centrales de la historia.

La peculiaridad del *film* es precisamente el cómo se cuenta y qué se cuenta, pues la estructura de la narración, es un cuento fantástico, sin embargo se mezcla con la realidad de una guerra, la cual resalta las atrocidades de la misma. Asimismo porque el guión fue premiado, por contar de manera diferente los cuentos, los cuales siempre terminan en un final feliz, en este caso el final desconcierta un poco y te hace dudar si la fantasía exista o sólo fue una invención de la imaginación de la niña, pues las secuencias del antes/después, parecían tener una lógica, sin embargo al final se rompe esta secuencia generando una interpretación del final.

Del mismo modo se hace una sinopsis del *film* y de los personajes más importantes, se sacó su ficha técnica para descripción la descripción de la película. Y finalmente en el tercer capítulo se hace el análisis correspondiente del *Laberinto del fauno* y del personaje del Fauno, quien nos supone, es el que cuenta el cuento y hace el desarrollo de la historia, debido a que hace producir acciones en el personaje de Ofelia para el cumplimiento de su cometido. Para este último apartado se utilizará a Francesco Casetti para la descomposición del *film*.

CAPÍTULO 1. LA ESTRUCTURA DEL RELATO CINEMATOGRAFICO

En el presente capítulo, se analizará el film como un objeto de lenguaje, como lugar de representación, como momento de narración y como unidad comunicativa, en una palabra, el film como texto, el cual expresa, significa y comunica. Y más específicamente la estructura del relato, sus componentes constitutivos tanto literarios como en el film, siendo éste el que nos interesa, por ello en este apartado se verá reflejado en qué consta cada uno, del mismo modo se compara la visión de varios autores teóricos y los métodos para realizar la investigación.

Asimismo se tomará como primicia al autor ruso Vladimir Propp³, con su propuesta dada en el libro la *Morfología del cuento*, donde retomaremos las 31 funciones que él da para identificar personajes y las funciones de éstos dentro de la historia, siendo así sólo aplicaremos las que competen a este análisis al final del capítulo. Además se complementará con algunos otros autores que han formulado otras teorías y otros métodos como Roland Barthes, Cristian Metz y Tzvetan Todorov, para desarrollar la noción de la estructura narrativa, las funciones y los personajes dentro del relato.

Para describir la estructura del *film*, utilizaremos a Francesco Casetti y Seymour Chatman, pues el objeto de estudio de esta presente tesis es una película y el cual requerirá de desmembrarlo para reconstruir sus partes y poder hacer el análisis. Pero lo primero es entender qué es un relato cinematográfico y a continuación lo desarrollaremos en el siguiente punto.

³ Vladimir, Propp, *Morfología del cuento*, Editorial Alkal-ediciones, Madrid, 2001, Tercera edición, Pág. 4.

1.1.- CARACTERÍSTICAS DEL RELATO CINEMÁTICOGRÁFICO

El cine siendo uno de los medios de comunicación audiovisual más utilizados en nuestra época, combina imágenes en movimiento, las cuales indican a su vez acciones y sucesos que pueden ser reales o ficticias acompañada de una banda sonora y voces, así que el cine es una obra narrativa, pues produce relatos (historias).

Como dice Cristian Metz:

“La temática de los films puede dividirse en “realistas” e “irrealistas”, pero el poder realizador del vehículo fílmico es un factor común a estos dos “géneros”, que asegura al primero esa fuerza familiar tan halagüeña para la afectividad, y al segundo ese poder de extrañamiento tan fecundo para la imaginación”⁴

Es uno de los puntos importantes del cine es la verosimilitud con la realidad, pues a pesar de ser imágenes que se crean, todos los significantes que se ocupan para crear una historia vienen de la realidad más próxima de su autor y muchas de las imágenes que se presentan en sucesión tienen rasgos parecidos con la realidad, es la afinidad que se le da para que el público se identifique.

Un *film* expresa, significa y comunica según Francesco Casetti⁵ y para esto se necesita de un lenguaje y de medios que aparecen para satisfacer estas intenciones, por esta razón entra en el área del lenguaje *fílmico*. Barthes Roland dice:

“Constantemente nos referimos a la idea de un «lenguaje cinematográfico», como si la existencia y la definición de ese lenguaje estuviera universalmente admitidas, ya sea que tomemos la palabra lenguaje en un sentido puramente retórico (por ejemplo, las convenciones estilísticas

⁴ Christian, Metz, *Ensayos sobre la significación en el cine*. Volumen 1, Editorial Paidós, España, 2002, Pág. 28.

⁵ Francesco, Casetti, *Cómo analizar un film*, Editorial Paidós, España, 1991, Pág. 12.

atribuidas al contrapicado o al *travelling*), ya sea que lo tomemos en un sentido muy general, como relación de un significante y de un significado.”⁶

Asimismo el teórico recalca que el único modelo de todos los lenguajes es la palabra, el lenguaje articulado. El lenguaje articulado es un código el cual utiliza un sistema de signos no-analógicos, que como característica pueden ser o no discontinuos. A la inversa, el cine se ofrece a primera vista como una expresión analógica de la realidad (y además continua); y una expresión analógica y continúa, no sabemos por dónde cogerla para introducir, para iniciar en ella un análisis de tipo lingüístico. La analogía entre significado (Concepto) y significante (forma) es lejana, inesperada, como por ejemplo la clásica imagen de pasar las hojas del calendario, lo cual significa el paso del tiempo, aunque en ella sólo se vea metafóricamente que al desprenderse las hojas van pasando los días o los meses y no contengan en forma el tiempo y el concepto.

“El cine no se puede considerar como un campo semiológico puro, no se le puede reducir a una gramática de los signos, sin embargo si está compuesto de signos elaborados y ordenados por su autor con miras a su público”⁷. Lo cual representa el sistema de comunicación: Emisor - Mensaje – Receptor.

Esto según respaldado por la teoría de la semiótica. No obstante esto se hace más difícil porque ocupan dos tipos de significantes: los visuales y los sonoros. Pero estos dos componentes al conjugarlos forman una historia, la cual forma parte de la estructura esencial en los *films*.

El relato cinematográfico, como teoría narratológica, que considera “que la estructura de una historia era relativamente independiente de las técnicas que la arropaban, ya se tratara de una novela, de una película o de una obra de teatro”⁸.

⁶, Josep Lluís, Fàce, *Teoría y Crítica del cine avatares de una cinefilia: André Bazin, Jacques Rivette, Sege Daney, Roland Barthes*, Editorial Paidós, España, 2005, Pág. 41.

⁷ Roland, Barthes, *La Torre Eiffel: Texto sobre la imagen*, Editorial Paidós, España, 2001, Pág. 27.

⁸ André, Gaudreault, Francois, Jost, *El relato cinematográfico*, Editorial Paidós, Barcelona, 1995, Pág. 13.

Nos ayudará a entender los componentes de los que está hecho un film y podremos tener una idea clara para analizar nuestro objeto de estudio. Para esto es necesario contar con bases teóricas para poder desmenuzar y rearmar el *film El laberinto del fauno*, nuestro objeto de estudio. Así que necesitamos de los teóricos para comenzar con la investigación y como primer paso, es básico entender qué es el relato y sus componentes.

“El relato puede ser soportado por el lenguaje articulado, oral, escrito, por la imagen fija o móvil, por el gesto; está presente en el mito, la leyenda, la fábula, el cuadro pintado, las noticias principales y el cine”⁹. Sin embargo para el presente trabajo el que nos interesa manejar como un relato es el relato cinematográfico. Y aquí cabe señalar que un relato oral, tiene un dispositivo elemental que sitúa a dos personas frente a frente: “una que narra (es, pues, el narrador) y otra que escucha, o al menos así hay que suponerlo, su relato (es el narratario)”¹⁰.

La teoría del relato¹¹ está basada en la narratología literaria, donde utilizan de modo sistemático sus conceptos para acercarse a la descripción y características de la narrativa fílmica a partir de sus semejanzas y a veces de sus divergencias con la literaria. Así que los conceptos de narratología son los siguientes:

“Si bien se continua debatiendo si su ubicación correcta estaría en el plano del discurso (Chatman, Rimmon-Kenan), o sería un elemento separable de él en su calidad de acto productor (enunciación), frente al producto-enunciado integrado por los correspondientes niveles de la historia (contenido) y discurso (expresión), como sostiene Gerard Génette. Por su parte Casetti y Di Chio, en su manual para el análisis del filme, reserva el término narración para el nivel de la historia, y prefiere referirse al conjunto de estrategias discursivas como «comunicación»”¹²

⁹ Roland, Barthes, *Introducción al análisis estructural de los relatos*, Editorial La red de Jonás/premia, México, Quinta Edición, Pág. 7.

¹⁰ *Ibidem*, Pág. 18

¹¹ El relato según Christian Metz lo define “Discurso cerrado que viene a irrealizar una secuencia temporal de acontecimientos” esto en: Christian, Metz, *Op. Cit.* Pág, 44-53.

¹² José Antonio, Pérez Bowie, *Leer el cine. La teoría literaria en la teoría cinematográfica*, Editorial Universidades de Salamanca, España, Primera edición, 2008, Pág. 38.

Christian Metz también denomina la narratividad en función de que el cine hace contar historias; e ir al cine es ir a ver esa historia. “El *filme* nos cuenta historias seguidas, nos «dice» muchas cosas que también podrían confiarse al lenguaje de las palabras; pero las dice de otro modo: de ahí deriva la posibilidad, que es al mismo tiempo necesidad, de las «adaptaciones».”¹³

El cine es un lenguaje el cual y está compuesto por significantes visuales y los sonoros, los primeros se refieren evidentemente todo lo referente a la vista, estos a su vez se dividen en dos:

- Imágenes en movimiento (luces y sombras)
- Signos escritos (referente a la lectura).

Los segundos se refieren a todo lo relativo al oído, que a su vez se dividen en tres categorías:

- Voces
- Ruidos
- Música

Estos cinco puntos son la base de la expresión que constituyen al *film*, son los puentes que permiten extenderse y aposentarse en toda una serie de territorios ajenos, pero dotados de una identidad propia. Asimismo el cine es una representación de la vida real o al menos de una parte de ésta. Esta conjugación entre imágenes y sonidos la cual representa una mimesis de la vida real forma una dimensión narrativa, pero qué es narrativa.

La narratología o ciencia del relato es el área de reflexión que estudia lo que convierte en narrativo un texto narrativo, o en otras palabras, que estudia la narratividad. La narratividad es la historia que se cuenta dentro de un *film*, pues es la base estructural de toda película, es lo que acontece en ella lo que las hace diferentes unas de otras, no importando de que manera es contada, como dice

¹³ Ibídem, Pág. 7.

Metz “Lo único que se recuerda es la intriga y, en el mejor de los casos, algunas imágenes. La experiencia cotidiana lo confirma. El *film* siempre nos cuenta algo”¹⁴

Aquí quiero hacer un paréntesis porque cuando hablo de texto no me refiero a un texto escrito, sino a lo infinitud de textos que hay, ya sea cinematográfico, literario, artístico, etcétera.

Los textos como bases estructurales de un medio determinado “tienen un comienzo y un fin, así como una organización interior gracias a la que se transforma, en el nivel sintagmático, en una totalidad estructural. El pensador Lotman analizó el concepto de texto en términos “1) Expresión, 2) de delimitación, 3) de estructura”¹⁵.

De esta manera cabe destacar que como en todo texto debe haber una delimitación, expresión y estructura, en el cine también. Así que Christian Metz delimita el relato de la siguiente manera:

“En el relato cinematográfico cada imagen supone un enunciado completo y comparte cinco caracteres con él: 1) Las imágenes se cuentan en número infinito como los enunciados 2) Son invenciones del “habla” como los enunciados 3) Entregan al receptor una cantidad de información indefinida como los enunciados 4) Son unidades actualizadas en la misma medida que los enunciados 5) Sólo adquieren su sentido en débil medida por su oposición paradigmática con las otras imágenes que podrían haber aparecido en el mismo punto de la cadena ya que se cuentan en número indefinido”¹⁶

Con este se refiere que a pesar de no ser un texto escrito que va encadenando oraciones, donde contiene sujetos de enunciación y acciones del sujeto, en el cine con el encadenamiento de imágenes sucesivas se crea esta enunciación, pues se presentan en dichas imágenes personajes, situaciones y tiempo. Así es que se crea la narrativa.

¹⁴ Christian, Metz, *Op. Cit.*, Pág. 28.

¹⁵ Iuri, Lotman, *El texto en el texto*, Editorial Cátedra, España, 2000, Pág. 91-94

¹⁶ Christian Metz, *Op. Cit.*, Pág. 45.

La narrativa es una concatenación de situaciones, en la que tienen lugar acontecimientos y en la que operan personajes situados en ambientes específicos y tiempo. La narración desarrolla una información de forma sucesiva.

De esta manera todo relato, más allá, de todos los modos y géneros que existen, tienen en común tres elementos fundamentales:

- Personajes
- Sucesos
- Tiempo

Y aunque muchos teóricos han estudiado la semiótica narrativa, ésta se puede definir por estos tres elementos.

Así como dice Josep Prosper Ribes:

“Todo relato independiente de su naturaleza, supone la exposición de sucesos, acontecimientos que se desarrollan en un tiempo y un espacio determinados que experimentan unos existentes. Por lo tanto todo relato es una narración. La narración implica una referencia a cualquier tipo de suceso ya sean ficticios o reales, ejecutados y/o soportados en un tiempo y espacio dados”¹⁷.

La narratología o ciencia del relato en su estudio tiene dos métodos para el estudio una es: La narratología temática o de contenido y la narratología modal o de expresión esta clasificación hecha por André Gaudreault y por Josep Prosper Ribes¹⁸, quienes la conceptualizan del mismo modo, así que para fines prácticos tomaremos a Gaudreault.

La narratología temática trata de “la historia y la trama, las acciones hechas por personajes, el modo en que la información es controlada por el punto de vista, y la relación del narrador con los habitantes y los hechos del mundo de la

¹⁷ Josep, Prosper Ribes, *Elementos constitutivos del Relato cinematográfico*, Editorial Universidad Politécnica de Valencia, España, 2002, Pág. 20.

¹⁸ *Ibíd*em, Pág. 10.

historia.”¹⁹. En realidad esta es la visión canónica del estudio del relato, ya que se ocupa de la estructuras que toda forma narrativa tienen en común sin importar donde la expresan.

En cambio el segundo trata de:

“Además de tener en cuenta toda la estructura del primero, éste profundiza en las categorías de tiempo, modo y voz que conforman el relato, analiza el cómo se expresa ya el relato materializado (audiovisualmente, pictórico, literario) e influye en la configuración de éste. Y las formas de manifestación del narrador, materias de la expresión manifestada por uno u otro de los medios narrativos (imágenes, palabras, sonidos)”²⁰.

Esta es una primera visión de cómo el relato cinematográfico se encuentra estructurado o se divide, sin embargo para que esto quede aún más claro retomaremos a Seymour Chatman, donde el explica que existen dos partes en el relato: HISTORIA Y DISCURSO.

“La historia es el “qué” de la misma y se refiere al contenido de la narración que tiene acontecimientos (sucesos y acciones) y existentes (personajes y detalles del escenario) y el discurso es el “cómo” y se refiere a la expresión y a los medios través de los cuales se comunica el contenido. A su vez, este discurso se divide en: Forma narrativa y Manifestación”²¹.

Forma narrativa:

Es la estructura de la transmisión narrativa que afecta la relación del tiempo de la historia con el tiempo del relato de la historia, las fuentes de autoridad de la historia, puntos de vista, etc.

Manifestación:

Su presencia es un medio de materialización específica, verbal, fílmica, musical etc. El medio influencia la transmisión de la forma.

¹⁹ André, Gaudreault, Francois, Jost, *Op. Cit.*, Pág. 20.

²⁰ Ídem, Pág. 20.

²¹ Seymour Benjamín, Chatman, *Historia y discurso: La estructura narrativa en la novela y el cine*, Editorial Taurus, Madrid, 1990, Pág. 19.



Ya explicado esto el único método a utilizar en la presente tesis es el de la Historia o narratología modal, el cual se muestra en el diagrama.

Con lo anterior observamos que al hacer el análisis tenemos la necesidad de hacer esta relación entre el relato y la historia, el relato y la narración y entre la historia y la narración. Así que para puntualizar este concepto Laffay²³ enumera ciertas características específicas para reconocer un relato cinematográfico.

- 1.- El relato se ordena según un riguroso determinismo.
- 2.- Tiene una trama lógica.
- 3.-Es ordenado por alguien “Mostrador de imágenes” o “Gran imaginador”.
- 4.-El cine narra y a la vez representa, contrariamente al mundo que simplemente es.

Sin embargo un estudioso contemporáneo Christian Metz²⁴ enumera cinco criterios para reconocer un relato, basándose en el antes mencionado.

- 1.- Tiene un inicio y un final.
- 2.- Es una secuencia doblemente temporal.

²² Ibídem, Pág. 20.

²³ Andre, Gaudreault, Francois, Jost, *Op. Cit.*, Pág. 22.

²⁴ Christian, Metz, *Op. Cit.* Pág. 25-35.

- La que deriva de los acontecimientos relativos.
- La que deriva del acto mismo de relatar.

3.- Toda narración es un discurso, es decir, una serie de enunciados, que remite necesariamente a un sujeto de enunciación.

4.- La percepción del relato "irrealiza" las cosas narradas, yo como receptor que no es aquí ni ahora.

5.- Es un conjunto de acontecimientos.

De lo anterior, se concluye que un film es un relato con un discurso que inicia y termina, donde se presentan acontecimientos que están enunciados por un sujeto que realiza las acciones y los sucesos y que no está precisamente pasando en la actualidad, sólo te coloca en un contexto determinado, o sea es un sistema cerrado.

1.2.- EL NARRADOR EN EL RELATO CINEMATOGRAFICO

Aquí surge una cuestionamiento ¿Cómo se presenta el narrador en el cine?, básicamente la teoría del cine surge a través de las teorías literarias, donde los modos de unir las palabras para forman una oración la cual está unida gramatical y semánticamente por sujetos-verbos-predicados y modos de tiempo, los cuales te indican en la lectura quién es el personaje y quién es el narrador.

Pero en el cine como se presenta este encadenamiento y cómo distinguir al narrador. Así lo explica Gaudreault "Las acciones de los personajes son relatadas por las imágenes y los sonidos de la película, en lugar de por las palabras de la novela"²⁵

En el cine podemos encontrar una voz cinematográfica poco perceptible para el receptor, o una serie de voces cuya manifestación dentro del relato es

²⁵ André, Gaudreault, Francois, Jost, *Op. Cit.*, Pág. 29.

identificable. Las voces pueden estar fuera de la narración o dentro de la misma, representan el sujeto de enunciación de la narración, o también llamada entidad relatora para representar y mostrar los componentes de la historia y el discurso.

Pues el narrador “Se define por figuras abstractas que representan los principios generales que rigen el texto: vale decir, respectivamente, la lógica que lo informa y la clave según la cual se observa ésta. El representa las actitudes, las intenciones, el modo de hacer del responsable del film...”²⁶.

Casetti habla de un elemento textual explícito dentro de la lectura del film para constituir un proyecto comunicativo de la película, es la manera de presentar la imágenes encadenas para hacer una lectura lógica, la cual se muestra y representan por un narrador que nos guía (elemento textual) dentro del film. Muchas veces este narrador se presenta como figuras de informadores, individuos que cuentan, testigos que hablan, presencias que recuerdan o que preveen.

Chatman lo define así “En la medida en que se cuenta algo, debe haber alguien que lo cuenta, una voz narrativa”²⁷, aquí cabe señalar que el autor habla de una voz narrativa audible (sonidos y voces), sin embargo también hace referencia a la voz narrativa no narrada (signos escritos, gestos).

