

**TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:**  
**EL LABERINTO DEL FAUNO: UNA MIRADA  
FANTÁSTICA A LA POSGUERRA ESPAÑOLA**  
**AUTOR: FEDERICO ESCUDERO ÁLVAREZ**

## **INTRODUCCIÓN**

Estas actividades sirven de complemento a las realizadas sobre *Bienvenido Mister Marshall* <http://www.educacion.gob.es/dms-static/34f9f096-4eef-4506-9036-d492ea27f0a2/consejerias-exteriores/bulgaria/publicaciones/materiales-didacticos/seccion-1.pdf>

En esa película se trata la posguerra desde un punto de vista cómico y costumbrista y en *El laberinto del fauno* aparece la posguerra mezclada con elementos fantásticos. Las actividades estarían en relación con:

- Enseñanza de Español Lengua Extranjera
- Contenidos culturales: la posguerra, el héroe, los cuentos de hadas...

## **CURSO/NIVEL**

Edad de los estudiantes: A partir de los 15 años debido a algunas escenas de la película especialmente violentas.

Según el Marco Común Europeo para las Lenguas:

Nivel B2

## **PALABRAS CLAVE**

*El laberinto del fauno*, cine español, crítica cinematográfica, posguerra, franquismo, cuentos de hadas, fantasía.

## **OBJETIVOS**

A partir de la película *El laberinto del fauno*, el alumno puede investigar sobre el contexto histórico de la España de posguerra e igualmente

reflexionar sobre las estructuras narrativas propias de los cuentos de hadas.

## DESTREZAS QUE SE PRACTICAN

La comprensión auditiva durante el visionado del film y la expresión oral y escrita en las actividades de antes, durante y después del visionado.

## CONTENIDOS

- DE MATERIA
- El cine español.
- SOCIOCULTURALES
- La posguerra en España: la guerra civil, el franquismo, los maquis, las cartillas de racionamiento.
- FUNCIONALES
- Describir personajes y lugares.
- Relatar una historia pasado.
- Redactar una crítica cinematográfica
- LÉXICOS
- Léxico relativo al mundo cinematográfico
- GRAMATICALES
- Los tiempos de pasado
- Estructuras de posibilidad con subjuntivo

## MATERIAL NECESARIO

### Tecnológico:

- Ordenador y proyector.
- La película *El laberinto del fauno* preferiblemente con subtítulos en español.

### Fotocopias:

- Ficha del profesor (**ANEXO I**)

- Fichas del alumno (**ANEXO II**)

### Enlace a Internet con la película on line

- [http://www.youtube.com/watch?v=OXOH\\_UKHhwY&feature=related](http://www.youtube.com/watch?v=OXOH_UKHhwY&feature=related) Aquí se puede ver la película aunque fragmentada.

### **DURACIÓN**

Una sesión para la presentación de la película y las actividades de previsualización, tres sesiones para el visionado de la película y las actividades durante el visionado, una sesión para las actividades que se escojan posteriores al visionado. En total unas cinco sesiones.

### **DINÁMICAS**

Se indican en la ficha para el profesor. Las actividades posteriores al visionado se prestan al trabajo individual para alumnos menos dinámicos y en las actividades anteriores y durante el visionado aparecen propuestas para el trabajo en grupo y la puesta en común.

- **Actividades antes del visionado:**

Sirven para hacer hipótesis sobre de qué puede tratar la película a través del cartel correspondiente y un fragmento del story board. Además son un modo de introducción a la posguerra a través de la investigación personal del alumno.

- **Actividades durante el visionado:**

Estas actividades están pensadas para que el alumno reflexione sobre la alternancia en la película del universo real y el fantástico, además de para que vaya anotando los puntos más importantes del argumento con vistas a su reflexión posterior. Se pueden hacer en grupos para repartir el trabajo y hacer una puesta común al final.

- **Actividades después del visionado:**

Las últimas actividades se centran más en el significado global de la historia, en la perspectiva comparativa de la película con otras narraciones épicas y fantásticas y en la reflexión individual del alumno sobre la película puesta por escrito en los trabajos finales (crítica cinematográfica, trabajos de creación personal...)

## BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS

- BETTELHEIM, B. (2000). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Barcelona, Crítica. **Excelente ensayo en el que se analizan los recursos simbólicos de los cuentos de hadas y su función catártica para los niños.**
- PROPP, V. (1985). *Morfología del cuento*. Madrid, Akal. Trabajo ya clásico en el que se analizan los arquetipos presentes en los cuentos de hadas.
- ROMERO, I. y GALLARDO, M. (2005). *Crear el hábito de leer. El relato heroico en la literatura juvenil*. Madrid, Narcea S.A. ediciones. **Material para incentivar la lectura de relatos heroicos con bastantes ejemplos actuales de cine y literatura. Las tablas sobre las características del héroe épico y su trayectoria están extraídas de este magnífico y excelente libro.**
- TORO, G. (2006). *El laberinto del fauno. Guión*. Madrid, Ocho y medio. **Incluye además el *story board* de la película.**
- <http://www.clubcultura.com/clubcine/clubcineastas/guillermodeltoro/ellaberintodelfauno/> accedido el 20 de marzo de 2012. **Página oficial de la película con una interesante entrevista a Guillermo del Toro, fotografías y análisis de los personajes.**
- <http://www.fantasymundo.com/articulo.php?articulo=467> accedido el 20 de marzo de 2012. **Entrevista a Guillermo del Toro donde explica cómo surgió la idea de *El laberinto del fauno* y en la que da algunas claves de interpretación.**
- <http://www.filmaffinity.com/es/film977734.html> accedido el 20 de marzo de 2012. **Página en la que se pueden encontrar ejemplos de reseñas de la película.**

## FILMOGRAFÍA COMENTADA

- *Alicia en el país de las maravillas* (Disney, 1951). Al igual que Alicia, también Ofelia penetra en un país de las maravillas, sólo que un poco más oscuro...
- *Bienvenido Mister Marshall* (Berlanga, 1956). Visión desidealizada de la posguerra desde un punto de vista cómico.
- *Big fish* (Tim Burton, 2003). Interesante película sobre los cuentos y cómo las narraciones crean su propia realidad.
- *Eduardo Manostijeras* (Tim Burton, 1990). Es también un buen ejemplo de cuento de hadas moderno ambientado en los años 50 en EEUU.
- *El espinazo del diablo* (Guillermo del Toro, 2001). La guerra civil en un orfanato para niños republicanos con un misterioso fantasma...
- *El mago de Oz* (Victor Fleming, 1939). Una niña viaja imaginariamente a un país fantástico lleno de color huyendo de las grises llanuras de Kansas.
- *El resplandor* (Stanley Kubrick, 1980). Otro cuento de hadas macabro en el que un niño perdido en los laberintos de un hotel aislado por la nieve huye de un ogro que resulta ser su propio padre...
- *El secreto de los hermanos Grimm* (Terry Gilliam, 2005). Una sugerente película sobre cómo las leyendas cobran vida.
- *La princesa prometida* (Rob Reiner, 1987). Es otro buen ejemplo del paso de la realidad a la fantasía con la figura del abuelo que lee un cuento a su nieto.
- *Tierra y libertad* (Ken Loach, 1995). Visión realista de la guerra civil desde el punto de vista de un británico que acude a luchar con las brigadas internacionales.

## OTRAS ACTIVIDADES SOBRE EL LABERINTO DEL FAUNO

- <http://www.bxscience.edu/ourpages/auto/2009/12/6/60673888/ellaberintodelfauno.pdf> accedido el 13 de mayo de 2012.
- [http://www.todoele.net/actividadescine/Actividad\\_maint.asp?Actividad\\_id=74](http://www.todoele.net/actividadescine/Actividad_maint.asp?Actividad_id=74) accedido el 13 de mayo de 2012.
- [http://www.difusion.com/uploads/telechargements/catalogue/ele/clase\\_de/clase\\_de\\_cine\\_muestra.pdf](http://www.difusion.com/uploads/telechargements/catalogue/ele/clase_de/clase_de_cine_muestra.pdf) accedido el 13 de mayo de 2012.

### DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

*El laberinto del fauno* nos permite introducir en clase el tema de la posguerra en España y es además una gran oportunidad para trabajar la narración en pasado y para relacionar el itinerario que realiza Ofelia con el de otros personajes heroicos.

#### ANEXO I. GUÍA DEL PROFESOR

**Actividades para antes del visionado:**

**Actividad 1.1.** Aquí tienes una imagen del *story board* de la película y un cartel. Descríbelos e intenta formular una hipótesis sobre de qué puede tratar la película.



Imagen extraída de TORO, G. (2006). *El laberinto del fauno*. Guión. Madrid, ocho y medio.