La presencia del narrador causa el efecto en el espectador de tener una comunicación demostrable. Se siente que nos cuentan algo, lo cual suponen a alguien que lo cuenta. El narrador se coloca como un testigo directo de la acción o ser parte de la acción cuando el protagonista es quién hace al film, él se pone asimismo en escena mientras hace el film. El autor implícito no es el narrador, sino más bien el principio inventivo del narrador, junto con todo lo demás en la narración.

²⁶ Francesco, Casetti, *Cómo analizar un film*, Editorial Paidós, España, 1991, Pág. 226.

²⁷ Seymour, Chatman, *Op. Cit.*, Pág, 158.

Para poder entender la voz del narrador es necesario comprender ciertos conceptos: *Punto de vista y voz narrativa*

- Significado de punto de vista y su relación con la voz.

El punto de vista es la percepción de alguien a través de los ojos o representa la ideología de alguien sobre el mundo o simplemente un punto de interés. Así, el punto de vista se enfoca en tres parámetros: percibir, concebir e interés. De esta manera los personajes y el narrador, si es el caso de encontrarse ambos elementos tienen la capacidad de centrarse en algunos de los parámetros o en diferentes dependiendo cual será la intención del autor.

“La diferencia fundamental entre el punto de vista y la voz narrativa: el punto de vista es el lugar físico o la situación ideológica u orientación concreta de la vida con los que tienen relación los sucesos narrativos. La voz, por el contrario, se refiere al habla o a los otros medios explicativos por medio de los cuales se comunican los sucesos y los existentes al público. El punto de vista no es la expresión, sólo es la perspectiva con respecto a la que se realiza la expresión. La perspectiva y la expresión no tienen porqué coincidir en la misma persona”²⁸.

De esta manera se pueden presentar varias combinaciones posibles: El perceptivo cuando los sucesos y los existentes son vistos por el narrador como un testigo o puede ser relatados por él en primera persona, como si él fuera el sujeto de la acción. O simplemente contar los hechos en tercera persona, sólo dejarse oír. El punto de vista está en la historia (cuando es el del personaje), pero la voz narrativa siempre está fuera, en el discurso, pues el narrador nos da percepción de cómo mira todos los componentes de la historia (personajes, acontecimientos, escenarios) hacia el espectador, le da a conocer algo que el narrario (espectador) no ve.

“Lo que el narrador relata desde su perspectiva está casi siempre fuera de la historia (heterodiegético), aunque sólo sea retrospectivo, es decir distante

²⁸ *Ibíd.*, Pág. 164.

temporalmente. Generalmente está recordando su propia percepción anterior como personaje. Pero ese recuerdo es una concepción, ya no es una percepción. El narrador totalmente externo presenta una visión aún más puramente conceptual. Nunca estuvo en el mundo de la obra: el tiempo del discurso no es extensión posterior del tiempo de la historia. No percibió en el mismo sentido directo o diegético que lo hizo cualquier personaje. Literalmente no pudo haber visto nada en ese otro mundo”²⁹.

Se explica que la elaboración de conceptos sobre la historia la hace un narrador desde un segundo orden o heterodiegética en contraste con la elaboración de conceptos de primer orden hechos por un personaje dentro de la historia. El narrador puede expresar con palabras, de una manera neutral, lo que el personaje no hace o simplemente puede describir lo ya ocurrido, referir hechos pasados antes del tiempo de la historia.

En el caso del *Laberinto del Fauno* aunque la participación del mismo no es frecuente, es importante recalcar que es un narrador heterodiegético, pues sólo se encarga de hacer referencia a hechos pasados, ocurridos hace muchos años, donde relata acontecimientos, personajes y sucesos que no coinciden con el tiempo del discurso y el de la historia donde inicia el film. El narrador narra en tercera persona y sólo se escucha su voz en *off*, acompañada de imágenes ilustrativas de los hechos acontecidos.

1.3.- SENTIDO E INTERPRETACIÓN

El lector de un texto para poder entrar en contacto con el relato debe cumplir con ciertos criterios y procedimientos, los cuales a continuación se enumeran.

“El sentido (o la función) de un elemento de la obra es su posibilidad de entrar en correlación con otros elementos de esta obra y con la obra en su

²⁹ Ibídem, Pág. 166.

totalidad”³⁰, esto se refiere a que cada elemento que constituye al relato tienen una función de ser dentro del mismo, éstos no son puestos al azar, pues siempre se debe pensar de acuerdo al *antes/después* dentro de un relato, sin embargo los elementos no poseen un sólo sentido, puede haber más significados dentro del mismo.

La interpretación es diferente según la persona que lo critica y su contexto cultural, social y psicológico. O dependiendo de la época en la cual se esté analizando. Pues “para ser interpretado, el elemento es incluido en un sistema que no es el de la obra sino la del crítico”³¹. Es por esta razón, el sentido proporciona la descripción de los elementos dentro de una obra, mientras que la crítica coloca la interpretación de la obra por medio de la persona y su análisis.

Todorov se plantea ¿Cuál es el sentido de la obra?, si la obra es la mayor unidad literaria, para poder ser entendida es necesario incluirla en un sistema superior, pues sino carecería de sentido, pues, una obra siempre debe generar sentido dentro de la misma pero al mismo tiempo remitir hacia afuera de ella. De esta manera, una obra literaria se relaciona con otras dependiendo de su contexto y la época en la que fueron creadas.

1.4.- LA HISTORIA COMO ESCENCIA DEL RELATO CINEMATOGRAFICO

El conjunto de imágenes y sonidos asumen una dimensión narrativa, la cual se confunde un poco con todo lo encontrado dentro del film, asimismo con las formas en que se entrelazan, organizan y presentan las imágenes, o sea no se sabe si se refiere a la historia en sí o a su forma de presentación llamado relato, sin embargo cabe destacar que la narración de un film es:

³⁰ Todorov, Tzvetan, “Las categorías del relato literario” en *Análisis estructural del relato*, Editorial La red de Jonás/premia, México, Quinta Edición, Pág. 161.

³¹ *Ibidem*, Pág. 162.

“La narración es, de hecho, una concatenación de situaciones, en la que tiene lugar acontecimientos y en la que operan personajes situados en ambientes específicos”³². Sin embargo esta definición es muy lineal, para comprender la mejor, cabe destacar que hay tres componentes esenciales de la narración:

1.-**SUCEDE ALGO:** Ocurren acontecimientos intencionales o accidentales, colectivos o personales, que causan consecuencias de larga duración o momentáneos.

2.-**LE SUCEDE A ALGUIEN O ALGUIEN HACE QUE SUCEDA:** Los acontecimientos son hechos producidos por personajes (héroes, víctimas, humanos, no humanos, anónimos o definidos), quienes se sitúan dentro de un ambiente específico que los complementa de alguna manera para situar la acción. (En este punto se genera la categoría narratológica de los *existentes*).

3.-**EL SUCESO CAMBIA POCO A POCO LA SITUACIÓN:** En el suceder de los acontecimientos y de las acciones se registra una transformación, las cuales se manifiesta con una serie de rupturas con respecto a un estado precedente, o bien reintegración, siempre evolutiva, de un pasado renovado.

De esta manera se puede percibir que hay tres componentes esenciales dentro de una historia contada en el cine, toquemos a cada uno de estos componentes por separado: existentes, acontecimientos, transformaciones.

1.5.- LOS EXISTENTES EN EL RELATO CINEMATOGRAFICO

En este apartado se dará lugar a los componentes esenciales de la historia, que son los existentes, que a su vez se dividen en dos:

- Personajes
- Ambientes

³² Francesco, Casetti, *Op. Cit.*, Pág. 172.

Estos dos elementos representan una parte medular en la historia: los personajes (los que hacen que sucedan las cosas) y el ambiente (donde suceden las acciones), representan una simbiosis dentro del film, pues, uno no puede existir sin el otro, se sirven de complemento.

Los personajes representan a los seres vivos, y los otros a los seres inanimados, sin embargo cabe señalar que en algunas ocasiones un objeto puede ser el personaje, en este caso tenemos el ejemplo de una esponja sea el personaje de una película. Esto obedece en quién o qué se centra la atención. Existen tres criterios de otorgar atención:

ANAGRÁFICO: Se distingue el personaje del ambiente; el protagonista puede ser entendido como una persona o un factor ambiental; en este caso, el entorno sólo sirve de fondo para que el personaje lleve a cabo sus acciones. El ambiente es anónimo. El personaje tiene la peculiaridad de poseer nombre propio.

RELEVANCIA: El personaje asume parte de la historia, o sea, es el portador de los acontecimientos y de las transformaciones. Obviamente, cuanto mayor sea ese peso, tanto más actuará el existente como personaje, antes que como ambiente. Aunque la relevancia puede manifestarse como incidencia e iniciativa en el enfrentamiento con los acontecimientos, ya como pasividad y sumisión.

“Tendremos el ‘actuar’ en sus distintas formas: el ‘hacer’ (el verdadero actuar, el motor de la historia), y el ‘hacer hacer’ (la manipulación, la influencia, el dominio, la interacción con los demás); el ‘decir’ (la palabra y la comunicación como actos dotados de una incidencia propia sobre las cosas) y ‘hacer decir’ (la gestión de las redes de información, el hacer hablar de uno mismo); el ‘mirar’ (la mirada como presupuesto de la acción y como acción en sí misma) y el ‘hacer mirar’ (el mostrar y el mostrarse).”³³ .

FOCALIZACIÓN: Se refiere a los distintos puntos de atención dados a los diversos elementos del proceso narrativo, en este caso si la atención se fija en el personaje porque se le dedican más encuadres, primeros planos. El diseño

³³ Ibídem. Pág. 175.

centrípeto, lo convierte en el centro de equilibrio, inevitablemente es el foco de atención. Esto se puede dar tanto en personajes como en ambientes.

Con estos criterios se puede apartar el personaje de los ambientes. Sin embargo surge la duda de ¿Qué es exactamente un ambiente dentro de un *film*?. El ambiente “son todos los elementos que pueblan la trama y que actúan como trasfondo, en otras palabras es lo que diseña y llena la escena, más allá de la presencia identificada, relevante, activa o focalizada, en los personajes”³⁴.

El ambiente remite a dos cosas: entorno y situación. El primero se refiere a todo aquello en donde el personaje actúa o se mueve, para entenderlo sirve para amueblar la escena y el segundo en donde opera, a las coordenadas espacio-temporales que caracterizan su presencia, o bien podríamos decir en donde se sitúa el tiempo de la historia.

El personaje se distingue a una persona, porque se le da un nombre propio, una identidad, una apariencia, o sea cuenta con carácter, actitud, emociones, sentimientos y un perfil físico, todo un conjunto que hacen parecer al personaje con una persona real, pues interactúa en un orden social, político, religioso.

Los acontecimientos en una historia le ocurren siempre ha alguien, o son producidos por un alguien, en este caso el personaje es el eje de la acción narrativa. El personaje puede tomarse en sus tres variantes: *persona*, *rol* y *actante*.

EL PERSONAJE COMO PERSONA

Las tramas siempre son tramas de alguien, acontecimientos y acciones relativos a quién como hemos visto, tiene un nombre, una personalidad, una importancia o relevancia. Un personaje para asumirse como una persona debe de estar dotado de un perfil intelectual, emotivo y actitudinal, así como de una gama

³⁴Ibídem. Pág. 176.

propia de comportamientos, reacciones, gestos, o sea debe de ser muy similar a una persona de la vida real.

Entonces, al personaje se le considera como unidad psicológica o como una unidad de acción, pues construye una simulación perfecta de aquello con lo que nos enfrentamos a la vida. Los personajes como persona se dividen en:

- Personajes plano y redondo: Es simple y unidimensional el primero; el segundo complejo y variado.
- Personaje lineal y contrastado: Uniforme y bien calibrado el primero; inestable y contradictorio el segundo.
- Personaje estático y dinámico: El primero estable y constante; el segundo en constante dimensión.

Se observa en la conformación de los distintos personajes su modo de ser, a lo cual se suma su manera de actuar, ambos dan como resultado 'su modo de hacer', lo cual representa su unidad de acción del personaje. De esta manera el personaje se basa en oposiciones: viejo/joven, macho/hembra, fuerte/débil, con lo cual se descubre su identidad, actitud, carácter que lo hace único.

De esta manera se puede esbozar cómo se conforma un personaje en persona y porqué su personalidad es única, dotada de una personalidad propia que lo hace diferente a los de otros personajes.

EL PERSONAJE COMO ROL

En este punto lo importante del personaje no son las características como individuo único (carácter, actitudes y perfil físico), sino que tipo encarna. Los roles que éste representa en la trama, un personaje codificado, el cual sostiene la narración.

“Más que los matices de su personalidad, se pondrán de relieve los géneros de gestos que asume; y más que la gama de sus comportamientos, las clases de acciones que lleva a cabo”³⁵. Así este se convierte en un rol, un elemento codificado, las acciones del personaje proporcionan movimiento a la narración. También en el relato cinematográfico se establece por una serie de oposiciones.

- Personaje activo y pasivo: En el primer caso, es la fuente directa de la acción, por así decirlo opera en primera persona, en el caso de los personajes activos, son los dedicados a provocar acciones sucesivas, en el segundo caso es un personaje objeto de las iniciativas de otros y se presenta más como terminal que como iniciador de la acción.
- Personaje influenciador y autónomo: El primero es un personaje que “hace-hacer”, con lo cual permite que su acción provoque hacer a otros una acción, el hace a los demás sus ejecutores. En el siguiente caso él es el “hacer” de toda la acción, es causa y razón de su actuación.
- Personaje modificador y conservador: El personaje modificador actúa para modificar ya sea positivamente o negativamente la narración, pues él será quien cambie las situaciones. El conservador es el restaurador de las situaciones o del orden amenazado, ayudará a mantener el equilibrio en la narración, entonces será protector o frustrador.
- Personaje protagonista y antagonista: “Ambos son fuentes del ‘hacer-hacer’ como del ‘hacer’, pero según dos lógicas contrapuestas y fundamentalmente incompatibles: el primero sostiene la orientación del relato, mientras el segundo manifiesta la posibilidad de una orientación exactamente inversa”³⁶.

³⁵ Francesco, Casetti, *Op. Cit.*, Pág, 176.

³⁶ *Ibidem*, Pág. 180.

Cabe destacar que estas oposiciones ayudan a clasificar los roles narrativos, porque es importante acudir tanto a su tipología de sus caracteres y de sus acciones, como a su sistema de valores, las axiologías de las que son portadores.

EL PERSONAJE COMO ACTANTE

Este punto no se analiza al personaje en términos de carácter, comportamiento o actuación (las clases de actitudes y acciones expresadas), sino cómo:

“se sacan a la luz los nexos estructurales y lógicos que lo relacionan con otras unidades, así, el personaje ya no se considera como una persona tendencialmente real, ni como rol típico, sino como, en una terminología narratológica, un actante, es decir, un elemento válido por el lugar que ocupa en la narración y la contribución que realiza para que ésta avance”³⁷.

De esta manera un actante es la guía lógica de la narración, es por un lado una posición en el diseño global del producto y por otro un operador que lleva a cabo ciertas dinámicas, estos personajes pueden ser objetos, sujetos, animales o incluso conceptos y en los cuales se convertirán en núcleos efectivos de la historia.

Greimas por su parte dice:

“El “nudo verbal” que encontramos en la mayoría de las lenguas europeas expresa un “pequeño drama”, comportando un “proceso”, “actores” y “circunstancias”. El verbo se encarga de expresar el `proceso; los actantes son los seres o las cosas que de alguna manera participan en dicho proceso y los circundantes son aquellos que expresan las circunstancias de tiempo, lugar, modo”³⁸.

³⁷ Ibídem, Pág, 183.

³⁸ Luisa, Puig, *La estructura del relato y los conceptos del actante y función*. Editorial UNAM, México, 1978, Pág. 79.

Se deja de manifiesto que un actante debe hacer para generar más haceres en la historia, él como ya se explico es el motivo de por que la historia se cuenta. La dupla que manejan es el de Sujeto/Objeto, donde el Sujeto se mueve hacia el Objeto deseado para conquistarlo (dimensión del deseo), y a la vez como aquel que moviéndose hacia el Objeto, actúa sobre él y sobre el mundo que lo rodea (dimensión de la manipulación). Esta doble actitud lo lleva a vivir cuatro etapas recurrentes:

- *Performance*: Se mueve concretamente hacia el objeto o actúa concretamente sobre él y sobre cuanto se interponen en el camino hacia la meta, esto lo lleva a enfrentarse a pruebas, desplazamientos, decisiones, cambios).
- *Competencia*: Esta dotado de cierta aptitudes, que le generaran las condiciones para poder llegar hacia el Objeto y de intervenir sobre él: antes incluso de 'hacer', 'saber hacer', 'puede hacer', 'quiere hacer' y 'debe hacer' y esta capacidad, estas posibilidades, estas intenciones y estas obligaciones, son las que permiten cualquier actividad.
- *Mandato*: Actúa sobre la base de una orden (se tiende hacia el objeto porque alguien lo ha invitado a moverse).
- *Sanción*: La causa del movimiento generado por la orden, se recibe una retribución-recompensa, o detracción-punición, que establecen la calidad de los resultados conseguidos.

Sin embargo en el objeto, es el punto de influencia de la acción del sujeto: representan aquello a lo que hay que moverse (dimensión del deseo) y aquello sobre lo que hay que operar (dimensión de la manipulación). Así que hay dos formas de poder ejercer la balanza del lado del sujeto o del lado del objeto.

- *Objeto instrumento y Objeto Final*: Si el sujeto toma al objeto como mero instrumento para llegar a otra cosa, o como meta última de su recorrido.
- *Objeto neutro y Objeto de valor*: Si el objeto es susceptible de utilizaciones distintas o exprese una axiología concreta.

En esta relación entre Sujeto-Objeto se construyen otros ejes auxiliares, sobre donde se disponen el entorno y las acciones de enmarque.

- *Destinador vs Destinatario*: Está relacionado con el eje Sujeto-Objeto, puesto que el sujeto es el canal de comunicación por el que se desplaza el Objeto: en este sentido se enmarca los movimientos de los primeros actantes, proporcionando la pista de sus desplazamientos. Así el primero es el origen del Objeto, es de donde parte toda la historia (haberres inmediatos o particulares). El destinador le proporciona adiestramiento, persuasión y la sanción (premios o castigos), de acuerdo a la actuación del Sujeto. El destinatario es quien recibe el Objeto, se enriquece de él y saca sus beneficios, sin embargo el Sujeto puede convertirse en destinatario, pues puede ser el quién reciba al Objeto.
- *Adyuvante vs Oponente (Antisujeto)*: El primero ayuda al Sujeto en las pruebas que tenga que enfrentar para conseguir al sujeto. El segundo es el que impide que el Sujeto llegue al éxito. Y lo que permite es un aceleramiento o entorpecimiento en las acciones Sujeto/Objeto.

El eje de Sujeto puede invertirse puesto que el Sujeto-Héroe, puede ser Sujeto-Antihéroe, sin embargo el objeto siempre será el fin de ambos y por eso se enfrentan ambos, para tratar de eliminarse mutuamente. De esta manera se puede apreciar que los personajes se relacionan por tres tipos generales: deseo, comunicación y participación.

Al igual que la matriz de Greimas, su sistema está conformado por seis tipos de actores: héroes, el objeto, el destinador, destinatario, adyuvante y oponente, del mismo modo Claude Bremond, indica que cada personaje puede ser el agente héroe en ciertas circunstancias en las que participe.

Las dos subdivisiones que tienen los existentes: personajes y ambientes, sin embargo a esta división hay otra que los clasifica e identifica con las tres vertientes en que comúnmente aparecen en el film. Lo que cuenta en el modelo actancial no son las tipologías o las formas exteriores de las acciones, sino las posiciones que asumen los distintos elementos y su capacidad de convertirse en operadores de la lógica narrativa.