Imagen extraída de <http://www.filmaffinity.com/es/film977734.html>

Para esta actividad relativa a la formulación de hipótesis sobre el contenido de la película a partir de su título, el cartel y la imagen del story board, se les puede pedir que utilicen estructuras del tipo *Quizás + subjuntivo*, *Posiblemente + subjuntivo*.

**Actividad 1.2.** En este enlace puedes ver el trailer de la película. ¿Se ajusta a tus hipótesis?

<http://www.youtube.com/watch?v=FGzvvUBXj5M>

Se les puede pedir además que completen sus respuestas indicando a qué género cinematográfico creen que puede pertenecer la película y qué relaciones creen que se van a establecer entre los personajes protagonistas.

**Actividad 1.3.** *España 1944. La guerra civil ha terminado. Escondidos en las montañas, grupos armados siguen combatiendo al nuevo régimen fascista que lucha para sofocarlos. Investiga en internet sobre la guerra civil española, las circunstancias históricas de España en 1944 (por ejemplo la existencia de las llamadas cartillas de racionamiento) y sobre los maquis (quiénes eran, qué ideología política tenían...)*

Conviene que en la presentación general de la España de posguerra se haga referencia a aspectos que van a aparecer en la película: la referencia a la guerra civil, la dictadura franquista, los símbolos franquistas (el yugo y las flechas que aparecen en el coche del capitán Vidal), los maquis aislados en las montañas (como el grupo del hermano de Mercedes), las cartillas de racionamiento (en la película aparece una cola en la que se va repartiendo alimentos con la cartilla en la mano), el nacionalcatolicismo (ejemplificado en el sacerdote que acude a comer a casa del capitán Vidal)...

Se les puede pasar estas fotos para que identifiquen esos elementos o quizá se les puede dar recortadas las fotos por un lado y las expresiones por otro para que relacionen.

En este caso la **dinámica de grupos** sería repartir a los grupos las fotos y las expresiones recortadas y separadas para que caminando por la clase relacionen unas con otras.

La guerra civil española



Imagen extraída de

La dictadura franquista



Imagen extraída de [www.foroelsalvador.blogia.com](http://www.foroelsalvador.blogia.com)

Simbología: el yugo y las flechas



Imagen extraída de [www.legendarios.wordpress.com](http://www.legendarios.wordpress.com)

Las cartillas de racionamiento



Imagen extraída de [www.todocoleccion.net](http://www.todocoleccion.net)

Los maquis



Imagen extraída de [www.paredesz.blogspot.com](http://www.paredesz.blogspot.com)

El nacionalcatolicismo



Imagen extraída de [www.shiandalus.blogspot.com](http://www.shiandalus.blogspot.com)

**Actividad 1.4.** *Cuentan que hace mucho, mucho tiempo, en el reino subterráneo donde no existe la mentira ni el dolor vivía una princesa que soñaba con el mundo de los humanos. Soñaba con el cielo azul, la brisa suave y el brillante sol. Un día, burlando toda vigilancia, la princesa escapó. Una vez en el exterior la luz del sol la cegó y borró de su memoria cualquier indicio del pasado. La princesa olvidó quien era, de dónde venía. Su cuerpo sufrió frío, enfermedad, dolor y con el correr de los años y murió. Sin embargo, su padre el rey sabía que el alma de la princesa regresaría...quizá en otro cuerpo, en otro tiempo, en otro lugar... y él esperaría hasta su último aliento...hasta que el mundo dejara de girar. Inventa una continuación para este cuento fantástico.*

Esta actividad puede servir como tarea de anticipación de contenidos que van a aparecer después, además de repaso de los pasados. La **dinámica de la actividad** sería que cuenten la continuación de la historia en cadena. Empieza un alumno y se turnan para crear una historia colectiva.

## 2 Actividades durante el visionado

2.1. **La acción:** anota qué tres pruebas tiene que pasar Ofelia. ¿En qué consiste realmente la tercera prueba?

2.2. **Los elementos fantásticos:** anota los seres fantásticos y objetos mágicos que van apareciendo en la película.

2.3. **El fauno:** observa en qué circunstancias aparece.