De esta manera el modelo narrativo general quedaría de la siguiente manera:

- Estado o acción: Según el nexo con los demás actantes sea de unión (amor, posesión, dominio) o de transformación, (contraste manipulación, deseo).
- Pragmático o cognitivo: según la acción se manifieste como una actuación directa y concreta sobre las cosas, o como algo exquisitamente mental, en sus diversos aspectos (el juzgar, pensar, imaginar, querer, saber, creer).
- Orientador o no orientador: Según la perspectiva en que se coloque su actuación sea la privilegiada del discurso narrativo, de la modalidad de articulación y exposición, o bien la contraria.

Los acontecimientos son las acciones de los personajes dentro del relato cinematográfico, y estos se pueden dividir en dos grandes categorías. Una es la de los seres inanimados, se hablará más específicamente de acciones y si el

agente es ambiental o una colectividad anónima, se hablará de sucesos. Pero el cruce entre sucesos y acciones definiremos tres modos:

La acción como comportamiento, “es la manifestación de alguien y como consecuencia generara una respuesta explícita a una situación o un estímulo”³⁹. Y la acción-respuesta pueden ser *voluntario o involuntario* (según la acción exprese una clara intencionalidad, o se manifieste como un gesto) *consciente o inconsciente* (la acción tenga un reflejo en la mente del protagonista o por el contrario vaya acompañada por la una ceguera total), *individual o colectivo* (si el protagonista es único o un grupo social), *transitivo o intransitivo* (si la acción pasa de alguna manera a los demás, o por el contrario, se muestre estéril a la hora de generar nexos), *singular o plural*, (acción aislada o parta de un comportamiento generalizado); *único o repetitivo*.

Esto dependiendo de las formas, manifestaciones concretas, su relieve social específico y el conjunto de gestos a través de los que se expresa el personaje, será su acción, ya saben el carácter, condición social se reflejara en sus acciones y el tipo de respuesta.

La acción como función, es una ocurrencia singular de una clase de acontecimientos general. Las funciones son fundamentos estandarizados, que a pesar de sus infinitas variantes, los personajes cumplen y continúan cumpliendo de relato en relato. Las grandes clases de acciones se pueden sintetizar.

Privación: Se presenta al inicio de la historia y consisten en la sustracción de algo o alguien que es parte del personaje principal y este o esta cosa le resultan muy queridas.

Alejamiento: Es una función doble porque confirma una pérdida, en cuanto a la separación de su origen y por otro permite la búsqueda.

³⁹ Francesco Casetti, *Op. Cit.*, Pág. 189.

Viaje: El viaje puede ser físico o psicológico, lo que se busca es el movimiento puntuado para crear una serie de etapas sucesivas.

Prohibición: puede ser un refuerzo de la primera privación, y a la vez una afirmación de los límites que no debe traspasar el personaje, sin embargo puede cometer la infracción para conseguir la solución.

Obligación: Es el deber que tiene que asumir el personaje para el cumplimiento de su tarea, no obstante él puede evadir sus obligaciones.

Engaño: Es la trampa que le ponen al personaje ya sea para que resulten dos posibles decisiones la conveniencia y el desenmascaramiento.

Prueba: El personaje puede presentar pruebas preliminares para conseguir medios (alianzas, armas, utensilios mágicos) para la lucha final. La prueba definitiva que permite al personaje de una vez por todas afrontar la falta inicial.

Reparación de la falta: El éxito del personaje al recuperar lo perdido y restaurar el orden del principio y la reintegración de lo perdido.

Retorno: Está es lo opuesto a la función de alejamiento y el personaje vuelve a su lugar de origen o de donde salió, pero con la instalación en un lugar ya propio como podría ser el castillo.

Celebración: El personaje victorioso es reconocido como tal y por ello recompensado.

La acción como acto es el estado de hacer, mandar, competir, performance, sanción, es la manera en que sigue y se correlacionen las acciones y éstas se siguen unas a otras como consecuencia de una acción inicial.

Las transformaciones de las acciones, estas pueden empeorar o mejorar, dependerá de la situación si es modificada por el proceso de una transformación, la cuales pueden ser cambios de necesidad, sucesión y proceso.

Con esto quiero dar a entender que la transformación también dependerá del Sujeto o de la situación, pues puede ser del interior al exterior o viceversa, como cambios de actitud, de ser, de hacer y los otros se presentan como evoluciones de antes/después. En las transformaciones intervienen los aliados y los oponentes, quienes aunque no sean el personaje principal, siempre producirán cambios en la trama.

El acto posee dos dimensiones el pragmático y el cognitivo. "El primero se explica porque el acto se explica a través de operaciones efectivas sobre los existentes, o sea de opera; y en el segundo caso se explica a través de movilizaciones interiores de los sentimientos, impulsos, o sea se elaboran"⁴⁰. De esta manera se expresa por un lado la actuación destinada a una intervención sobre el mundo (la manipulación de las cosas: el acto pragmático), y por otro una actuación que se desemboca en la construcción o la simulación de un mundo (el dar consistencia a lo posible: el acto cognitivo).

1.6.- EL HÉROE EN EL RELATO CINEMATOGRAFICO

El personaje del héroe tiene como función, participar en el relato para la creación de la intriga, de acuerdo a sus acciones emprendidas. Además el desenvolvimiento de él, proporciona movimiento a la trama; en la situación inicial proporciona información sobre cuál será el contexto antes, de que nos den los motivos por qué el héroe aparece.

⁴⁰ Francesco, Casseti, *Op. Cit.*, Pág. 189.

Las unidades narrativas mínimas de un relato son las *funciones*, esto según Vladimir Propp, sin embargo algunos otros autores también la han manejado (Todorov, Barthes y Bremond). Una función es una simple acción, la cual se puede repetir o no aparecer en los diferentes cuentos (alejamiento, traición, castigo, recompensa etc.).

El primero que se planteó el problema del establecimiento de la unidad más pequeña narrativamente hablando fue Veselovski “la unidad narrativa más pequeña él la llamó *motivo* y que podía ser por ejemplo: el dragón rapta a la hija del rey. Propp criticó la concepción de Veselovski al afirmar que los motivos no eran unidades indescomponibles e introdujo su noción de función basándose en el criterio de la constancia y la variabilidad”⁴¹.

Veselovski creó su investigación desde fuera del corpus de la obra, puesto que las motivaciones, al igual que el argumento pueden ser diversas y variadas, así que estos pertenecen a los contenidos de una obra. Sin embargo Propp con su instauración de las 31 funciones lo sitúan en un nivel morfológico.

Propp mantiene la idea de poder instaurar un método donde agrupe a los diversos cuentos maravillosos, por medio de 31 funciones, las cuales se agrupan en siete esferas de acción en donde se insertan los personajes (héroe, donante, falso héroe, mandatario, princesa, agresor, etc.). Asimismo señala la importancia de las acciones, las funciones por su parte conforman al relato, mientras los personajes son secundarios, cuyas acciones pueden ser realizadas por otros y la intriga continúa con su desarrollo.

De esta manera la función de Fechoría que implica la acción de “el dragón rapta a la princesa”, implica los personajes princesa, dragón y padre, sin embargo este rapto puede ser con otros personajes, pero la acción y la función siempre estarán presentes aunque cambien los personajes.

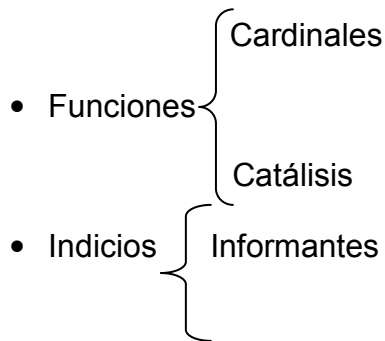
⁴¹ Luisa, Puig, *Op. Cit.*, Pág. 39

En el relato todo es funcional, por muy débil que parezca, las unidades narrativas (que son diversas) correlacionan a otras más adelante; con esta relación de funciones con otras funciones, ya sea en el mismo nivel u otro de la historia, le dan valor y sentido al relato.

“La función es, evidentemente, desde el punto de vista lingüístico, una unidad de contenido. Es lo que ‘quiere decir’ un enunciado lo que constituye en unidad formal y no la forma en qué está dicho”⁴².

Las funciones proporcionan información que entrelazan datos que sirven para entender el discurso narrativo; es la unidad que remite un valor integrado en la historia, pues son las acciones, escenas, párrafos, diálogos, monólogos interiores etcétera.

Hay más dos formas de generar información dentro de las unidades del relato.



Las funciones como los indicios también integran información al relato, pues también denotan intención en algún sentido. “Funciones e indicios abarcan, pues otra distinción clásica: las funciones implican, los relata metonímicos, los Indicios, los relata metafóricos; las primeras corresponden a una funcionalidad de hacer y las otras a una funcionalidad del ser”⁴³

⁴² Roland, Barthes, *Op. Cit.*, Pág. 13.

⁴³ *Ibidem*, Pág. 15

Las funciones son variadas, proporcionan al relato datos e información de relevancia y distribución en la historia. Mientras que los indicios sólo son complementarios o integradores de las unidades.

Las funciones cardinales o núcleos son meramente rellenos descriptivos que se agolpan dentro de un nudo esencial del relato, para la continuación de un acto desde su inicio hasta su final, proponen una alternancia entre una y otra acción, de esta manera operan de manera cronológica y lógica, o sea, de manera consecutivas y consecuentes.

Los núcleos son “causados por”, de esta manera se entiende que una acción provoca respuesta y de esta manera se van encadenando para formar la estructura del relato.

Las funciones catálisis pueden parecer inútiles dentro de la historia misma, pero cabe señalar que todo tiene una intención. Así esta unidad representa la parte que complementa la información, o sea son incidencias (retardan, alargan, resumen, da un nuevo impulso al discurso, despista, confunde), las cuales ocurren al estar en proceso un acto pero no lo alteran.

“Una secuencia, es una sucesión lógica de núcleos unidos entre sí, (agrupación de funciones), por una relación de solidaridad: la secuencia se inicia cuando uno de sus términos no tiene antecedente solidario y se cierra cuando otro de sus términos ya no tiene consecuente.”⁴⁴

La secuencia fue descrita por el autor ruso: “Propp afirma que el cuento maravilloso es una sucesión de secuencias de funciones, que parten de un daño o de una falta obedecen a una serie de obligaciones que limitan el número de relatos posibles”.⁴⁵

⁴⁴ *Ibíd.*, Pág. 20.

⁴⁵ Luisa, Puig, *Op. Cit.*, Pág. 17.

Sin embargo las historias contadas serían muy aburridas si aceptamos esta concepción de Propp, puesto que se asegura que siempre hay una manera de saber en que terminara una historia: ganará el héroe, aunque a si sea, debe de haber algo en la historia que permita dejar en duda que no saldrá ganador. Supone que todas las historias son contadas de la misma manera.

Bremond afirma que Propp en vez de encontrar las soluciones apropiadas, se tropezó con todos los problemas. Así el determina que hay una parte muy suelta en su teoría ya que no concibe al personaje como parte esencial de la acción, y cabe destacar que la acción es dada por un sujeto, asimismo sugiere el encadenamiento unilineal de las secuencias de funciones, donde la temporalidad es lo importante antes/después, y él a su consideración la cronología no es lo único que mantiene los lazos, sino las relaciones lógicas de un todo en la obra, o sea, de la causa/efecto, medios/fin.

“La estructura del relato no constituye en consecuencia una cadena unilineal de términos con un orden invariable, sino que se trata de una yuxtaposición de secuencias; de una a la otra de estas secuencias, las funciones son independientes y cualquier función puede combinarse con cualquier otra, ahora bien, dicha libertad es relativa, ya que existen ciertas afinidades e incompatibilidades entre secuencias que hacen que algunas relaciones aparezcan como probables y otras como improbables.”⁴⁶

Bremond señala al respecto, que la secuencia: “es un agrupamiento de funciones constituido por los tiempos que marca el desarrollo de un proceso: la virtualidad, el pasaje al acto y la conclusión”⁴⁷.

Cabe señalar que el autor señala que una acción no tenga consecuente, es necesario que exista una virtualidad (el deseo de realizar algo); el pasaje al acto (realizar la acción) y por último el resultado (la consumación del acto), pero no implica que de esa conclusión se desprenda una derivación.

⁴⁶ Ídem, Pág. 17.

⁴⁷ Ídem, Pág. 17.

Las 31 funciones de Propp

- a) Prólogo que define la situación inicial (no se trata todavía de una función).
- 1.- b) Uno de los miembros de la familia se alejan de la casa (definición: alejamiento).
- 2.- ¥) Recae sobre el protagonista una prohibición (definición: prohibición).
- 3.- ξ) Se trasgrede la prohibición (definición: transgresión).
- 4.- é) El agresor intenta obtener noticias (definición: interrogatorio).
- 5.- ζ) El agresor recibe informaciones sobre la víctima (definición: información).
- 6.- η) El agresor intenta engañar a su víctima para apoderarse de ella o de sus bienes (definición: engaño).
- 7.- θ) La víctima se deja engañar y ayuda así a su enemigo a su pesar (definición: complicidad).
- 8.- A) El agresor daña a uno de los miembros de la familia o le causa perjuicios (definición: fechoría).
- a).- Algo le falta a uno de los miembros de la familia; uno de los miembros de la familia tiene deseos de poseer algo (definición: carencia). Esta función forma parte de la anterior.
- 9.- B) Se divulga la noticia de la fechoría o de la carencia, se dirigen al héroe con una pregunta o una orden, se le llama o se le hace partir (definición: mediación, momento de transición).

10.- C) El héroe-buscador acepta o decide actuar (definición: principio de la acción contraria).

11.- El héroe se va de su casa (definición: partida).

12.- D) El héroe sufre una prueba, un cuestionario, un ataque, etcétera, que le preparan para la recepción de un objeto o de un auxiliar mágico (definición: primera función del donante).

13.- E) El héroe reacciona ante las acciones del futuro donante (definición: reacción del héroe).

14.- F) El objeto mágico pasa a disposición del héroe (definición: recepción del objeto mágico).

15.- G) El héroe es transportado, conducido o llevado cerca del lugar donde se halla el objeto de su búsqueda (definición: desplazamiento).

16.- H) El héroe y su agresor se enfrentan en un combate (definición: combate).

17.- I) El héroe recibe una marca (definición: marca).

18.- J) El agresor es vencido (definición: victoria).

19.- K) La fechoría inicial es reparada o la carencia colmada (definición: reparación).

20.- El héroe regresa (definición: de vuelta).

21.- Pr) El héroe es perseguido (definición: persecución).

22.- Rs) El héroe es auxiliado (definición: socorro).

23.- O) El héroe llega de incógnito a su casa o a otra comarca (definición: llegada de incognito).

24.- L) El falso héroe reivindica para sí pretensiones engañosas (definición: pretensiones engañosas).

25.- M) Se propone al héroe una tarea difícil (definición: tarea difícil).

26.- N) La tarea es realizada (definición: tarea cumplida).

27.- Q) El héroe es reconocido (definición: reconocimiento).

28.- Ex) El falso héroe o el agresor, el malvado, queda desenmascarado (definición: descubrimiento).

29.- T) El héroe recibe una nueva apariencia (definición: transfiguración).

30.- U) El falso héroe o el agresor es castigado (definición: castigo).

31.- W) El héroe se casa y asciende al trono (definición: matrimonio).

En conclusión se dice que un relato cinematográfico cuenta de ciertas características, las cuales pueden ser analizadas para englobar un todo. En este caso el relato se divide en dos partes fundamentales: Historia y Discurso, donde la primera es la de nuestro interés, pues todo relato contiene una historia, a pesar de las diversas manifestaciones del relato. Así nuestro eje en la historia del *Laberinto del fauno* serán desde los tres elementos que componen la historia: los personajes, acontecimientos y ambientes. Más específicamente Fauno y sus acciones.

CAPÍTULO 2. GUILLERMO DEL TORO Y SU *LABERINTO DEL FAUNO*

En el presente capítulo se desglosará la trayectoria del director Guillermo Del Toro y su gran historia con la película del *Laberinto del Fauno*, la cual ha sido nominada en diferentes certámenes y además ha sido muy bien acogida por los críticos. Precisamente ha sido nominada por su guión y esto implica que la historia es buena, a pesar de contar una historia fantástica, mezclada con la realidad de una guerra civil española en el año de 1944, pues parece ser poco común la mezcla de estos dos ingredientes en una misma secuencia de imágenes.

. Asimismo se dará a grandes rasgos la temática de la película y se hará una pequeña descripción de los existentes principales dentro de la historia, esto con fines de dilucidar su función dentro de la misma. Asimismo para poner en contexto la historia. Asimismo se dará la ficha técnica de la película para identificación del año, director y más datos relevantes.

2.1.- LA TRAYECTORIA DE GUILLERMO DEL TORO

El cineasta nació el 9 de octubre de 1964 en la ciudad de Guadalajara. Desde muy temprana edad el mundo fantástico le provocó cierta repulsión, pero a la vez gran fascinación, pues al ver programas de televisión con esta temática de monstruos fue el parteaguas para crear su simpatía por el género cinematográfico de ficción. Así lo confirma en una entrevista en España.

“...existieron algunos momentos que le fijaron su inclinación por lo fantástico: En la tele Rod Serling me afectó con su Galería nocturna, pero la serie que más miedo infantil provocó en mí, se llamaba Outer limits y, probablemente, me dedicaría a otra cosa si no fuese porque vi un episodio de esa serie titulado El mutante, que ocasionó que mi hermano me acosara en la cuna disfrazado del monstruo titular y que yo me meara por las patas. A partir de entonces veía monstruos, casi cada noche de mi infancia, incluido curiosamente el fauno que aparece en el laberinto”.⁴⁸

⁴⁸ Encuentros digitales. *Guillermo del Toro*. Disponible en: <http://www.elmundo.es/encuentros/invitados/2006/10/2192> [Consulta 6 de septiembre de 2010 a las 6:30 hrs].

Su abuela influyó para crear una sórdida infancia, cuya ideología religiosa la llevó a pensar que los pensamientos de monstruos de su nieto eran producto de una fuerza maligna, motivo por el cual le practicó un par de exorcismos.

Las películas de la productora británica Hammer, y películas de terror mexicanas marcaron la visión del director, de las cuales destacan las obras de Mario Bava. Impulsado por estos filmes comenzó a dirigir sus primeros cortometrajes como *Matilde* en 1983 *Doña Lupe* (1985) y *Geometría* (1987), de los cuales fue director y guionista, en el transcurso de su adolescencia.

Mientras estudiaba en el Instituto de Ciencias de Guadalajara, dedicó 10 años a los efectos especiales y al maquillaje de sus trabajos, donde colaboró con el maestro Dick Smith, maquillista de la película *El Exorcista* (1973).

Posteriormente en 1984 Del Toro crea su propia productora llamada Necropia, y al año siguiente formó parte de la lista de los co-fundadores del Festival Internacional de Cine en Guadalajara, mismo que ha cobrado impacto en la filmografía nacional dado su prestigio y poder de convocatoria de alcance mundial.

Su compañía Necropia es parte fundamental de sus cimientos como director, pues con ella:

“[...]desempeño trabajos para producciones como *Mentiras piadosas* (1987), de Arturo Ripstein, *Bandidos* (1990), de Luis Estrada, o *Dollar Mambo* (1993), de Paul Leduc. Precisamente por aquí le llegaría su primera oferta seria como realizador, de manos de la serie *La hora marcada* (un *Twilight Zone* a la mexicana), para la cual realizaría los efectos especiales, obteniendo como contraprestación la posibilidad de dirigir un episodio. Al final el mexicano dirigió tres capítulos para este serial, y a partir de entonces se vuelca en la dirección de cortometrajes. Dos de estos cortos, *Doña Lupe* (1985) y *Geometría* (1987), son seleccionados para una docena de festivales internacionales, lo que le permite saltar a la realización de sus

primeros largometrajes para la televisión: *Con todo para llevar* (1989), *Caminos de ayer* (1990) e *Invasión* (1990), inéditos en España.”⁴⁹

Sin embargo a pesar de haber incursionado en la televisión, no fue hasta 1992 cuando realmente dio el salto a ser reconocido como director, con la película *Cronos: Saturno se devora a sí mismo*, pero actualmente es más conocida por *El Vampiro de Aurora Gris*.