La **actividad 2.1.** sirve para que el alumno fije puntos de atención en escenas de la película que va a tener que recuperar para realizar las actividades posteriores. Para la **actividad 2.2.**, en el caso de los seres fantásticos, se pueden señalar las hadas, el fauno, el sapo gigante, la mandrágora y el hombre con ojos en las manos. En cuanto a los objetos mágicos de la película, se pueden señalar el libro mágico que sirve de guía a Ofelia, la llave mágica, la tiza mágica, la daga... En el caso de las apariciones del fauno (**actividad 2.3.**), es importante resaltar que sólo aparece de noche y sólo lo ve Ofelia. La **dinámica de grupos** sería dividir a la clase en tres grupos para que cada uno haga una actividad y al final haya una puesta en común.

**Seres  
fantásticos  
y objetos  
mágicos**

Las hadas



Imagen extraída de <http://www.fotogramas.es/Noticias/Oscar/2006/El-insecto-hada>

El fauno



Imagen extraída de <http://foro.cinetube.es/off-topic-de-cinetube-foro16/el-fauno-faunete-os-desea-felices-fiestas-27081.html>

El sapo gigante



Imagen extraída de

La mandrágora



Imagen extraída de

[http://www.lurvely.com/photo/264004627/Una\\_Mandragora/](http://www.lurvely.com/photo/264004627/Una_Mandragora/)

El hombre con ojos en las manos



Imagen extraída de <http://www.rockandball.com.ar/recomendada-el-laberinto-del-fauno/>

Objetos mágicos	El libro mágico que sirve de guía a Ofelia y le indica cómo superar las tres pruebas, la llave mágica que está en la boca del sapo, la tiza mágica que abre la puerta a la habitación donde está el hombre ojos en las manos, la daga que debe utilizar Ofelia para superar la tercera prueba....
-----------------	---

### Actividades después del visionado:

El objetivo de estas actividades es que relacionen la película con otras narraciones fantásticas y épicas. Para ello en las **actividades 3.1. y 3.2.** se les puede dar ejemplos clásicos (*La Odisea, La Ilíada, La Eneida*), medievales (*El Poema de Mío Cid, La canción de Roldán*, los mitos artúricos) o actuales (*Harry Potter, El señor de los anillos, La guerra de las galaxias, Xena, la princesa guerrera, Lara Croft* o cualquier superhéroe como *Spiderman, Batman...*) Lo que sigue es una propuesta de soluciones de esas actividades. Se debe dejar claro a los estudiantes que no todos los héroes deben cumplir todas las características.

Estas tablas están extraídas y adaptadas del libro ROMERO, I. y GALLARDO, M. (2005). *Crear el hábito de leer. El relato heroico en la literatura juvenil*. Madrid, Narcea S.A. ediciones.

Características	Ofelia	Otro héroe épico
1 Sus padres son de familia real.	Se dice de ella varias veces que es una princesa.	
2 Sobre él se ha dicho un oráculo o profecía.	Se dice que la princesa se reencarnaría en otro tiempo y en otro lugar.	
3 En su cuerpo hay señales físicas que lo identifican.	Una marca en el hombro en forma de media luna.	
4 Cuando nace o es pequeño se realiza un atentado contra su vida.	En este caso, el atentado lo realiza el capitán Vidal al final de la película cuando mata a Ofelia.	
5 Alguien se lleva al niño.	En este caso, se nos dice al principio que la propia Ofelia salió del mundo subterráneo para conocer el mundo de los humanos.	
6 Es educado por padres adoptivos en un país lejano.	Su padrastro es el capitán Vidal y es educada fuera del mundo subterráneo.	

<p><b>7</b> En un momento dado, se le revela su verdadera identidad.</p>	<p>Cuando se le aparece el fauno por primera vez, le revela que es una princesa.</p>	
<p><b>8</b> Puede recibir regalos u objetos mágicos de sus antepasados.</p>	<p>El fauno da a Ofelia la compañía protectora de las hadas, un libro mágico en el que están escritas las pruebas que debe superar, una mandrágora para que su madre se cure y una tiza mágica que le sirve para atravesar las paredes.</p>	
<p><b>9</b> A veces recibe un nombre nuevo.</p>	<p>El fauno la llama <i>princesa Moanna</i> pero es llamada Ofelia en el mundo real.</p>	
<p><b>10</b> Cuenta con la ayuda de un mentor o un sabio anciano.</p>	<p>El mentor es el propio fauno.</p>	
<p><b>11</b> Es llamado a la aventura y hace un recorrido heroico.</p>	<p>El fauno le revela a Ofelia que debe superar tres pruebas para demostrar que sigue siendo una princesa.</p>	
<p><b>12</b> Viaja a su futuro reino.</p>	<p>Durante la película, vemos a Ofelia entrar</p>	

	en el mundo mágico subterráneo.	
<b>13</b> Puede vencer a un rey, un gigante, un dragón o a una gran bestia.	Vence a un sapo gigante y al monstruo con ojos en las manos.	
<b>14</b> Puede morir en beneficio de otros.	Muere para salvar a su hermano pequeño.	
<b>15</b> Se le reconoce como superior.	Al final es aclamada como princesa en el mundo mágico.	

<b>Características</b>	<b><i>El laberinto del fauno</i></b>	<b>Otra narración épica</b>
<b>1</b> El héroe se presenta en el mundo ordinario.	Al principio de la película, Ofelia está dentro del mundo real de la España de posguerra.	
<b>2</b> Allí recibe la llamada de la aventura.	El fauno se le aparece a Ofelia para anunciarle que tiene que superar tres pruebas.	
<b>3</b> Duda al comienzo o rechaza la llamada.	No cree que realmente sea una princesa.	

<p><b>4</b> Es animado por un mentor o un sabio anciano.</p>	<p>El fauno la anima a comenzar la aventura.</p>	
<p><b>5</b> Cruza el primer umbral y entra en un mundo especial.</p>	<p>Las raíces del árbol herido por el sapo gigante son su primer contacto con el mundo mágico subterráneo.</p>	
<p><b>6</b> Necesita un período de formación.</p>	<p>El fauno introduce a Ofelia en el mundo mágico subterráneo: le revela su verdadera identidad, le indica el camino a seguir y le proporciona ayuda.</p>	
<p><b>7</b> Encuentra pruebas, aliados y enemigos. Sufre las primeras heridas.</p>	<p>Tres pruebas. Aliados: el fauno, las hadas y Mercedes. Enemigos: el sapo gigante, el hombre con ojos en las manos, el capitán Vidal.</p>	
<p><b>8</b> Desciende a los infiernos o al mundo subterráneo y cruza el segundo umbral.</p>	<p>Vence al sapo gigante de la raíz del árbol pero fracasa en la prueba del banquete del mundo subterráneo.</p>	
<p><b>9</b> Desaparecen los</p>	<p>Ella sola se enfrenta</p>	

aliados, consejeros o el mentor.	al Capitán Vidal sin la ayuda del fauno ni de las hadas.	
<b>10</b> Afronta la prueba final: el encuentro con la muerte.	Ofelia se sacrifica para salvar a su hermano y muere asesinada por el capitán Vidal.	
<b>11</b> Se apodera de su recompensa.	Su recompensa es evitar que su hermano sea herido.	
<b>12</b> Cruza el tercer umbral: experimenta una resurrección.	Resucita en el reino subterráneo.	

**Actividad 3.3. El espacio:** ¿dónde ocurre la acción? ¿Qué espacios reales y fantásticos aparecen? ¿En qué momentos se "cruzan" ambos mundos?

Para hacer esta actividad, la dinámica de grupos consistiría en dividir a la clase en dos grandes grupos: uno que focalizara su atención en los escenarios fantásticos y otro en los imaginarios. Al final se haría una puesta en común.

Se propone la siguiente respuesta:

Espacios reales		Espacios fantásticos	
<p>La casa del Capitán Vidal de la que vemos espacios como el almacén, la cocina, el baño, el comedor y algunas habitaciones .</p>	 <p>Imagen extraída de <a href="http://3.bp.blogspot.com/-dY8rEy42I-I/TeU73S9LkBI/AAAAAEho/dhBDfIDNiE4/s1600/Escenario+006.jpg">http://3.bp.blogspot.com/-dY8rEy42I-I/TeU73S9LkBI/AAAAAEho/dhBDfIDNiE4/s1600/Escenario+006.jpg</a></p>	<p>La raíz del árbol donde vive el sapo gigante. Lugar de la primera prueba para Ofelia.</p>	 <p>Imagen extraída de <a href="http://www.fox.com">www.fox.com</a>.</p>
<p>El monte donde se refugian los maquis</p>	 <p>Imagen extraída de <a href="http://www.riddlers-den.blogspot.com">www.riddlers-den.blogspot.com</a></p>	<p>La sala subterránea donde vive el hombre con ojos en las manos. Lugar de la segunda prueba para Ofelia.</p>	 <p>Imagen extraída de <a href="http://www.fox.com">www.fox.com</a>.</p>

**Espacios reales**

**El laberinto:** nexo entre el mundo real y el fantástico. Lugar de la tercera prueba para Ofelia. La película se abre y se cierra en este lugar.