Su opera prima no fue financiada por ninguna institución cinematográfica, bueno en realidad el Instituto Cinematográfico Mexicano (IMCINE) no quiso financiarla, así que se vio obligado a hipotecar su casa para autofinanciarse, ya que la temática era sobre vampirismo y en esos años los temas clásicos eran lo de moda.

La cinta cinematográfica fue protagonizada por Federico Luppi, se clasificó como un cuento de horror gótico, y es uno de los primeros ejemplos que formarían parte de su futuro en los siguientes proyectos. La película fue seleccionada para el Festival de Cannes, fue justo en este momento cuando recibe su segunda propuesta de trabajo.

Mimic es el largometraje, aunque desde un principio Guillermo lo planeó como un cortometraje de 30 minutos, éste fue ampliado por órdenes de la productora.

“Lo había escrito como un cortometraje y me gustaba así, pero a la compañía de producción estadounidense se le antojó que lo hiciera largometraje. A mí me parecía que los mejores momentos de la película ya estaban contenidos en el corto, pero bueno, en ese momento necesitaba volver a practicar porque no hay peor película que la que no se filma”.⁵⁰

⁴⁹. Luis, Díaz, M. *Guillermo del Toro. Terror a la mexicana. Disponible en: <http://www.pasadizo.com/portada1.jhtml?cod=308>* [Consulta 20 de noviembre de 2010 a las 9:56 hrs.].

⁵⁰ Columba, Vertiz, “Del toro estrena aquí el Espinazo del diablo”, *Semanario Proceso*, Núm 1301, 7 de octubre del 2001, Pág. 89.

Mimic (1997) contenía una narrativa muy similar al film de Cronos, los efectos especiales y maquillaje fueron piezas clave para la creación de seres fantásticos, extraídos de su imaginación, proyectando su estilo fantástico.

En 1997 crea la productora Tequila Gang, con la colaboración de Bertha Navarro, que le permitió la colaboración en los proyectos venideros que lo colocarían en el ojo de todo el mundo. Sin embargo al año siguiente, uno de los sucesos que lo marcarían sería el secuestro de su papá, esto comentó el cineasta. “El secuestro se resolvió tan bien como se resuelven todos: está vivo, pero la policía dijo que encontró a los secuestradores muertos. Y no apareció el dinero. La policía en México es como un hijo mentiroso: no le puedes creer nada y tienes que cerrar todo con llave”.⁵¹

Por esta razón su familia y él decidieron mudarse a los Ángeles, donde siguió su preparación en el cine y además extrañando su país y de esta manera se expresa sobre el exilio a fuerzas de su país.

“Mi gran problema personal es que yo vivo en exilio involuntario por el secuestro de mi padre en el 98, no toda la gente que estuvo en el secuestro fue capturada... Al final del secuestro no nos despedimos con un beso, hubo amenazas concretas. Ese es el medio de verdad que no es de monstruos ni de Godzillas”⁵².

Ya en los Estados Unidos apoyado de su productora y de la coproducción de El Deseo, productora de Pedro Almodóvar consigue estrenar en 2001 en España una de sus películas que lo catapulta al mundo internacional y lo pone en el ojo del huracán de los críticos de cine. Del Toro declaró al respecto. “En el Festival de Miami de 1994 me encontré con [Pedro] Almodóvar. Se Presentó. Me

⁵¹ Oscar, L. Belategui, *Guillermo Del Toro director del Laberinto del Fauno “Mi abuela me exorcizó dos veces de pequeño”*, *El diario montañés*. Disponible en: http://www.eldiariomontanes.es/prensa/20061013/cultura/guillermo-toro-director-laberinto_20061013.html [Consulta 22 de Noviembre de 2010 a las 12:09 hrs.].

⁵²Panko, Moreno, *James Cameron ayudó a liberar de secuestro al padre de Guillermo del Toro*, Disponible en: <http://supermorelia.com/cinemalelia/2009/12/james-cameron-ayudo-a-liberar-de-secuestro-al-padre-de-guillermo-del-toro/> [Consulta 21 de noviembre del 2010 a las 3:00 hrs].

dijo: 'Soy Pedro Almodóvar y me gustaría producirle su siguiente película'. Así de fácil".⁵³

El Espinazo del diablo cuenta la historia de Santi, un niño fantasma que es asesinado en el orfanato de Santa Lucía, España, quien regresa para poder vengarse de su asesino, toda la historia se genera en el contexto de la guerra civil española y los niños que aún permanecen en el internado son hijos de los republicanos. El espinazo del diablo recaudó 2 millones 918 mil, 144 euros en su primera semana de exhibición en España, convirtiéndose en una de las cintas más vistas del director mexicano.⁵⁴

Después del éxito de sus dos metrajes, continuo su camino a Praga para filmar una de las películas que lo colocarían como productor de comics, *Blade Runner II* (2002) y posteriormente *Hellboy* (2004), teniendo un éxito importante en los Estados Unidos, sin embargo no tuvieron el mismo impacto que *El Espinazo del diablo*, pues en cartelera siempre hubo competencia de películas del mismo género como: *Batman Begins* (2005) y *Spiderman* (2002) y las secuelas estrenadas posteriormente.

Para el 2006 con su nuevo largometraje *El laberinto del fauno* se vuelve a colocar en el ojo de la crítica internacional. Del Toro, cautiva nuevamente con el argumento de una niña que vive entre dos mundos el fantástico y el real, un mundo que más que real, es cruel y para suavizar las escenas fuertes, la siguiente imagen es de la niña interactuando con su mundo fantástico. La historia nos habla de Ofelia una niña de aproximadamente 10 años quien vive las calamidades de la Guerra Civil Española en el año de 1944.

⁵³ Escritores Cine Mexicano. Guillermo del Toro Gómez., Disponible en: http://escritores.cinemexicano.unam.mx/biografias/T/TORO_gomez_guillermo_del/biografia.html [Consulta 10 de diciembre de 2010 a las 5:14hrs.].

⁵⁴ Interesante. Recaudación de películas. Disponible en: <http://www.interesarte.com/pais-taquilla-de-peliculas-por-pais.html?8b5982c13b57bd2918cc9da58fa0292a=7444ca551f5907395985276e076ba313>. [Consulta 10 de diciembre de 2010 a las 3:30hrs.].

Ofelia tras llegar a un bosque donde su padrastro es un capitán desalmado y éste combate a los últimos opositores a la dictadura franquista, a ella se le revelará su verdadero origen al encontrar un laberinto donde un fauno le confiesa que en tiempos muy lejanos ella fue una princesa y para demostrarlo tendrá que enfrentar algunas pruebas y demostrar no haber perdido su don divino. Así Ofelia deberá pasar por tres pruebas. Este contacto con el fauno es el paso a su mundo de fantasía y el de su padrastro el de la realidad de una España devastada por la guerra.

A pesar de las tres pruebas Ofelia afrontará la pérdida de su madre, el rechazo del padrastro y su crueldad, la complicidad con los revolucionarios y el contexto de la guerra en la que está inmersa. El fauno a pesar de todo le pide las tres pruebas para poder regresarla a su mundo mágico y volver a ocupar el lugar que le corresponde junto a su padre y madre.

La producción y el contenido del *Laberinto del fauno* es muy distinta a las grandes producciones que se hayan realizado en México, pues al contar una historia de guerra donde combina una historia real como es la Guerra Civil Española, acompañada de un mundo muy aparte como es la fantasía, y contada desde el punto de vista de una niña que logra acoplar muy bien los dos mundos en una sola historia.

La temática, en como es contada la historia y presentadas las imágenes, los sonidos y la conjugación de un tema como es la guerra sin ser tan cruel y conjugado con un mundo de fantasía lo hacen ser un cuento, según lo expresa el productor:

“Desde muy chiquito yo he coleccionado y he estudiado de manera bastante concienzuda los mecanismos del cuento de hadas, y siempre me han fascinado como mecanismo primario de narrativa humana. Creo que hay elementos de fantasía de ese nivel en toda la literatura. El cuento primigenio es el cuento de hadas. A partir de esa curiosidad, me dieron muchas ganas de hacer algo. Y estuve a punto de hacer Harry Potter en

algún momento, estuve a punto de hacer Narnia, pero me parecían películas con un universo fantástico muy benigno. Claro, después hizo Alfonso (Cuarón) su Harry Potter y el compadre hizo algo sensacional. Y entonces decidí hacer mi propia versión del cuento de hadas, bastante más enfermo de lo que haría para una película americana, y de ahí empezó a salir El Fauno otra vez, pero ya no como una historia victoriana sino como una compañerita de El Espinazo del diablo, como una peliculita melliza.”⁵⁵

La visión del Del Toro, están combinadas con un manejo de efectos especiales, sonidos, maquillaje original que siempre lo ha demostrado en toda su filmografía, lo han hecho acreedor de la aceptación del público y de la buena crítica de los estudiosos del cine, además de lograr dirigir un buen cine y con un sello distintivo en la manera de contar los cuentos de hadas.

Otras de las constantes en sus películas es el tema de la Guerra Civil Española, a lo que explica:

“Para mí, en México, en mi adolescencia, se volvió una guerra de gran importancia para el mundo y no sólo para España. Mi país y mi vida fueron afectados profundamente por la emigración de refugiados españoles, que cambiaron para bien la cultura y las artes. México y España tienen un vínculo fuerte en esta Guerra Civil, pero me interesó mucho cómo, de alguna forma, también se volvió preludio y prólogo (en la posguerra) de la II Guerra Mundial. Me parece que, respetuosamente, se puede usar para crear fábulas y parábolas que no sólo atañen a España sino al mundo, a través de lo fantástico.”⁵⁶

Respecto a la película de *El laberinto del Fauno*:

"El laberinto del fauno" propone la imaginación no como una evasión sino como una forma de entender nuestro lugar en el mundo y articular nuestra instancia ante él. La niña no se evade a una fantasía gratificante sino que sus fantasías, bastante acojonantes, surgen de lo que ella mira a su alrededor. El mundo fantástico en la película refleja oblicuamente al mundo

⁵⁵ Fernando, Martínez de la Serna, *Entrevista con Guillermo del Toro*, Disponible en: <http://www.clubcultura.com/clubcine/clubcineastas/guillermodeltoro/ellaberintodelfauno/entrevista.htm> [Consulta 15 de diciembre del 2010 a las 1:00 hrs].

⁵⁶ Encuentros digitales. *Guillermo del Toro*. Disponible en: <http://www.elmundo.es/encuentros/invitados/2006/10/2192/>, [Consulta 15 de diciembre del 2010 a las 9:30hrs].

real. La imaginación, creo yo, requiere compromiso...Pero, de hecho, "El laberinto" es una fábula a favor de la desobediencia"⁵⁷.

En las siguientes tablas se publicarán algunos de los premios que obtuvo el *Laberinto del fauno*.

LOS OSCARES: Entregados el 25 de febrero del 2007

Tabla 1⁵⁸

Categoría	Nombre	Resultado
Mejor película extranjera	El Laberinto del Fauno	Candidata
Fotografía	Guillermo Navarro	Ganador
Mejor Guión	Guillermo del Toro	Candidato
Maquillaje	David Martí Montse Ribé	Ganadores
Banda Sonora	Javier Navarrete	Candidato
Dirección Artística	Eugenio Caballero Pilar Revuelta	Ganadores.

LOS PREMIOS GOYA: Entregados el 28 de enero del 2007

TABLA 2⁵⁹

Categoría	Persona	Resultado
Mejor película	El laberinto del Fauno	Candidata
Mejor director	Guillermo del Toro	Candidato

⁵⁷ Encuentros digitales. *Guillermo del Toro*. Disponible en: <http://www.elmundo.es/encuentros/invitados/2006/10/2192/>, [Consulta 15 de diciembre del 2010 a las 9:30hrs].

⁵⁸ Elaborado por Inés Isabel Conde Herrera.

⁵⁹ Elaborado por Inés Isabel Conde Herrera.

Mejor actor	Sergi López	Candidato
Mejor actriz	Maribel Verdú	Candidata
Mejor actriz revelación	Ivana Baquero	Ganadora
Mejor guión original	Guillermo del Toro	Ganador
Mejor fotografía	Guillermo Navarro	Ganador
Mejor montaje	Vernat Vilaplana	Ganador
Mejor dirección artística	Eugenio Caballero	Candidato
Mejor música original	Javier Navarrete	Candidato
Mejor sonido	Miguel Polo Martín Hernández	Ganadores
Mejor maquillaje y peluquería	José Quetglas Blanca Sánchez	Ganadores
Mejores efectos especiales	David Martí Reyes Abades	Ganadores

Premios BAFTA: Entregados el 11 de febrero del 2007

Tabla 3⁶⁰

Categoría	Persona	Resultado
Mejor película de habla no inglesa	El laberinto del Fauno	Ganadora
Mejor guión original	Guillermo del Toro	Candidato

⁶⁰ Elaborado por Inés Isabel Conde Herrera

Mejor fotografía	Guillermo Navarro	Candidato
Mejor diseño de producción	Eugenio Caballero	Candidato
Mejor diseño de vestuario	Lala Huete Rocío Redondo	Ganadoras
Mejor sonido	Miguel Polo Martín Hernández	Candidatos
Mejor maquillaje y peluquería	José Quetglas Blanca Sánchez	Ganadores
Mejores efectos especiales	Everett Burrell	Candidato

2.2.- FICHA TÉCNICA DEL LABERINTO DEL FAUNO

A continuación se muestra la ficha técnica⁶¹ de la película el *Laberinto del Fauno*:

Dirección y guión: Guillermo del Toro

Países: España y México

Año: 2006

Duración: 112

Género: Fantástico

Personajes: Sergi López (Capitán Vidal), Maribel Verdú (Mercedes), Ivana Baquero (Ofelia), Álex Angulo (Doctor), Ariadna Gil (Carmen), Doug Jones (Fauno), César Bae (Serrano), Manuel Solo (Garcés), Roger Casamajor (Pedro).

⁶¹ Laberinto del Fauno, *Ficha técnica*. Disponible en: <http://www.labutaca.net/films/40/ellaberintodelfauno.htm> [Consulta 30 de marzo del 2011 a las 9:43hrs].

Productores: Guillermo del toro, Alfonso Cuarón, Álvaro Agustín, Bertha Navarro y Frida Torreblanco.

Producción: Estudios Picasso, Telecinco, Tequila Gang, Esperanto Filmoj, OMM y Sentencia Entertaimant y Warner Bros.

Música: Javier Navarrete

Fotografía: Guillermo Navarro

Montaje: Bernat Vilaplana

Diseño de producción: Eugenio Caballero

Vestuario: Lala Huete

2.3.- EL LABERINTO DEL FAUNO: LA HISTORIA

La película nos cuenta la historia de una niña que vive entre dos mundos: La realidad y la fantasía. La historia está ambientada en la España de 1944 durante la dictadura del general Franco. En la primera escena se nos presenta a una niña gimiendo con sangre en la nariz, lo cual nos evoca a pensar que está muriendo, sin embargo conforme empieza la voz en *off* del narrador la sangre va desapareciendo y pasa a contar la historia de una princesa quien al escapar de su reino mágico y salir a la luz del sol pierde la memoria de quién es, y se vuelve una simple humana, dónde su cuerpo sufre frío, enfermedad y dolor, no obstante su padre el rey sigue buscándola a pesar de los años transcurridos y la buscará hasta su último aliento.

Así después de este contexto aparece Ofelia (la misma niña que antes estaba muriendo en la primera escena) una niña la cual viaja con su madre embarazada para conocer a su padrastro, el capitán Vidal, éste se encuentra viviendo en medio del bosque, en dónde se encuentra luchando contra los últimos focos de la resistencia republicana.

La historia se va generando durante el traslado de Ofelia al campamento donde se encuentran los últimos focos de resistencia republicana, pues antes de

llegar a la hostilidad del capitán Vidal, se encuentra con una insecto; Ofelia dice es una hada, la cual la va siguiendo hasta el molino, dónde el padrastro sólo le da la bienvenida a su esposa y su hijo y a Ofelia inmediatamente le demuestra su rechazo al saludarla con desprecio y enojo, apretándole la mano con tal fuerza que Ofelia se encoje de hombros y de dolor.

El capitán Vidal es un hombre cruel e implacable y pronto Ofelia se dará cuenta de esto, asimismo sentirá el rechazo de él por ella y el único interés del capitán por llevar a su madre con él, es el hijo que ésta le dará, para así tener un heredero para seguir su carrera militar.

Ofelia siendo en un pasado una princesa de un mundo fantástico que existió debajo del suelo y al querer salir a la superficie, perdió la memoria al ser tocada por los rayos del sol, se confronta de nuevo con su pasado al encontrar un laberinto cerca de donde vive, el cual la conduce hasta un Fauno, donde éste le informa que ella es una princesa y para recuperar su reino subterráneo deberá enfrentar tres pruebas para regresar a su verdadero hogar.

Ofelia empieza a hacer las pruebas en dónde demostrará su valor e inteligencia para descifrar acertijos, mientras el sádico capitán Vidal en su lucha contra los insurrectos desatará una guerra sin tregua que traerá la muerte y la destrucción del tranquilo bosque. Sin embargo no será la única prueba a superar, pues se enfrentará a uno de las pruebas más difícil: La muerte de su mamá y verse huérfana.

El capitán demuestra ser malvado, poco tolerante con los insurrectos y con los pocos habitantes del bosque, pues a todos los ve como enemigos, así comete muchas injusticias y asesinatos sin razón y con mucha crueldad y sadismo. Asimismo con el transcurso de la trama de muestra más su interés por Carmen de mantenerla bajo vigilancia médica, no por su salud, sino por su hijo.

El capitán demuestra su frialdad ante la muerte de Carmen, pero el bebe queda a su cuidado y lo atiende como el niño de sus ojos. Aunque sigue la lucha contra las insurgentes, estos también juegan sus cartas muy bien, provocándole un ataque certero en su base. El capitán descubre la conexión de Mercedes el ama de llaves con los rebeldes y la complicidad del doctor Ferreiro y Ofelia. Provocando más su odio por su hijastra.

Al mismo tiempo Ofelia va superando las pruebas con ayuda de los objetos mágicos y los seres mágicos, con algunos tropiezos pero logra superarlas, asimismo deberá superar una más grande la de elegir entre su bienestar de reina o la muerte de su hermano.

A continuación se presenta la descripción de los personajes más importantes de la narración, por la importancia que juegan en la narración y en el *in crescendo* de las acciones de cada personaje para darle evolución a la historia.

2.4.-EXISTENTES

EL FAUNO

A continuación se hará una descripción de cada uno de los personajes principales de la película el *Laberinto del fauno* y precisamente empezaremos por el protagonista de la misma: El Fauno.

El fauno dentro de la película juega un papel importante pues es el personaje que desencadena muchas acciones por parte de Ofelia en el mundo fantástico y en el mundo real, hace que la historia le dé título al film “El laberinto del Fauno”.

El Fauno vive dentro de un laberinto, donde éste cuida el último portal hecho por el rey de Betmorra y deja abierto para su hija, pues esta al subir a la superficie, la luz del sol la cegó, y ya no pudo recordar su origen, así el fauno es

el encargado de encontrar y regresar a la reina al mundo subterráneo, quien se llama Muana.