Imagen extraída de [www.enclavedecine.com](http://www.enclavedecine.com)

**Espacios fantásticos**

**El mundo subterráneo:** Lugar que aparece mencionado al principio de la película y que vemos al final. Punto de reencuentro de Ofelia con su familia.



Imagen extraída de [www.composta.net](http://www.composta.net)

**Actividad 3.4. El tiempo:** ¿cuándo ocurre la acción? ¿En qué circunstancias históricas concretas? ¿Sabes qué son los "maquis"? ¿Cómo está contada la historia? ¿Es una narración lineal?

Esta actividad puede servir de relación con la **actividad 1.2.** para aplicar los contenidos relativos a la posguerra.

**Actividad 3.5. El punto de vista:** ¿a través de qué punto de vista está contada fundamentalmente la acción? ¿Lo que sucede está en la mente de quién?

En esta actividad se puede abrir un debate en el que reflexionen sobre las posibles interpretaciones de la película. ¿Está todo en la mente de Ofelia? La película comienza con la imagen de Ofelia agonizando y termina también con su muerte. ¿Es la película una alucinación de Ofelia durante su agonía? Parece corroborarlo que sólo ella ve el fauno y que se aparece únicamente de noche... ¿O todo lo que sucede es real? Guillermo del Toro dio su respuesta en una interesante entrevista que se puede encontrar en <http://www.fantasymundo.com/articulo.php?articulo=467> aunque eso no cierra la puerta a otras posibles interpretaciones.

**3.6. Los personajes:** ¿cómo evolucionan y cambian a lo largo de la película? ¿Cuáles de ellos pertenecen al mundo real y cuáles al fantástico?

Se propone la siguiente respuesta.

Personaje		Características. Función en la película.
Ofelia	 <p data-bbox="303 715 735 742">Imagen extraída de <a href="http://www.blingee.com">www.blingee.com</a></p>	<p data-bbox="757 365 1124 1097">La heroína típica de los cuentos de hadas. Una niña imaginativa y sensible que aprenderá a enfrentarse a los monstruos reales (el capitán Vidal) y a los imaginarios que pueblan su fantasía. Gracias a sus lecturas se adentra en un mundo mágico. Es comparable a otros personajes infantiles que también acceden a otra realidad que los adultos son incapaces de ver como <i>Alicia en Alicia en el país de las maravillas</i> o Dorothy en <i>El mago de Oz</i>.</p>

Personaje		Características. Función en la película.
<p><b>El capitán Vidal</b></p>	 <p>Imagen extraída de <a href="http://www.7circlegardens.livejournal.com">www.7circlegardens.livejournal.com</a></p>	<p>Sería como el equivalente al ogro malvado de los cuentos de hadas que persigue a la protagonista por un laberinto para darle muerte. Cruel, fanático y sanguinario, se insinúan sus problemas en la infancia de relación con su padre y su desequilibrio en una escena en la que ataca a su propio reflejo en el espejo mientras se está afeitando.</p>
<p><b>Mercedes</b></p>	 <p>Imagen extraída de <a href="http://www.altfg.com">www.altfg.com</a></p>	<p>Debido a la debilidad de Carmen, es como la segunda madre de Ofelia. Representa también la sabiduría popular.</p>

Personaje		Características. Función en la película.
Carmen	 <p>Imagen extraída de <a href="http://www.lahiguera.net">www.lahiguera.net</a></p>	<p>La madre de Ofelia. Debido a las complicaciones de su embarazo, la vemos en silla de ruedas o en la cama durante la mayor parte de la película. Se la retrata como un personaje bondadoso pero de poco carácter que acepta el matrimonio de conveniencia con el capitán Vidal.</p>
El doctor Ferreira	 <p>Imagen extraída de <a href="http://www.haboob.net">www.haboob.net</a></p>	<p>Ayudante de los maquis del monte, arriesga y pierde su vida tras negarse a participar en la tortura de un prisionero.</p>
El fauno	 <p>Imagen extraída de <a href="http://www.maquillajencinesoniarico.blogspot.com">www.maquillajencinesoniarico.blogspot.com</a></p>	<p>Es el mentor de Ofelia, el que le revela su identidad, le marca su destino, le introduce en un mundo fantástico y le proporciona ayuda. Durante gran parte de la película no sabemos si es un personaje bondadoso o malvado.</p>