El fauno es quien pone a prueba a Ofelia, la niña se supone es la princesa Muana, pero al paso de los siglos ésta se transformó en humana, y para corroborar su conexión con su don divino y su inmortalidad, pues no puede volver una mortal. Le pone tres pruebas, las cuales deberá cumplir antes de la luna llena que será en tres días. El fauno le proporciona todos los elementos mágicos para que Ofelia cumpla con las pruebas. Así le da un libro de las encrucijadas, el cual le mostrará su futuro, tres hadas, tiza mágica y unos cristales para la recuperación de una llave para después utilizarla, en las siguientes pruebas, de dónde obtendrá más objetos mágicos, los cuales le ayudarán a regresar a su mundo.

El fauno se muestra subordinado ante la princesa y como un fiel ayudante de ella para lograr pasar las pruebas, pero a la vez es muy evidente quien es el que manda, pues le dice cómo hacerlo y qué hacer en cada prueba. Asimismo pareciera tener un recelo contra la niña pues a veces le gruñe y le saca los dientes y su rostro se vuelve malévolos cuando está con Ofelia.

Su apariencia es diabólica y pareciera tener otras intenciones detrás de la máscara de querer ayudar a Ofelia a regresar a su verdadero reino. El fauno es un personaje redondo, pues tiene un complejo y variado perfil emotivo y actitudinal, pero asimismo juega el rol de un personaje activo, pues él *hace que hagan*⁶².

El fauno es un ser mitológico, si bien, dentro de la película mantiene ciertas características muy similares a las de los mitos encontrados en la literatura, cabe destacar que el director Guillermo Del Toro hace sus propias modificaciones y diseño de este personaje expresándolo de este modo:

⁶² Término acuñado por Casseti en Cómo analizar un film, para referirse al personaje como protagonista, pues desempeña un rol dentro de la trama y lo consigue por medio del hacer-hacer, lo cual implica la manipulación, la influencia, el dominio y la interacción con los demás, por esta razón de actuar.

Desgraciadamente para mí, yo veía a un fauno cuando era muy pequeñito y dormía en casa de mi abuela. Al dar las doce de la noche, sonaban las campanas de la iglesia y yo veía a un fauno saliendo de mi armario. Entonces empezaba a gritar. Lo veía siempre igual; salía primero la mano, luego la cara de cabra y luego la patita de cabra izquierda, y en el momento que salía por mí yo gritaba y me llevaban a la habitación de mi abuela. Por las mañanas buscaba tras el armario, tratando de encontrar un portal o algo detrás. Y de ahí viene un temor recurrente en mis películas: “la visitación nocturna en la en la cama de los niños”... “El laberinto del fauno” es una película que está muy basada en eso, pero las piernas de ese fauno estaban principalmente inspiradas en los dibujos de Arthur que tienen ese tipo de árboles torcidos y vagamente sexuales.⁶³.

En *El laberinto del fauno* tiene un rostro siniestro y cada vez que se le aparece a Ofelia es en medio de la oscuridad y se va del mismo modo, asimismo sus rasgos son muy toscos. En cuanto a su complexión es mitad cabra de la cintura hacia abajo, sus patas parecieran ser unos troncos de árboles, pues éstas cuentan con pequeños picos simulando ramas rotas.

El torso es como un tronco de árbol y sus ramas son sus brazos. Su rostro ovalado, es de una cabra, contiene unos signos en la frente, como dos remolinos. Los ojos rasgados y blancos, cuernos afilados y retorcidos, manos muy delgadas y con largas uñas, es de color café-como con musgo. Su cuerpo azulado. Su cabello güero, enmarañado y largo, decora sus orejas puntiagudas de cabra.

Ofelia lo describe así, “El (fauno) es muy alto, muy viejo y huele a tierra”, sin embargo Mercedes le advierte que se cuide de los faunos, porque no son de fiar.

OFELIA

Ofelia es una niña de aproximadamente 10 años y su único pariente es su madre Carmen, quien está embarazada y del nuevo padrastro de Ofelia, quien es capitán del ejército franquista.

⁶³ Javi, Araguz, *Entrevista a Guillermo del Toro, En:* <http://www.fantasymundo.com/articulo.php?articulo=467>, [Consulta 3 de Enero del 2011 a las 2:00hrs]

El personaje de Ofelia se ubica durante la Guerra Civil Española, donde el General Franco gobierna con su dictadura, ella ve todas las atrocidades causadas por la guerra y además sabe el significado de la muerte, pues su padre fue asesinado al inicio de la guerra. Asimismo la crueldad de su padrastro también marca a la niña, y la pone en medio de esta guerra entre gobierno e insurrectos. La niña siente su desprecio y rechazo, desde el primer día de conocerlo, al recibir como bienvenida una mirada fría, un apretón fuerte de mano y un regaño por no saludar con la mano correcta.

Ofelia muestra ser una niña muy curiosa. Asimismo es una niña que aún cree en los cuentos de hadas, es un poco fantasiosa, bondadosa y quiere mucho a su hermano a pesar de estar todavía en el vientre de su mamá y le cuenta historias fantásticas. Sin embargo su madre le reprime por creer en hadas, pues considera son sólo tonterías y tiene que crecer, y ver la realidad de las cosas. Ella se vuelve la enfermera de su mamá durante los últimos meses de su embarazo de alto riesgo.

Pareciera que todo y todos supieran su verdadera condición y origen, pues un día Mercedes al verle puesto un vestido confeccionado por su madre le dice - que parece una princesa-. Ella es la única que tiene el don de ver a las hadas, al fauno y todo ser fantástico. Ofelia se vuelve cómplice de Mercedes y los insurrectos, pues la descubre dándoles víveres. Es una niña muy dulce. Sin embargo Ofelia es despreciada por su padrastro que sólo busca tener descendencia masculina.

Ofelia corresponde con el mismo sentimiento de desprecio hacia su padrastro y le reclama a su madre porqué se caso con ese hombre, pues ellas estaban bien solas, a pesar de que su mamá le da una explicación, pues necesitaban la protección de un hombre y el capitán se ha portado bien con ellas, la niña no lo acepta, ni lo aceptará.

Ofelia recibe uno de los golpes más duros cuando su madre muere durante el parto, pues su padrastro la descubre cambiando la tinaja de leche para la planta llamada mandrágora, la cual el fauno le dio como remedio para que su mamá no siguiera con la amenaza de aborto, después de que el capitán saca la planta del cuenco de leche y su madre trata de tranquilizar la situación, ésta arroja la planta a la lumbre y comienza a sangrar y se adelanta el parto y fallece.

Ofelia siempre ha creído en las hadas y sus libros todos son cuentos de hadas, es una niña dulce y un poco crédula, algo miedosa. Sin embargo esa fijación por ver el mundo de los seres fantásticos es porqué en alguna vida pasada ella fue una princesa llamada Muana, del reino de Betmorra, reina del mundo subterráneo.

Ofelia también se enfrenta a la decisión de elegir en ser reina del mundo subterráneo y sacrificar a su hermano o morir como una simple mortal. La niña también desencadena los sucesos en la historia, junto al fauno, tanto sus elecciones como las de Fauno son cruciales para la trama.

EL CAPITÁN

El Capitán como todos le llaman, dirige uno de los batallones contra los últimos grupos armados que se oponen al régimen fascista, en medio del bosque. Él es una persona muy impaciente, le gusta la puntualidad, es muy estricto en este sentido, pues siempre está checando el reloj de bolsillo que carga en su chaqueta. Asimismo se lo exige a los demás.

El capitán sólo quiere tener a Carmen cerca de él, para ver nacer a su primer progenitor, el cual será obviamente un varón, así se lo advierte al médico encargado del embarazo de Carmen. Subestima a las mujeres las ve sólo como objetos para procrear y para atender las labores domésticas, las considera cursis y

no las toma en cuenta para dar alguna opinión sobre ningún tema y mucho menos opinar de la guerra. El capitán controla a Carmen y chantajea.

Asimismo subestima a su mujer por qué no tiene mucho mundo y él se ve socialmente de más alto rango. El capitán no quiere a Ofelia y desde el primer momento de conocerla le demuestra su desprecio apretándole fuertemente su mano y reprimiéndola por no saludar con la mano correcta. Él es un hombre sádico, desconfiado, cruel y muy perverso, es bueno tirando a matar. Le gusta torturar a los insurrectos y los odia. Es muy fiel a su condición de capitán del ejército, es nacionalista de corazón.

Le gusta el buen vino, el tabaco y la música clásica. Es muy meticuloso en su aseo personal y sobretodo en su presentación al portar su uniforme de capitán. Es hosco, poco cariñoso, frío y calculador. Es de pocas palabras y está orgulloso de poder limpiar a España de gente que no entiende que ellos ganaron la guerra y si para qué se enteren todos hay que matarlos, pues se hará.

CARMEN

Carmen es la mamá de Ofelia y está esperando a su segundo hijo, quién es producto de su segundo matrimonio con un capitán del ejército franquista, sin embargo su embarazo es de alto riesgo y aún sabiéndolo decide emprender un viaje hasta el cuartel de su nuevo marido, para darle gusto a éste. Ella es muy sumisa y acata todas las órdenes que éste le da.

Carmen no comparte la afición de Ofelia por sus libros de cuentos de hadas y dejar de meterse tantas tonterías, asimismo le pide vea a su padrastro como un padre, pues las ha ayudado mucho durante el período de guerra en la que se sumió España en el año de 1944 y con la muerte de su primer esposo quién era sastre y le servía al capitán confeccionando sus trajes, quedaron sin protección durante la guerra.

Carmen no ha tenido las cosas fáciles después de la muerte de su primer marido. Por eso decide buscar alguien para ser protegidas de las atrocidades de la guerra y ese fue el capitán. Su embarazo le ha traído demasiadas molestias físicas y con las circunstancias de la guerra se complica tener a la mano un médico y los medicamentos necesarios.

Carmen trata de que Ofelia este presente para el Capitán, por eso le pide a su hija comportarse y estar presentes en las reuniones. Ella se casó con el capitán por no seguir solas ella y su hija, por tener alguien que las protegiera de las circunstancias de la guerra.

MERCEDES

Mercedes es el ama de llaves, la cocinera, la encargada de la despensa, y de todo lo referente al mantenimiento de la casa y de sus habitantes. Sin embargo ella guarda un secreto pues es una espía de los insurrectos y sólo está ahí para enterarse de las estrategias militares del Capitán y poder intercambiar la información con Pedro, hermano de ella y quien es uno de los líderes del movimiento armado de esa zona.

Asimismo ella es el enlace para intercambiar víveres, alcohol, tabaco, medicinas y buscar ayuda médica con el Doctor Ferreiro, para los heridos. Darles algo de financiamiento económico con el poco dinero ganado de su sueldo.

Mercedes siente un desprecio muy grande por el Capitán, pues no le gusta atender a la persona que ha matado sin corazón y sin piedad a gente inocente, asimismo porqué ella a pesar de servirle, ella defiende la lucha contra el franquismo. Mercedes cuando era pequeña creía en muchas cosas, pero ahora ya no cree, ha perdido las ilusiones y ha aprendido a ver la realidad de las cosas y no de los sueños, sus sueños solo eso fueron. Mercedes le advierte a Ofelia

sobre los faunos, pues no son seres buenos, así que tiene que andarse con cuidado.

Para concluir el presente capítulo se puede apreciar al director Guillermo Del Toro desde sus inicios hasta el día de hoy, cómo un director innovador en sus historias fantásticas, asimismo siempre ha manejado temas recurrentes como la fantasía y el comic, agarrándose de su bagaje cultural al que estuvo expuesto desde su niñez y a su vez a varios temas en particular, como lo es la guerra civil española, aunque cada uno lo ha manejado de diferente manera siempre son contantes la fantasía y la realidad en sus historias.

Asimismo se puede ver en el *film Laberinto del Fauno*, a partir del Fauno construye una realidad paralela con Ofelia y su contexto cambia. La trama de la guerra civil española en el año de 1944, queda supeditada con la fantasía vivida por Ofelia, creando una armonía muy creíble. Pues al aparecer en escena un Fauno, cambia todo su contexto dentro de la película, pues al confesarle que es una princesa de un reino subterráneo, ella se deberá enfrentar a tres pruebas, las cuales le permitirán demostrar no ser una humana y mantener su condición de reina de Betmorra. Así el fauno comienza a mover la trama por lugares insospechados. Hasta un desenlace abierto y a la interpretación del espectador.

CAPÍTULO 3. ANÁLISIS DEL LABERINTO DEL FAUNO

En este presente capítulo se hará el análisis de la película el *Laberinto del Fauno*, a grandes rasgos se explicará porque es un relato cinematográfico y cuáles son las características que cumple, dados en el primer capítulo para ser considerado así. Asimismo se analizará la historia, la cual es una parte esencial del relato y es nuestro objeto de estudio de este *film* y para esto se llevará a cabo desde el existente del Fauno el cual a nuestro suponer representa el sujeto de acción y desarrolla para la trama. Asimismo lo colocamos como el protagonista del *film* y como héroe.

El Fauno y sus acciones serán analizados para ver si sus acciones mueven la historia e indirectamente logra su objetivo con Ofelia, para regresarla a su mundo subterráneo. También cual es el papel de Ofelia con él y sí su relación como un equipo sirve para el desarrollo de la historia, y cuál es su función. De tal modo si son los motores principales para el in crescendo de la narración.

Del mismo modo el papel del narrador aunque no es parte de este análisis considero su importancia para dar pie al desarrollo, tanto del cuento, como de la realidad en la película. El narrador muestra parte de los acontecimientos sin alterar la historia que transcurre ya en el año de 1944, pero dejando abierta la posibilidad de la búsqueda de una princesa.

3.1.- ANÁLISIS DEL LABERINTO DEL FAUNO

Como se planteó en el primer capítulo de la presente tesis, el relato cinematográfico contiene la estructura narrativa, la cual consta de dos partes: el discurso y la historia, esta última es el contenido de un discurso. De esta manera lo que se analizará en este capítulo, es como por medio de la historia, donde coexisten personajes, ambientes y acciones, permiten el desarrollo de la trama.

Así nuestro punto de partida serán las acciones del FAUNO para ver si él es la guía de la historia por medio de sus acciones.

La historia es “el contenido o cadena de sucesos (acciones, acontecimientos), más lo que podríamos llamar los existentes (personajes, detalles del escenario)”⁶³ todos estos elementos sirven para crear el qué de una narración que es relata.

La estructura narrativa de la película *El laberinto del Fauno* se parece mucho a su primera película con la misma temática: *El Espinazo del diablo* y de hecho el autor habla de una contraparte de la primera.

“Es una especie de contraparte de *El espinazo del diablo*. *El laberinto del fauno* es un cuento de hadas con el fondo del fascismo español de 1944... Para mí “El espinazo del diablo” era una metáfora sobre la guerra civil concretamente, pero sobre la guerra en general... y pensé que valía la pena crear un paralelismo y ver qué había pasado con España del año 39 al 44. Intenté hacer un seguimiento, encontrar una coartada histórica en la que España se viera como en un laberinto. Y en el 44 sucede que todavía hay resistencia, hay todavía la esperanza de que los aliados, después de Normandía, miren hacia España y ayuden a derrocar a Franco, cosa que jamás sucedió. Pensé que era un momento idóneo para hacer una fábula sobre la desobediencia. La desobediencia es totalmente lo contrario del fascismo, que es la obediencia del grupo para el grupo”⁶⁴.

La estructura del *El Laberinto del fauno* es un cuento fantástico, salpicado de realismo con las imágenes de la guerra española en el año de 1944, pues la historia comienza con Ofelia muriendo, pero el narrador comienza a relatar la historia de una princesa que perdió la memoria, así lo relata el narrador.

“Cuentan que hace mucho, mucho tiempo en el reino subterráneo, donde no existe la mentira y el dolor, vivió una princesa que soñaba con el cielo azul, la brisa suave y el brillante sol. Un día burlando toda vigilancia la

⁶³ Seymour Benjamin, Chatman, *Op. Cit.* Pág. 19.

⁶⁴ Ernesto, Viñes Garrat, *Guillermo Del Toro director de Hellboy: Simpatía por el diablo. Disponible en: <http://www.mabuse.cl/entrevista.php?id=59745>, [Consultada 10 de enero del 2011]. Javi, Araguz. *Entrevista a Guillermo Del Toro. Disponible en: <http://www.fantasymundo.com/articulo=467>, [Consulta 10 de enero del 2011].**

princesa escapo. Una vez en el exterior la luz del sol la segó y borró de su memoria cualquier indicio del pasado. La princesa olvidó quién era, de dónde venía. Su cuerpo sufrió frío, enfermedad y dolor y al correr de los años murió. Sin embargo su padre: el rey, sabía que el alma de la princesa regresaría, quizá en otro cuerpo, en otro tiempo y en otro lugar, y él la esperaba hasta su último aliento, hasta que el mundo dejará de girar”⁶⁵.

Asimismo cuando termina la película vuelve a presentarse la voz en *off* del narrador mientras Ofelia muere como una humana en el *Laberinto del fauno*. “Y se dice que la princesa Muana descendió al reino de su padre y allí reino 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 sólo para aquel que sepa dónde mirar.”⁶⁶

La historia pareciera ser un cuento, pues el narrador da como base del texto la historia de una princesa, y por lógica piensa el espectador que contendrá una temática de hadas, duendes y faunos. El narrador juega un papel importante en la historia porque “Define figuras abstractas que representan los principios generales que rigen el texto: vale decir, respectivamente, la lógica que lo informa (autor implícito) y la clave según la cual se observa ésta (espectador). El primero representa las actitudes, las intenciones, el modo de hacer del responsable del *film*, tal como se presenta en el *film*”⁶⁷

Aquí la figura del narrador la hace de informador, pues cuenta lo sucedido hace años en un mundo subterráneo y como una princesa pierde la memoria, pero su padre la sigue buscando a pesar de los años, esto aunque no se vea la fuente de la narración te da la premisa de ser un cuento, pues de acuerdo a experiencias con otros textos, los cuentos siempre comienzan narrando de esta manera: “Cuentan que hace mucho, mucho tiempo en el reino subterráneo, donde

⁶⁵ Guillermo Del Toro, *El Laberinto del fauno*, 2006 (Película)

⁶⁶ *Ibíd*

⁶⁷ Francesco, Casetti, *Op. Cit.*, Pág. 226

no existe la mentira y el dolor, vivió una princesa que soñaba con el cielo azul, la brisa suave y el brillante sol. Un día burlando toda vigilancia la princesa escapo.”⁶⁸

El narrador también tiene la capacidad de establecer conexiones temporales, causales o modales entre los acontecimientos que narra. Así la historia empieza con la imagen de la muerte de Ofelia y el narrador contando la historia de la princesa Muana, y al concluir el film aparece la voz en *off* del narrador y la imagen de Ofelia muriendo como humana, pero el narrador narra como la princesa reino por muchos años al lado de su padre en Betmorra.

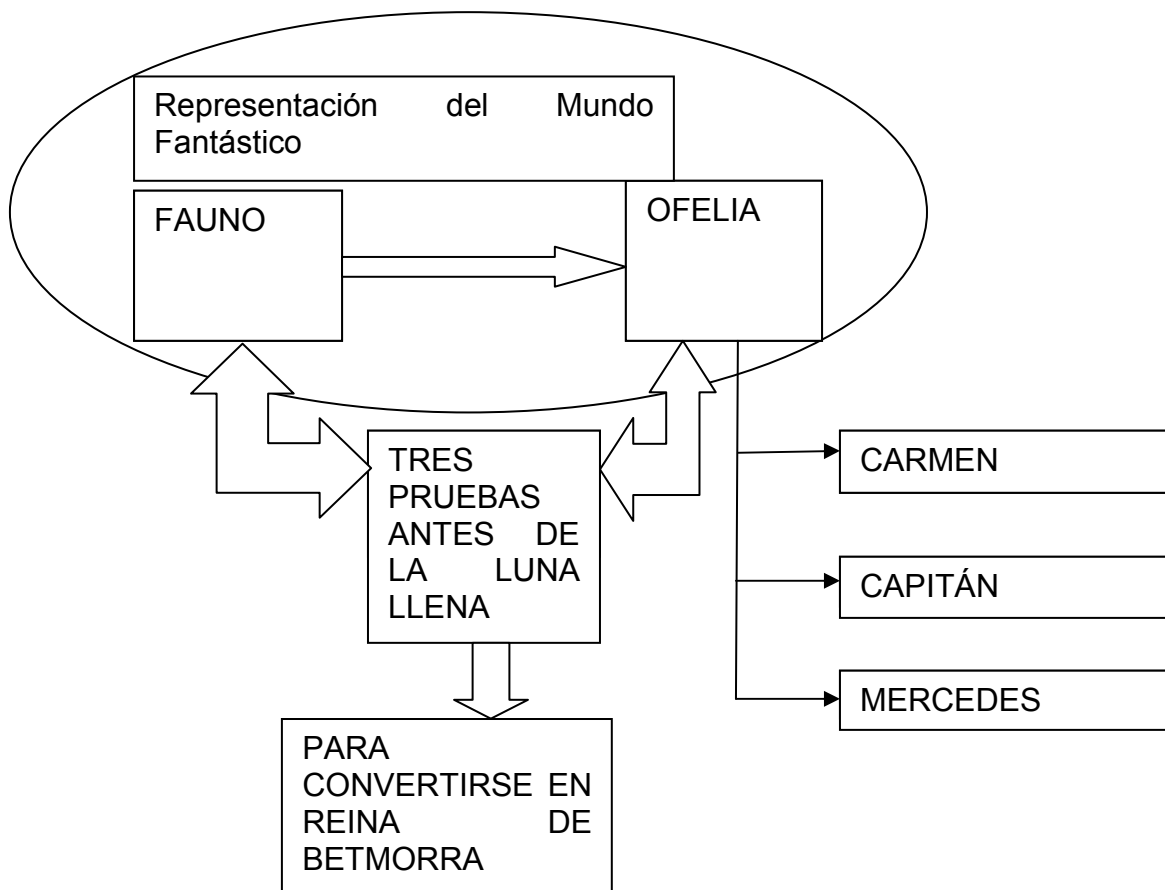
La película cuenta con dos historias muy distintas entre sí, por una parte está el realismo de una guerra civil española en el año de 1944, la cual nos habla sobre los últimos focos de resistencia a la dictadura de General Franco y por el otro nos encontramos la historia de una princesa desmemoriada y quien es buscada por súbditos del rey, en este caso un fauno, para regresarla a su reino.

La dos historias se complementan entre sí, ya sea para darle mayor intención al realismo o para suavizar el realismo con la fantasía, así Ofelia interactúa en su mundo mágico y la otra la cual es representada por el capitán, su padrastro, la realidad de una guerra civil española que convergen en el mismo tiempo y espacio del *film*.

El siguiente esquema nos brinda un panorama de cómo interactúa el Fauno con la realidad y la fantasía que Ofelia maneja en la estructura narrativa

⁶⁸ *Ibíd.* 2006 (Película).

Representación de las acciones⁶⁹



3.2.- ANÁLISIS DEL PROTAGONISTA EL FAUNO

En el presente apartado se realizará el análisis del personaje del Fauno, que por las características dadas, se puede clasificar o desmembrar en: un personaje como persona, un personaje como rol. El personaje como rol se asume al personaje por el tipo que encarna y el personaje como protagonista, porque lo importante en él es el tipo encarnado en la trama, los roles representados en la historia, un personaje codificado, el cual sostiene la narración.

Las acciones como procesos de transformaciones donde el protagonista (Fauno) tiene un interés en particular por generar un mejoramiento o por hacer

⁶⁹ Elaborado por Inés Isabel Conde Herrera

que Ofelia haga el proceso de transformación al poner en marcha el plan de regreso de Ofelia a su casa y cumplir con el objetivo.

El Fauno es un protagonista porque su tipo de acciones llevadas a cabo, pues por medio de estas acciones sostiene la narración, así el Fauno es un sujeto que centra la acción como fuente de la acción y el segundo es el objeto de la iniciativa de otros, en este caso Ofelia representa el fin, pero durante toda la narración sólo es utilizado como objeto para poder llegar a este fin, pues ella es la fuente del deseo y a donde el Fauno quiere llegar.

El Fauno hace hacer a Ofelia las tres pruebas, así sostiene la historia por medio de hacer-hacer⁷⁰ y al mismo tiempo hacer por medio de otros personajes como objetos como son las hadas, las cuales ayudan a pasar las pruebas a Ofelia. Asimismo puede ser un personaje actante el Fauno porque representa tipos estandarizados de acciones, que a pesar de sus infinitas variantes cumple.

Así se cumplen la **privación**: la reina de Betmorra al desobedecer pierde la memoria y no recuerda su verdadero origen y se mezcla con la raza humana, aquí esta encarnada la pérdida de algo o de alguien, por lo consiguiente se presenta el alejamiento del lugar de origen de ella y de su buscador.

La **búsqueda** se da con el fauno, por orden del rey quien quiere sea regresada la reina Muana a Betmorra, de esta manera se hila **el viaje** cuando el fauno es mandado a uno de los portales que hace abrir el rey para encontrar a la reina y regresarla al reino, el viaje es físico, o sea de lugar.

El fauno tiene la **obligación** de cumplir una tarea en específico: regresar a la reina a Betmorra. El Fauno pone **pruebas** a Ofelia para poder reparar la falta,

⁷⁰ Término hecho por Francesco Casetti para hablar del personaje como protagonista y su manera de actuar por medio de sus acciones como hechos de manipulación, influencia, dominio e interacción con los demás. Pues el personaje puede manifestarse como incidencia o iniciativa en el enfrentamiento con los acontecimientos, como pasividad o sumisión.

en este caso las *pruebas* son hechas por Ofelia quién tiene que hacer las dos ***pruebas preliminares*** antes de su ***prueba definitiva*** la cual le permitirá afrontar de una vez por todas la causa de la falta inicial, sin embargo esta prueba se presenta con un poco de engaño o disfraz pues al hacer la función parecería que el resultado sería lo contrario de la victoria, o sea que ella no conseguiría pasar la prueba final y se quedaría con humana para toda la vida, sin embargo el disfraz esta hecho por el Fauno quien la coloca en la acción correcta y éste logra anotarse la reparación de la falta, o sea, el regreso de Ofelia al reino.

El ***retorno*** es representado por el regreso de Ofelia en este caso ya como Muana la reina de Betmorra al reino y con sus súbditos y el recibimiento de sus padres: los reyes de Betmorra y del mismo fauno quien se encuentra a un lado de los reyes en la ceremonia de bienvenida. En este caso en la ***celebración*** no es recompensado el fauno con oro, si es identificado pues se encuentra en la celebración. Así considero que el Fauno puede bien representar a un héroe al cumplir con su tarea y salir victorioso de ella al regresar a la princesa Muana a su reino.

Para el análisis del personaje del Fauno se tomará en cuenta al personaje como actante y protagonista, pues como explica Casseti dentro de esta concepción el personaje es valioso por el lugar que ocupa dentro de la narración y por las contribuciones realizadas por el personaje para el desarrollo de la historia. Además de poseer la capacidad de ocupar diferentes elementos dentro de la narración, así como su posibilidad de convertirse en un operador de la lógica narrativa.

Es así que partiendo de este concepto el personaje del Fauno es quién construye el relato a partir de que el narrador remonta una historia pasada, para reencarnarla en el Fauno y soportar la historia fantástica de la narración por medio de él y su búsqueda de la princesa Muana. Este personaje tiene la capacidad de ser el protagonista y de ocupar el sitio principal dentro de la narración en el

cuento, por lo tanto de él depende la construcción y desarrollo lógico de la narración fantástica.

Desde esta manera partimos que el Fauno es un actante, pues es presentado como un Sujeto⁷¹ que siempre se mueve hacia el Objeto deseado, en este caso el primero y constante es Ofelia, conseguir que ella haga las pruebas para demostrar que ella es la princesa y finalmente conseguir hacerla una reina regresándola a su reino.

De ahí que las acciones hechas como el sujeto, activan la historia y evolucionan con Ofelia, sin embargo con la niña, también se generan más hechos al mundo donde habita, pues al tomar sus decisiones según su criterio, conocimiento y posibilidades de acción, asume las consecuencias.

Por ejemplo el Fauno hace- hacer a Ofelia, al ponerle las pruebas y ella pueda conseguirlas, por medio de algunos objetos mágicos que la ayudarán. Así la historia evoluciona y se desarrolla la historia. El fauno provoca los cambios en la historia, por medio de Ofelia. Asimismo cuando él se ve obligado a hacer que Ofelia cumpla con estas pruebas, pues él necesita llevar a la reina con su padre y debe cumplir con la máxima prueba de demostrar no ser una simple mortal.

Para Casetti los objetos son “el punto de influencia de la acción del Sujeto: representa aquello hacia lo que hay que moverse (dimensión del deseo) y aquello sobre lo que hay de operar (dimensión de la manipulación)”⁷². Por lo tanto en este caso los objetos se dividen en cada una de las pruebas que le impone a Ofelia, para poder conseguir al final de todas estas la prueba máxima de su deseo, el regresar a Ofelia a su hogar, para poder cumplir con las ordenes del rey de

⁷¹ Término acuñado por Francesco Casetti en *Cómo analizar un film*, donde se refiere al personaje como actante pues él debe hacer para generar más hechos en la historia, pues él es el motivo de por qué se cuenta la historia. Por esta razón se maneja la dupla de Sujeto/Objeto, donde Sujeto se mueve hacia el Objeto para conquistarlo, y a la vez que se mueve hacia el objeto actúa sobre él y el mundo que lo rodea, así se desarrolla la trama.

⁷² Francesco, Casetti, *Op. Cit.*, Pág. 184.

Betmorra y celebrar el regreso de la reina perdida coronándolo como un verdadero héroe.

En cuanto a la relación entre el Sujeto/Objeto, Ofelia se convierte en el destinador al cual siempre acude el destinatario, es decir, el sujeto. En este caso el Fauno es el adyuvante, el guía y quien promueve ciertas acciones en el Sujeto, el cual le ayuda a superar las pruebas y obstáculos que se le presentan a Ofelia para cumplir con su objetivo, sin embargo el mismo Objeto es Ofelia para poder llevarla al reino subterráneo. De tal manera después el destinador es el padre de Ofelia y el reino en sí, donde Ofelia llegara a cumplir el deseo de regresarla con su padre.

El capitán es otro actante dentro de la narración, este se presenta como el opositor de Ofelia para que no pueda cumplir con las pruebas. El Fauno liga a Ofelia con el mundo subterráneo y ésta liga a los demás seres fantásticos al cumplir las pruebas, sin embargo Ofelia es la que mantiene unidas los dos mundos o las dos realidades manejadas en la trama: el mundo subterráneo por medio del fauno y el mundo real (guerra civil española) por medio del capitán Vidal.

A continuación se presenta el tiempo cinematográfico y las acciones emprendidas por el personaje del Fauno.

3.3.-EL FAUNO Y SUS ACCIONES

En esta parte se describen las acciones que realiza el protagonista del fauno para sustentar la hipótesis de que él es al final de cuenta el personaje que influye en la trama y desarrolla la historia, asimismo de ser el personaje que ayuda a Ofelia y que se mueve hacia su objeto del deseo: la niña. Para la descripción de

la acción se pondrá en una columna el tiempo cinematográfico y en el otro las acciones realizadas por el Fauno.

TIEMPO CINEMATOGRAFICO	ACCIONES
ESCENA 1	<p>La amatista busca a Ofelia en la habitación de su madre, donde ellas duermen. Ofelia se asusta y trata de despertar a su mama. La libélula se le presenta y Ofelia le dice que si ella es una hada. Ofelia le muestra el libro con la imagen del hada. La libélula se transforma en una mujercita con alas muy pequeñas: en un hada. El hada le hace señas para invitarla a seguirla al laberinto. Ofelia obedece y sigue al hada. Ofelia pasa por el laberinto y llega a una escaleras, baja y sigue a la hada de cerca que no deja de alentarla a seguir bajando. Ofelia llega al último portal para poder entrar al mundo subterráneo. Ofelia comienza a llamar a la persona que vive allí, pero como respuesta se le presenta un fauno quien es despertado por su voz. Ofelia pregunta quién es y éste se presenta como un fauno, comienza a explicarle su origen, pues ella es una reina, llamada Muana y es hija del rey de Betmorra, Ofelia trata de negarlo, pues ella es hija de un sastre. El fauno la contradice y le explica que ella fue engendrada por la luna. El fauno le habla sobre el último portal localizado en el lugar y de cómo su padre la ha buscada por años, pero para comprobar que ella no se haya convertido en una mortal tendrá que pasar 3 pruebas y le da una libro de la encrucijadas para ver su futuro y donde le mostrará que hacer, le da de plazo para el cumplimiento de las pruebas hasta la luna llena. El Fauno desaparece en la oscuridad. Ofelia abre el libro, pero no aparece nada.</p>
ESCENA 2	<p>Ofelia es regañada por su madre en el baño, pues ésta se ensució el vestido que luciría en la cena con el capitán. Ofelia mientras está en la tina bañándose llega el hada y le pide la acompañe para ver si ya consiguió la llave de la primera prueba. Ofelia le indica al hada que ya tiene la llave y se la llevara al fauno. Ofelia baja por los escalones al mundo subterráneo y el hada la acompaña. Ofelia descubre una estatua en medio del portal y donde se mira un fauno, una niña y en sus brazos un bebé. Ofelia la rodea y la observa detenidamente. El fauno aparece derrepente en medio de la oscuridad y comiendo algo que simula carne con sangre. El hada se le acerca y el fauno</p>

	<p>le invita un poco al hada, el hada toma un poco. Ofelia le pregunta por la estatua. El fauno le responde que es ella y él. Ofelia quiere saber por qué el niño, pero el fauno pregunta por la llave y por su primera prueba, si no le fue difícil. Ofelia le enseña la llave y el fauno le toca el hombro, le hace un ademán para que la guarde de nuevo. El fauno le recalca que faltan dos pruebas más y falta poco para la luna llena. El Fauno desaparece de nuevo entre las sombras.</p>
<p>ESCENA 3</p>	<p>Ofelia es visitada en su nueva habitación donde dormirá por los problemas de salud de su madre. El fauno regaña a Ofelia por haber evitado la prueba. Ofelia le explica sobre la recaída de salud de su madre embarazada. El fauno la regaña con más enojo y para que cumpla con la prueba y esté más tranquila, le da un remedio para su madre. Una planta llamada mandrágora le ayudará a su mamá a recuperarse, le da las indicaciones pertinentes para el buen funcionamiento de la planta y le dice cómo colocarla y dónde. Le exige hacer la siguiente prueba y se deje guiar por las hadas, asimismo le advierte sobre el lugar a donde va a ir, pues es muy peligroso y no debe tocar nada de lo que haya en la mesa, pues el ser que vive ahí, no es humano, y la vida se le puede ir en esa prueba. El fauno le da una bolsa con dos hadas más y un reloj de arena.</p>
<p>ESCENA 4</p>	<p>Ofelia es visitada nuevamente por el fauno la noche siguiente de haberla visitado en su nueva recamara. A parece de entre las sombras graznando y sonriendo a Ofelia quien está sentada en una orilla de la cama. Pregunta por su madre y por su estado de ánimo de la niña. Ofelia contesta que todo está bien con su madre, pero con la prueba ocurrió un accidente y hubo algunos errores. El Fauno se pone un poco serio y le arrebató la bolsa de las hadas, abre la bolsa y sólo encuentra a un hada. El hada le vuela al oído y le cuenta al fauno lo sucedido en la prueba. El fauno crisper los dientes y bufa. Le reclama que haya roto las reglas. Ofelia trata de justificar su acción de comer dos uvas del banquete. El Fauno se le acerca y le arrebató el puñal conseguido de la prueba y gruñe. El fauno está decepcionado de Ofelia y le recalca qué fue un accidente confiar en ella. El fauno le advierte que nunca volverá a verlos jamás y que envejecerá y morirá como los humanos. El fauno desaparece en la oscuridad.</p>

PLANO –
SECUENCIA

El capitán ya sin el uniforme sentado al pie de la cama en su cuarto revisa la bolsa de Mercedes. Otro soldado amarra a Mercedes a una viga. El capitán le da las cartas al otro soldado y le ordena conseguir a las personas que escribieron las cartas. El capitán se desabrocha la camisa, mientras el otro soldado se sale del cuarto. El capitán se acerca a Mercedes y la agarra del mentón, la suelta y le da la espalda, quitándose los tirantes. Él se dirige a una mesa donde se encuentran sus instrumentos de tortura y le muestra un martillo, le da nuevamente la espalda para escoger otra herramienta de tortura. Mercedes trata de liberarse y busca entre sus ropas el cuchillo que esconde y corta las cuerdas. El capitán absorto en los instrumentos, revisados, es atacado por la espalda y se toca la espalda para comprobar que tiene sangre, se gira y mira a Mercedes. Mercedes lo vuelve a picar en el pecho y le raja la boca. El capitán se queda tirado y ésta sale del cuarto, esconde el cuchillo y atraviesa a los guardias que hay en el patio. Dos soldados la miran irse y la llaman a que se pare, ella sigue caminando más a prisa. Uno de los soldados saca su arma y prepara para disparar, pero sale el capitán herido y grita que la traigan. Los soldados corren a sus monturas y Mercedes corre hacia el bosque. Mercedes es perseguida por los soldados, hasta llegar a un claro y la rodean los guardias, le piden se entregue. Mercedes saca su cuchillo y amenaza con cortarse el cuello. El guardia trata de acercársele y persuadirla de su homicidio, pero es sorprendido por unas ráfagas de fuego. Los demás guardias desconcertados son abatidos por otras ráfagas, aunque tratan de correr, ya es demasiado tarde, los insurgentes les salen entre la maleza. Pedro sale de los árboles y corre a abrazar a Mercedes.

Ofelia sentada a los pies de su cama escucha el aleteo de un ave, es el hada. Ofelia le ofrece su mano y el hada se posa en su mano. El fauno sale aparece, él está ahí para brindarle otra oportunidad. Ofelia abraza al fauno con el llanto en los ojos. El fauno la recibe en sus brazos. El fauno le aclara las condiciones de su nueva oportunidad. El Fauno la mira a los ojos y ella afirma con la cabeza. El fauno le pide como condición acatar todas sus indicaciones sin cuestionarlo, pues es su última oportunidad. Ofelia agacha la cabeza y baja la mirada. Le toca la cabeza y le dice que tiene que llevar a su hermano al laberinto. Ofelia trata de averiguar para qué quiere a su hermano, pero el fauno la calla.

Los oficiales heridos en el claro regresan cabalgando al

molino. Son recibidos por sus compañeros. El capitán está lavándose las heridas, y se mira a un espejo para ver la rajada en su boca. El capitán comienza a cocerse la herida, pero en cuclillas se encuentra Ofelia escondida atrás de escritorio. Termina de coserse, se cubre la herida con una gasa, camina hacia el escritorio. Ofelia busca con la mirada la cuna de su hermano y deja la tiza en el escritorio del capitán. El capitán se echa un trago de aguardiente, después se sirve otro, pero descubre la tiza, la toma, dirige la mirada como buscando cosas. Camina hacia atrás del escritorio. Ofelia ya no está ahí. Entra un soldado para avisarle lo sucedido con los soldados atacados en el claro, mientras trataban de traer a Mercedes. Salen ambos del cuarto. Ofelia se encuentra escondida atrás de unos costales, se para y va hacia el vaso de aguardiente y le vierte el medicamento que le recetaron a su mamá para poder dormir. Se dirige a la cuna de su hermano y lo toma. El capitán acude a la cocina donde está el soldado herido y le explica lo sucedido. Él toma asiento a escuchar con atención y pregunta sobre cuántos eran, y da órdenes para poder enfrentarlos. Ofelia ya con el niño en brazos se dirige a la puerta, pero escucha voces del capitán y otro soldado, se esconde. El capitán entra a la habitación con el otro soldado y planean la defensa. El soldado se retira y él saca su reloj, lo vuelve a guardar en su bolsillo, toma su vaso de aguardiente. Ofelia trata de escabullirse, pero el capitán la descubre. Ofelia lo reta y éste trata de persuadirla de llevarse a su hijo. Ofelia se marcha con el niño y el capitán va detrás de ella. La niña atraviesa la cocina, corre hacia el laberinto del fauno y el capitán va detrás de ella. Ofelia corre por el laberinto buscando la entrada para llegar a donde se encuentra el fauno. El capitán la sigue pero en una de las vueltas la pierde de vista y se pierde en el laberinto. Ofelia llega hasta una pared de hojas, se abre y del otro lado se encuentra el Fauno esperándola. Ofelia se pasa y se cierra la pared. El fauno le ordena avanzar hasta él y le saca la daga que ella obtuvo en la segunda prueba. Ofelia se asusta y pregunta para que quiere esa daga y a su hermano. El fauno piensa sacrificar a su hermano de Ofelia. Ofelia se lo impide. El fauno se enoja y crispas los dientes. El capitán llega hasta el lugar y ve a la niña platicando sola, con paso firme va y le arrebató a su hijo, se aleja un poco, mientras Ofelia voltea a ver al fauno como pidiéndole ayuda y rescatar a su hermano. Al no encontrar respuesta del fauno, le pide al capitán le dé a su hermano. El capitán

	<p>no intercambia palabra alguna y le dispara, la mira y se da la vuelta para marcharse. Ofelia gira un poco el cuerpo y mira su mano llena de sangre, se desploma respirando con dificultad. El fauno ya no se encuentra. El capitán sale del laberinto y se toma con todos los insurgentes esperándolo. El capitán pide cuiden de su hijo y se lo entrega a Mercedes, sólo pide le digan quién fue su padre. Mercedes responde diciendo que el no sabrá nada de él. Pedro le dispara. Mercedes entra al laberinto y descubre a Ofelia en el piso, Ofelia ya está muerta. Mercedes le llora. La mano de la niña tira una gota de sangre en el último portal y Ofelia se ve de pie con un vestido de princesa y recibida por sus padre y el fauno en el mundo subterráneo. El padre le dice que sus acciones fueron buenas y por eso demostró ser una buena princesa. La reina es su madre Carmen en la vida real. Ofelia aparece de nuevo tirada y Mercedes se pone a llorarle en su pecho.</p>
--	--

3.4.- OFELIA Y SUS ACCIONES

En esta parte se describen las acciones que realiza el personaje de Ofelia para sustentar la hipótesis de que ella es el fin a llegar del fauno y que esta liga a los personajes como el Capitán Vidal, Carmen y Mercedes, las cuales pueden ser parte de sus enemigos o amigos para conseguir las pruebas.

A continuación en el cuadro de adelante se mostrarán las acciones de Ofelia para ver el papel jugado dentro de la narración. Para la descripción de la acción se pondrá en una columna el tiempo cinematográfico y en el otro las acciones realizadas por Ofelia.

TIEMPO CINEMATOGRAFICO	ACCIONES
ESCENA 1	Ofelia aparece con sangre en la nariz y en la mano izquierda, respira con dificultad y parece estar muriendo. Mientras se acerca la cámara a su ojo, una voz en <i>off</i> narra la historia de una princesa quien escapa del mundo subterráneo y segada por la luz del sol, pierde la memoria,

	<p>asimismo cuenta la búsqueda del rey del mundo subterráneo por todo el mundo terrenal para regresarla con él y su esposa, sus verdaderos padres. Aunque han pasado muchos años y no ha logrado encontrarla.</p>
<p>ESCENA 2</p>	<p>Ofelia aparece en un carro rumbo al campamento de su padrastro, junto a su madre Carmen, quien se encuentra embarazada. Carmen le dice a Ofelia para que a traído tantos libros (cuentos), si van al campo. Carmen se siente mal y pide a Ofelia parar el carro. Ofelia toca el vidrio al conductor y este se detiene. Carmen baja del auto y camina a prisa hacia el cofre donde se apoya y respira agitada. Ofelia la ve desde el otro extremo del carro. Carmen le pide dejarla sola un momento. El conductor se le acerca a Mercedes para preguntar cómo se siente y pide agua para la esposa del capitán. Ofelia camina por la vereda donde vienen y encuentra una piedra con la figura de un ojo. Ofelia mira una estatua cerca de donde encontró la piedra y va hacia ella, descubre que le hace falta un ojo y mira la piedra, la cual es idéntica a la pieza faltante en el rostro tallado en la piedra. Coloca la piedra y de su boca abierta de la estatua sale un escarabajo, es una amatista. Ofelia se asusta y la amatista camina hacia la cabeza de la estatua. Ofelia sonríe. La amatista vuela y Carmen llama a su hija quién la espera en el sendero. Ofelia voltea a ver a su madre y va hacia su mamá. Ofelia le dice que ha visto un hada. Carmen no le hace caso y la reprende por haberse ensuciado los zapatos. Además le pide saludar al capitán y llamarlo padre. La amatista los sigue hasta el molino.</p>
<p>ESCENA 3</p>	<p>El capitán espera impaciente y consultando su reloj en el molino, cuando un militar le informa sobre la llegada del carro donde viene Carmen y Ofelia. El capitán hace hincapié de la tardanza de 15 minutos. El coche se estaciona en donde se encuentra el capitán. Carmen baja del coche y es bien recibida por el capitán y pregunta como estuvo el viaje. Carmen contesta que todo bien, pero se ofende cuando le acercan una silla de ruedas. El capitán le pide hacerlo por él. Carmen ya sentada en la silla llama a Ofelia y salude al capitán. Ofelia saluda al capitán dándole la mano derecha, pues en la otra mano trae sus cuentos. El capitán la reprende por no saludar correctamente. Ofelia se encoje de hombros al sentir el fuerte apretón de su mano por el capitán. El capitán llama a Mercedes y pide llevar las maletas a las habitaciones.</p>

	<p>Ofelia ve de nuevo a la amatista que vuela muy cerca de ella. Ofelia la sigue y tira sus libros al correr atrás de ella. Aunque es llevada hasta la entrada de un laberinto. La amatista se posa en un arco de piedra, el cual es la entrada del laberinto, pero Mercedes le explica sólo son piedras viejas, incluso más viejas que el molino y es un laberinto. Mercedes le pide no acercarse y le entrega sus libros. El capitán llama a Mercedes, ésta le dice a Ofelia que va a ir con su padre. Ofelia la contradice y le explica que su padre era un sastre, pero murió. Mercedes y ella se alejan del laberinto.</p>
<p>ESCENA 4</p>	<p>Ofelia y su madre ponen atención a las indicaciones del doctor Ferreiro, ellas ya se encuentran en su habitación. El doctor Ferreiro le da unas gotas para que pueda dormir toda la noche y descanse. Ofelia pone atención al frasco de las gotas. Mercedes entra y le dice al doctor que vaya con el capitán, pues lo llama. Los dos salen de la habitación y se quedan en el pasillo hablando sobre un insurgente quién sigue muy mal de la pierna. El doctor le entrega un paquete de antibióticos. El doctor baja las escaleras y Mercedes lo mira desde el pasillo, pero al voltear hacia el cuarto de Mercedes, encuentra a Ofelia parada en la puerta. Ofelia la mira asustada y cierra la puerta. La niña camina hacia la cama de su mamá. Carmen la llama a meterse en la cama, un poco agitada la recibe entre sus brazos. Ofelia está asustada por los ruidos provocados por la madera vieja del molino. Carmen la calma y la abraza, diciéndole que le dará un regalo mañana. Ofelia le reclama por haberse casado con el capitán. Carmen le explica la necesidad de una persona quien las proteja y las cuide, además el capitán se ha portado muy bien. Carmen le pide a su hija contarle una historia a su hermano, quien está muy inquieto. Ofelia abrazada a la panza de su madre comienza la historia de una rosa de la inmortalidad que nadie ha podido conseguir en la cima de la montaña, pues sus espinas eran muy venenosas. Y cada noche se marchitaba con la ilusión de dar sus dones de la inmortalidad.</p>
<p>ESCENA 4</p>	<p>El hada asusta a Ofelia en la recámara donde se encuentra acostada con su Madre, el hada se convierte ante sus ojos y le pide que la siga. Ofelia sigue al hada por el laberinto donde llega ante un portal y se le aparece un fauno. El fauno le explica que ella es la reina Muana, y para comprobarlo tiene que pasar tres pruebas, Ofelia trata</p>

	<p>de contradecirlo, pero este continúa con el relato de su origen. Ofelia recibe del fauno un libro de encrucijadas y unos cristales que usara en su primera prueba. El libro le mostrara la primera prueba y sucesivamente las demás pruebas restantes.</p>
<p>PLANO - SECUENCIA</p>	<p>Ofelia se mete a bañar y ahí en la regadera aprovecha para abrir el libro entregado por el fauno, pero es interrumpida por su madre, pues quiere verle el vestido confeccionado por ella. Ofelia baja a la cocina con su nuevo vestido diseñado por su mamá, para la cena con el capitán. Mercedes la chulea. Mercedes la lleva con la vaca para que tome leche con miel. Mercedes es llamada por el capitán para ir a la bodega de alimentos. Mercedes le entrega la llave al Capitán, pero son interrumpidos por un soldado. El capitán y los soldados salen en busca de los rebeldes hacia el bosque. Ofelia va hacia el árbol junto al molino, donde se encuentra un sapo que se alimenta de los bichos del árbol. Ofelia se quita su vestido y sus zapatitos y va en busca del sapo para echarle las tres piedras y recuperar la llave. El capitán y los soldados llegan hasta donde vieron el fuego, pero ya no había ningún rebelde. El capitán les grita y les dice que se les olvido los antibióticos y un boleto de lotería. Se van los soldados y de entre los árboles un rebelde los ve. Ofelia y el sapo se encuentran frente a frente. El sapo le lanza su legua para quitarle un enorme escarabajo y comérselo. Ofelia decide poner las piedras entre uno de los escarabajos y el sapo lanza su lengua para comérselos. El sapo se los come y se empieza a desinflar. Saca de sus entrañas una masa amarilla donde se encuentra pegada la llave. Ofelia la toma. Ofelia sale de la cueva y ve su ropa tirada en el lodo, la recoge y empieza a caminar, hacia la casa, pero empieza a llover.</p>
<p>ESCENA 5</p>	<p>Ofelia es regañada por su madre en el baño, pues ésta se ensució el vestido que luciría en la cena con el capitán. Ofelia mientras está en la tina bañándose llega el hada y le pide la acompañe para ver si ya consiguió la llave de la primera prueba. Ofelia le indica al hada que ya tiene la llave y se la llevara al fauno. Ofelia baja por los escalones al mundo subterráneo y el hada la acompaña. Ofelia descubre una estatua en medio del portal y donde se mira un fauno, una niña y en sus brazos un bebé. Ofelia la rodea y la observa detenidamente. El fauno aparece derrepente en medio de la oscuridad y comiendo algo que</p>

	<p>simula carne con sangre. El hada se le acerca y el fauno le invita un poco al hada, el hada toma un poco. Ofelia le pregunta por la estatua. El fauno le responde que es ella y él. Ofelia quiere saber por qué el niño, pero el fauno pregunta por la llave y por su primera prueba, si no le fue difícil. Ofelia le enseña la llave y el fauno le toca el hombro, le hace un ademán para que la guarde de nuevo. El fauno le recalca que faltan dos pruebas más y falta poco para la luna llena. El fauno desaparece de nuevo entre las sombras.</p>
ESCENA 6	<p>Ofelia se levanta de su cama donde se encuentra su mamá durmiendo y va hacia el baño, ahí abre el libro de las encrucijadas y se mancha de rojo las páginas, escucha quejidos del otro lado de la puerta y corre tirando el libro al suelo, sólo para descubrir a su madre llena de sangre en las piernas. Ofelia le grita al capitán desde la puerta principal del molino, para que suba a ver a su madre. El capitán da media vuelta y corre hacia dentro de la casa.</p>
ESCENA 7	<p>Mercedes con otras dos sirvientas, preparan la nueva habitación de Ofelia. La niña mira asustada todos los rincones del cuarto. Las otras dos sirvientas salen de la habitación y Ofelia se acerca a la cama para dejar sus maletas y libros. Ofelia se sienta en la orilla de la cama, mientras Mercedes termina de acomodar las almohadas. Mercedes la consuela agarrándole el hombro y le da ánimos, pues su mamá se pondrá bien muy pronto. Ofelia le pregunta sobre su ayuda dada a los del monte. Mercedes se pone tensa y le pregunta si le dijo a alguien. Ofelia le niega y le dice que no quiere que le pase nada. La niña le pide a Mercedes cantarle una canción. Mercedes la abraza y comienza a cantarle una canción, mientras Ofelia se aprieta a su pecho.</p>
ESCENA 8	<p>Ofelia es visitada en su nueva habitación donde dormirá por los problemas de salud de su madre. El fauno regaña a Ofelia por haber evitado la prueba. Ofelia le explica sobre la recaída de salud de su madre embarazada. El fauno la regaña con más enojo y para que cumpla con la prueba y esté más tranquila, le da un remedio para su madre. Una planta llamada mandrágora le ayudará a su mamá a recuperarse, le da las indicaciones pertinentes para el buen funcionamiento de la planta y le dice cómo colocarla y dónde. Le exige hacer la siguiente prueba y se deje guiar por las hadas, asimismo le advierte sobre el lugar a donde</p>

	<p>va a ir, pues es muy peligroso y no debe tocar nada de lo que haya en la mesa, pues el ser que vive ahí, no es humano, y la vida se le puede ir en esa prueba. El fauno le da una bolsa con dos hadas más y un reloj de arena.</p>
<p>ESCENA 9</p>	<p>Ofelia abre el libro de las encrucijadas en su nueva habitación, donde le aparece la prueba a seguir. Así por medio de la voz en off de la niña va guiándola para hacer los pasos correspondientes de la prueba. Ofelia debe trazar un contorno en cualquier parte de la habitación con la tiza. Una vez la puerta abierta colocar el reloj de arena. Las hadas la guiarán, asimismo le advierte no comer nada y regresar antes de caer el último grano de arena. Así la niña empuja donde hizo el contorno, mira con curiosidad un enorme pasillo frente a ella. Toma una silla para poder bajar, pues está un poco alta la puerta del piso del pasillo. Agarra la bolsa de las hadas y coloca el reloj de arena. Camina por el pasillo llegando a una estancia, donde se encuentra un ser blanco y escuálido, inerte frente a una mesa con un gran banquete. Ofelia a un lado del zombi toma un plato con unos ojos, lo mira repulsiva y extrañada. Ofelia mira las pinturas de la azotea donde se ve al zombi fantástico devorando niños o sujetándolos para acuchillarlos. Ofelia empieza a respirar agitadamente y descubre en el suelo una montaña de zapatos de niños y niñas. Ofelia saca a las hadas de la bolsa, ellas vuelan al lugar donde debe realizar la prueba. Las hadas le enseñan tres cerrojos. Una de las hadas le indica el cerrojo a abrir. Ofelia saca la llave de la primera prueba, pero duda y abre otro cerrojo, pero ahí está lo que buscaban, una daga. El tiempo se le acaba. Ofelia toma la daga, las hadas no dejan de revolotearle en la cabeza, la niña camina hacia la mesa, pero al dirigirse a la salida, llama su atención un ramo de uvas rojas, las hadas la tratan de persuadir, pero Ofelia lanza manotazos. Ofelia al tocar la uva, despierta al zombi y comienza a mover sus manos, tomando del plato los ojos, los cuales coloca en sus palmas. Ofelia absorta en las uvas, toma otra y se la come, no se percata de que el zombi se ha levantado y va hacia ella. Las dos hadas tratan de impedirlo, pero son agarradas por el zombi y arrancadas sus cabezas. Ofelia al descubrir al zombi comiéndose a sus dos hadas se echa a correr a toda prisa, seguida de la otra hada viva. El zombi le viene pisando los talones, ella al llegar a la puerta se acaba su tiempo y se cierra, con desesperación agarra a la otra hada y la mete a la bolsa, saca la tiza y dibuja otra puerta, pero ya está muy cerca de ella el ser fantástico. El zombi ya está mucho más</p>

	cerca y sigue avanzando. Ofelia con dificultades abre la puerta y trata de subir lo más pronto posible. El zombi casi le agarra una pierna. Ofelia ya en su habitación cierra la puerta mágica. Ofelia se aleja de donde pinto la puerta y se ve como se funde, pero se escuchan aún los golpes del zombi.
ESCENA 10	Ofelia se acerca a su mamá y le acaricia la cabeza. Ofelia lleva en la mano la mandrágora que el fauno le da. Ella se ve que en una mesa y sostiene a la mandrágora y la coloca sobre el cuenco. La mandrágora se desenreda. Carmen se mueve en la cama en el fondo de la toma. Ofelia mira con curiosidad a la mandrágora. Ofelia se arrastra en el suelo debajo de la cama de su mamá, la niña le rompe a la mitad una semilla y le deja caer dos gotas. Su mamá se mueve con movimientos tranquilos. El doctor Ferreiro entra a checarle la presión y Ofelia se queda quieta y enseguida del doctor entra también el capitán. Mercedes ya se encuentra más estable. Capitán y Ferreiro continúan platicando sobre los cuidados y el estado de Mercedes, y más importante de su bebe. Ofelia sigue escondida en debajo de la cama. El capitán es llamada su atención por una explosión. El capitán aparece en medio de muchos soldados afuera de la casa. Ofelia sale de debajo de la cama y acaricia la panza de su mamá y se pone a contarle cosas a su hermano.
PLANO - SECUENCIA	Mercedes arrulla al hermano de Ofelia en el dormitorio de su padrastro. El capitán interroga a Mercedes sobre los insurgentes, al mismo tiempo pone en el tocadiscos un disco de música clásica. El capitán la invita a sentarse en una de las sillas de su escritorio. El capitán se sirve un vaso de aguardiente y le ofrece otro a Mercedes. Le da el vaso, ella lo toma pero no se lo toma. El capitán bebe su trago de un sorbo. Él le pide ir a la bodega por más aguardiente. Ella se levanta y trata de irse, pero el capitán la detiene diciéndole que se le olvida algo, ella gira el cuerpo para observarlo frente a frente. Él saca de su cajón la llave, se levanta de la silla, se dirige hacia Mercedes y cuando le entrega la llave se la da viéndola a los ojos y le toma la mano con brusquedad. Mercedes se pone nerviosa y le esquiva la mirada, la recibe y se marcha. El capitán vuelve a poner su disco y camina hacia la cuna de su bebé y lo mira. Mercedes baja hacia la cocina deprisa, busca en su escondite cartas, dinero y los mete en una bolsa de tela. Mercedes entra al cuarto de Ofelia donde

ésta se encuentra acostada. Mercedes despierta a Ofelia y ella soñolienta la mira. Mercedes le dice que se tiene que ir. Ofelia la agarra de las manos y le pide se la lleve. Mercedes se niega. Ofelia la abraza y se aferra a Mercedes para que se la lleve. Mercedes sigue negándose. Mercedes y Ofelia en medio de la lluvia cruzan el patio y se escabullen entre las sombras, caminan hacia el bosque. Mercedes escucha un ruido, se detiene y trata de tranquilizar a Ofelia. Escucha detenidamente y decide seguir caminando, pero cuando gira el cuerpo descubre al capitán cerrándole el paso. El capitán la mira y voltea hacia Ofelia. Ofelia se esconde atrás de Mercedes. Ofelia es llevada de un brazo hacia su cama, donde es jaloneada por los hombros y cuestionada por la relación de Mercedes y los insurgentes. Es cacheteada por el capitán. Ofelia está muerta de miedo. El capitán se quita el gorro y se alacia el pelo. La mira una vez más y sale de la habitación. Ofelia se toca el cachete y se pone a llorar. El capitán ya sin el uniforme sentado al pie de la cama en su cuarto revisa la bolsa de Mercedes. Otro soldado amarra a Mercedes a una viga. El capitán le da las cartas al otro soldado y le ordena conseguir a las personas que escribieron las cartas. El capitán se desabrocha la camisa, mientras el otro soldado se sale del cuarto. El capitán se acerca a Mercedes y la agarra del mentón, la suelta y le da la espalda, quitándose los tirantes. Él se dirige a una mesa donde se encuentran sus instrumentos de tortura y le muestra un martillo, le da nuevamente la espalda para escoger otra herramienta de tortura. Mercedes trata de liberarse y busca entre sus ropas el cuchillo que esconde y corta las cuerdas. El capitán absorto en los instrumentos, es atacado por la espalda y se toca la espalda para comprobar que tiene sangre, se gira y mira a Mercedes. Mercedes lo vuelve a picar en el pecho y le raja la boca. El capitán se queda tirado y ésta sale del cuarto, esconde el cuchillo y atraviesa a los guardias del patio. Dos soldados la miran irse y la llaman a pararse, ella sigue caminando más a prisa. Uno de los soldados saca su arma y prepara para disparar, pero sale el capitán herido y grita que la traigan. Los soldados corren a sus monturas y Mercedes corre hacia el bosque. Mercedes es perseguida por los soldados, hasta un claro y la rodean los guardias y le piden se entregue. Mercedes saca su cuchillo y amenaza con cortarse el cuello. El guardia trata de acercársele y persuadirla de su homicidio, pero es sorprendido por unas ráfagas de fuego. Los demás guardias desconcertados son abatidos por otras ráfagas, aunque tratan de correr ya es

demasiado tarde, los insurgentes les salen entre la maleza. Pedro sale de los árboles y corre a abrazar a Mercedes.

Ofelia sentada a los pies de su cama escucha el aleteo de un ave, es el hada. Ofelia le ofrece su mano y el hada se posa en su mano. El fauno se le aparece, él está ahí para brindarle otra oportunidad. Ofelia abraza al fauno con el llanto en los ojos. El fauno la recibe en sus brazos. El fauno le aclara las condiciones de su nueva oportunidad. El fauno la mira a los ojos y ella afirma con la cabeza. El fauno le pide como condición acatar todas sus indicaciones sin cuestionarlo, pues es su última oportunidad. Ofelia agacha la cabeza y baja la mirada. Le toca la cabeza y le dice que tiene que llevar a su hermano al laberinto. Ofelia trata de averiguar para qué quiere a su hermano, pero el fauno la calla.

Los oficiales heridos en el claro regresan cabalgando al molino. Son recibidos por sus compañeros. El capitán está lavándose las heridas, y se mira a un espejo para ver la rajada de su boca. El capitán comienza a cocerse la herida, pero en cuclillas se encuentra Ofelia escondida atrás del escritorio. Termina de coserse, se cubre la herida con una gasa, camina hacia el escritorio. Ofelia busca con la mirada la cuna de su hermano y deja la tiza en el escritorio del capitán. El capitán se echa un trago de aguardiente, después se sirve otro, pero descubre la tiza, la toma, dirige la mirada como buscando algo. Camina hacia atrás del escritorio. Ofelia ya no está ahí. Entra un soldado para avisarle lo sucedido con los soldados atacados tras ir detrás de Mercedes. Salen ambos del cuarto. Ofelia se encuentra escondida atrás de unos costales, se para y va hacia el vaso de aguardiente y le vierte el medicamento recetado a su mamá para poder dormir. Se dirige a la cuna de su hermano y lo toma. El capitán acude a la cocina donde está el soldado herido y le explica lo sucedido. Él toma asiento para escuchar con atención y pregunta sobre cuántos eran, y da órdenes para poder enfrentarlos. Ofelia ya con el niño en brazos se dirige a la puerta, pero escucha voces del capitán y otro soldado y se esconde. El capitán entra a la habitación con el otro soldado y planean la defensa. El soldado se retira y él saca su reloj, lo vuelve a guardar en su bolsillo y toma su vaso de aguardiente. Ofelia trata de escabullirse, pero el capitán la descubre. Ofelia lo reta y éste trata de persuadirla de no llevarse a su hijo. Ofelia se marcha con el niño y el capitán va detrás de ella. La niña atraviesa la cocina, corre hacia el laberinto del fauno y el capitán va

	<p>detrás de ella. Ofelia corre por el laberinto buscando la entrada para llegar a donde se encuentra el fauno. El capitán la sigue pero en una de las vueltas la pierde de vista y se pierde en el laberinto. Ofelia llega hasta una pared de hojas, se abre y del otro lado se encuentra el fauno esperándola. Ofelia se pasa y se cierra la pared. El fauno le ordena avanzar hasta él y saca la daga que ella obtuvo en la segunda prueba. Ofelia se asusta y pregunta para que quiere esa daga y a su hermano. El fauno piensa sacrificar a su hermano de Ofelia. Ofelia se lo impide. El fauno se enoja y crisca los dientes. El capitán llega hasta el lugar y ve a la niña platicando sola, con paso firme va y le arrebató a su hijo, se aleja un poco, mientras Ofelia voltea a ver al fauno como pidiéndole ayuda para rescatar a su hermano, pero al no obtener respuesta le dice al capitán le dé al niño. El capitán no intercambia palabra alguna y le dispara, la mira y se da la vuelta para marcharse. Ofelia gira un poco el cuerpo y mira su mano llena de sangre, se desploma respirando con dificultad. El fauno ya no se encuentra. El capitán sale del laberinto y se topa con todos los insurgentes esperándolo. El capitán pide cuidar a su hijo y se lo entrega a Mercedes, pero sólo pide le digan quién fue su padre. Mercedes responde que el niño no sabrá nada de él. Pedro le dispara. Mercedes entra al laberinto y descubre a Ofelia en el piso. Ofelia ya está muerta. Mercedes le llora. La mano de la niña tira una gota de sangre en el último portal. Ofelia se ve de pie con un vestido de princesa y recibida por sus padres y el fauno en el mundo subterráneo. El padre le dice que sus acciones fueron buenas y por eso demostró ser una buena princesa. La reina es su madre Carmen en la vida real. Ofelia aparece de nuevo tirada y Mercedes se pone a llorarle en su pecho.</p>
--	--

A manera de conclusión del capítulo se puede observar que durante la narración de las acciones el personaje del Fauno a la vez que construye el relato se sitúa dentro del mismo y es a través de su punto de vista que vemos los acontecimientos y la relación que guarda con cada uno de los personajes presentes en la historia.

De ahí se puede ver nuestra visión como espectadores y como construimos a cada uno de los personajes y los acontecimientos, desde el

punto de vista del Fauno y su laberinto y donde el desarrollo se genera a partir de Ofelia como personaje protagonista, va hilando a todas y cada una de las vidas de los personajes a través de ella y para terminar en el desenlace de la película.

Para terminar el Fauno cumple con estas funciones como actante:

- Alejamiento.
- Viaje.
- Obligación.
- Engaño o mejor dicho disfraz.
- Prueba (Mandato de las misma, no las hace él, sólo se las pone a Ofelia).
- Reparación de la falta.
- Retorno.
- Celebración.

Así considero al Fauno como posible representante de un héroe aunque cabe destacar, que el reconocimiento como tal no se da por los siglos de los siglos, como en las novelas históricas, pero en el cuento él cumple con la mayor cantidad de las ocurrencias estipuladas en los cuentos. Así señalo a la película el *Laberinto del Fauno* como un cuento y al Fauno como ser protagonista, quien encarna a un héroe.

Ofelia es su objeto de deseo y este en su búsqueda, la sitúa como objeto/fin. No obstante sin antes ponerla a prueba, sin embargo triunfa, así que condecorado por los reyes de Betmorra en una celebración al lado de ellos.

Ofelia es un personaje protagonista Ofelia y refiere importancia porque por medio de ella da inicio el relato y ésta va ligando a todos los demás personajes en la trama, así liga a su madre y a su hermano, y al mismo tiempo ésta enlaza al Capitán, su padrastro y a Mercedes y el doctor Ferreiro.

Pero en esta doble función de dos historias contadas en una misma, Ofelia liga lo a los seres fantásticos de la historia al conocer al fauno, quién llega a ella por medio del hada que la lleva al laberinto, y de acuerdo al contexto vivido por Ofelia en la España, liga a la realidad de la dictadura franquista y las atrocidades de la guerra. Sin embargo el fauno su objeto de deseo es Ofelia pues su propósito es regresar con ella a Betmorra, para poder cumplir con el mandato de los reyes. Ofelia es objeto y también representa un rol pasivo dentro de la historia, hacen que hagan con ella, se representa más como terminal de la acción.

CONCLUSIONES

El cine como acto comunicativo y como medio para relatar historias, las cuales a pesar de ser numerosas, desde que se originó el cine, todas tienen ciertos elementos estructurales que las hacen únicas. La estructura narrativa permite la construcción del relato cinematográfico y expresar de manera determinada una historia.

En el cine se representa un mundo simbólico-expresivo, en donde nada existe de manera aislada, cada miembro del conjunto estructural es lo que es en la medida en que otros miembros lo delimitan significativamente, concatenándose entre sí y efectuando concomitantes del mismo proceso.

Así dentro de la estructura del relato nos encontramos elementos que nos permiten construir el mundo ficticio de la narración con los cinco elementos que maneja el relato que son: el sonido, voces, música, imágenes y signos escritos, que permiten contarnos la historia de acuerdo a algún gran imaginador o narrador. Las historias pueden ser reales o irreales de acuerdo a que la narración cuente con un referente externo o sólo sea producto de la imaginación del director.

El relato contiene en la narración elementos como tiempo cinematográfico, puntos de vista, personajes, escenarios y acontecimientos. En la estructura narrativa del film *Laberinto del fauno* nos encontramos con una historia contada como cuento, en donde se da una muestra clara de este género narrativo.

Primero porque el narrador coloca de viva voz el suspenso narrativo, al referirse a una historia que paso hace muchos años y donde una princesa pierde la memoria, pero deja abierta la historia al decir que el rey de Betmorra sigue buscándola, así el narrador representan una parte importante en el relato, pues da pie a que el lector espere “algo”, o sea empieza a especular sobre la naturaleza de aquello que se resolverá, en lo antes mencionado al inicio del cuento, asimismo

los personajes involucrados en este caso a la princesa desmemoriada, representada por Ofelia.

Así el Fauno prosigue de viva voz el cuento, como personaje principal de la historia, ya que este representa la imaginación de una niña llamada Ofelia, la cual vive en un mundo real, el cual se hace acreedor de este término, porque cuenta con un referente externo: los últimos focos de resistencia contra la dictadura del general Franco, la guerra civil de España en el año de 1944.

El fauno representa al personaje principal encargado de generar las acciones por parte de Ofelia para proseguir con el cuento, es a la vez el ayudante de Ofelia, para pasar las pruebas dadas por él y este pueda conseguir resolver el problema del retorno de la reina desmemoriada y ser llevada a su reino.

Sin embargo aquí uno de los puntos que hay que aclarar es el comienzo del film con la imagen de Ofelia muriendo y el narrador cuenta los hechos pasados antes del inicio de la historia. Sin embargo el transcurso de los hechos terminan donde empieza (muriendo Ofelia) y continua el relato por medio del narrador quién concluye la historia.

El narrador es un ser omnisapiente, pues tiene conocimiento total del film y así enuncia objetivamente los hechos: es la visión completa, pura y simple de lo sucedido, y lo enuncia en tercera persona, porque no es participe dentro del relato sino como observador de todo lo sucedido y acontecido en el relato. Su objetivo es no afectar la obra, ni hacer juicio para su rechazo o su aceptación, sólo mostrar los hechos.

El fauno es un personaje redondo y actante. Redondo porque muestra varios matices de su personalidad, pues no es malo, ni bueno, solo actúa de acuerdo a los acontecimientos presentados y dependiendo de las acciones y deseos que requiera o a donde quiera llegar. Además de ser actante porque hace

a hacer a Ofelia, asimismo cumple con la función de ayudar a la niña, para cumplir con las pruebas impuestas por el mismo.

Así el Fauno cumple con las cuatro etapas recurrentes propuestas por Vladimir Propp.

Performance: Pues se mueve hacia el objeto y actúa sobre él, en este caso: Ofelia. El fauno no representa las pruebas para llegar hacia el Objeto, sino es el Objeto el que hace las pruebas para el fauno y obtenga su gloria, al ser reconocido en la fiesta de honor cuando llega Ofelia al reino de Betmorra y se le reconozca como la princesa Muana.

Competencia: Al fauno se le dota de algunos amigos fantásticos, en este caso las hadas para que se encarguen de buscar a Ofelia y el mismo genera a Ofelia objetos mágicos para ella y pueda desempeñar bien las pruebas dadas por él.

Mandato: El mandato es primero impuesto al fauno, pues el rey le ordena buscar a su hija hasta encontrarla a pesar de que pasen los años, y asimismo él le da órdenes a Ofelia para cumplir con las pruebas.

Sanción: La recompensa de ser reconocido el fauno quién regreso a la reina a su reino y ésta reino por los siglos.

Así con el cumplimiento de los cuatro elementos principales para definir al fauno como el héroe, el protagonista y el sujeto de la enunciación en el cuento. La descomposición del film nos lleva a saber que el cuento es presentada siempre con la narración de un narrador en tercera persona, que hay cuatro etapas que cumplen los personajes, aunque nos siempre estén las cuatro y que los personajes cumplen con funciones de acuerdo a como estén colocados en la narración.

BIBLIOGRAFÍA:

- Argenot, Marc; Bessiere Jean; Fokkema Douwe, *Teoría literaria*, Editorial Siglo Veintiuno, España, 1993, 471 Pp.
- Carmona, Ramón, *Cómo se comenta un texto fílmico*, Editorial Cátedra, Segunda Edición, España, 1993, 323 Pp.
- Casetti, Francesco, *Cómo analizar un film*, Editorial Paidós, España, 1991, 268 Pp.
- Casetti, Francesco, *Teorías del cine*, Editorial Cátedra, España, 1994,. 364. Pp.
- Chatman, Seymour Benjamín, *Historia y discurso: La estructura narrativa en la novela y el cine*, Editorial Taurus, Madrid, 1990, 298. Pp.
- Bakhtin, Mikhail Mikhailovich, *Teoría y estética de la novela: Trabajos de investigación*, Editorial Taurus, Madrid, 1989, 519 Pp.
- Bakhtin, Mikhail. Mikhailovich, *Estética de la creación verbal*, Editorial Siglo Veintiuno, España, 1982, 396 Pp.
- Barthes, Roland, *La Torre Eiffel: Texto sobre la imagen*, Editorial Paidós, España, 2001, 183 Pp.
- Barthes, Roland, *Análisis estructural del relato*, Editorial La red de Jonás/premia, México, Quinta Edición, 256 Pp.
- Facé, Josep Lluís, *Teoría y Crítica del cine avatares de una cinefilia: André Bazin, Jacques Rivette, Serge Daney, Roland Barthes*, Editorial Paidós, España, 2005, 352 Pp.
- Galicia Lozano, Francisco Erick. *Sailor Moon y el mensaje de recursos mitológicos y sociológicos en la narrativa de la animación japonesa para la emisión de un mensaje anecdótico*, Tesis de licenciatura en Ciencias de la Comunicación, México, UNAM/FCPYS, 1999.
- Gadreault, Andre y Jost, Francois. *El relato cinematográfico*. Editorial Paidós, Barcelona, 1995, 176 Pp.
- Pérez Bowie, José Antonio, *Leer el cine. La teoría literaria en la teoría cinematográfica*, Editorial Universidades de Salamanca, España, Primera edición, 2008, 219 Pp.

- Propp, Vladimir, *Morfología del cuento*, Editorial Alkal-ediciones, Madrid, 2001, Tercera Edición, 275 Pp.
- Prosper Ribes, Josep, *Elementos constitutivos del Relato cinematográfico*, Editorial Universidad Politécnica de Valencia, España, 2002, 158 Pp.
- Puig, Luisa, *La estructura del relato y los conceptos de actante y función*. Editorial UNAM, México, 1978, 114 Pp.
- Lotman, Iuri, *El texto en el texto*, Editorial Cátedra, España, 2000, Pp. 200
- Metz, Christian, *Ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968)*. Volumen 1, Editorial Paidós, España, 2002, 265 Pp.
- Reyes Lechuga, Nerránsula. *Análisis narratológico de la fotografía de la película Miroslava*, Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación, México, UNAM/FCPYS, 2000.
- Sánchez Sánchez, Sergio, *Análisis morfológico del film Star Wars*, Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación, México, UNAM/FCPYS, 2004.
- Todorov, Tzvetan, *Las categorías del relato literario. En Análisis estructural del relato*, Editorial Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires, 1970, 300 Pp.

HEMEROGRAFÍA:

- Vertiz, Columna, “Del toro estrena aquí el Espinazo del diablo” en *Semanario Proceso*, Núm 1301, 7 de Octubre del 2001, p. 89

MESOGRAFÍA:

- Araguz, Javi, *Entrevista a Guillermo Del Toro*. Disponible en: <http://www.fantasymundo.com/articulo.php?articulo=467>, [Consulta 3 de enero del 2011.]
- Díaz, M. Luis, *Guillermo Del Toro. Terror a la mexicana*. Disponible en: <http://www.pasadizo.com/portada1.jhtml?cod=308> [Consulta 20 de noviembre de 2010.]

- Encuentros Digitales. *Guillermo Del Toro. Disponible En:* <http://www.elmundo.es/encuentros/invitados/2006/10/2192> [Consulta 6 de septiembre de 2010].
- Escritores Mexicanos, *Del Toro Gómez Guillermo. Disponible en:* http://escritores.cinemexicano.unam.mx/biografias/T/TORO_gomez_guillermo_del/biografia.html [Consulta 10 de diciembre de 2010].
- Garrat Viñes, Ernesto, *Guillermo Del Toro director de Hellboy: Simpatía por el diablo. Disponible en:* <http://www.mabuse.cl/entrevista.php?id=59745>, [Consulta 10 Enero del 2011.]
- Interesante. *Recaudación de películas. Disponible en:* http://www.interesarte.com/pais-taquilla-de-peliculas-por-pais.html?8b5982c13b57bd2918cc9da58fa0292a=7444ca551f5907395985276e076ba313_ [Consulta 10 de diciembre de 2010]
- L. Belategui, Oscar, *Guillermo Del Toro director de Laberinto del Fauno “Mi abuela me exorcizó dos veces”. Disponible en:* http://www.eldiariomontanes.es/prensa/20061013/cultura/guillermo-toro-directorlaberinto_20061013.html#Inicio_noticia [Consulta 22 de noviembre de 2010.]
- Laberinto del Fauno, *Ficha técnica. Disponible en:* <http://www.labutaca.net/films/40/ellaberintodelfauno.htm> [Consulta 30 de marzo del 2011.]
- Martínez de la Serna, Fernando, *Entrevista con Guillermo Del Toro. Disponible en:* <http://www.clubcultura.com/clubcine/clubcineastas/guillermodeltoro/ellaberintodelfauno/entrevista.htm> [Consulta 15 de diciembre del 2010]
- Moreno, Panko, *James Cameron ayudó a liberar de secuestro al padre de Guillermo Del Toro. Disponible en:* <http://supermorelia.com/cinemalelia/2009/12/james-cameron-ayudo-a-liberar-de-secuestro-al-padre-de-guillermo-del-toro/> (Consulta 21 de noviembre del 2010).