Personaje		Características. Función en la película.
El hombre con ojos en las manos	 <p data-bbox="332 626 703 684">Imagen extraída de <a href="http://www.danilebowski.blogspot.com">www.danilebowski.blogspot.com</a></p>	Comparable a otros monstruos de los cuentos de hadas, su papel sería el de "asustaniños", un equivalente al hombre del saco.
Otros	Pedro (el hermano de de Mercedes), Garcés (el subordinado del Capitán Vidal), el sacerdote, el alcalde...	

**Actividad 3.7. La violencia en la película:** ¿crees que es una violencia gratuita o está justificada por necesidades de la narración cinematográfica?

En esta actividad se les puede pedir también que citen las diferentes escenas violentas que más les hayan impactado.

**Actividad 3.8. Trabajo de creación:** reescribe la historia de la película pero cambiando las tres pruebas por las que tiene que pasar Ofelia por otras de tu invención.

**Actividad 3.9. Trabajo de ensayo:** comenta ejemplos de otras películas y obras literarias en las que se mezclen la realidad y la ficción o los protagonistas accedan a mundos mágicos.

Como ejemplos se les puede dar Harry Potter, Alicia de *Alicia en el país de las maravillas*, Dorothy de *El mago de Oz*, Neo de *Matrix*, Don Quijote, los hermanos protagonistas de *Las crónicas de Narnia*...

**3.10. Trabajo de crítica personal:** elabora tu propia reseña de la película utilizando el vocabulario específico del cine (guión, banda sonora, actuación, vestuario, efectos especiales, maquillaje...)

Para esta actividad se puede utilizar como ejercicio de introducción al léxico cinematográfico la actividad contenida en la página 188 de V.V.A.A. (2006). *Abanico*. Barcelona. Difusión. En la página 189 hay también un modelo de crítica cinematográfica sobre la película *Mujeres al borde de un ataque de nervios* y un esquema de la estructura de una crítica se encuentra en ese mismo libro en la página 191. Modelos de crítica de la película se pueden encontrar en la página <http://www.filmaffinity.com/es/film977734.html> Para motivarles a realizar esta actividad se puede seleccionar la mejor crítica y proponerla para su publicación en la propia página de film affinity: <http://www.filmaffinity.com/es>

Es una actividad de reescritura del guión de la película que puede servir para poner en marcha la creatividad de los estudiantes.

**ANEXO II.FICHAS DEL ALUMNO**

## Actividades para antes, durante y después del visionado

### 1 Actividades para antes del visionado



1.1. Aquí tienes una imagen del *story board* de la película y un cartel. Descríbelos e intenta formular una hipótesis sobre de qué puede tratar la película.

1.2. En este enlace puedes ver el trailer de la película. ¿Se ajusta a tus hipótesis?

<http://www.youtube.com/watch?v=FGzvvUBXj5M>

1.3. *España 1944. La guerra civil ha terminado. Escondidos en las montañas, grupos armados siguen combatiendo al nuevo régimen fascista que lucha para sofocarlos.* Investiga en internet sobre la guerra civil española, las circunstancias históricas de España en 1944 (por ejemplo la existencia de las llamadas cartillas de racionamiento) y sobre los maquis (quiénes eran, qué ideología política tenían...)

1.4. *Cuentan que hace mucho, mucho tiempo, en el reino subterráneo donde no existe la mentira ni el dolor vivía una princesa que soñaba con el mundo de los humanos. Soñaba con el cielo azul, la brisa suave y el brillante sol. Un día, burlando toda vigilancia, la princesa escapó. Una vez en el exterior la luz del sol la cegó y borró de su memoria cualquier indicio del pasado. La princesa olvidó quien era, de dónde venía. Su cuerpo sufrió frío, enfermedad, dolor y con el correr de los años y murió. Sin embargo, su padre el rey sabía que el alma de la princesa regresaría...quizá en otro cuerpo, en otro tiempo, en otro lugar... y él esperaría hasta su último aliento...hasta que el mundo dejara de girar.* Inventa una continuación para este cuento fantástico.



Ilustración realizada por Esther Gilli. Se puede encontrar en internet en <http://esthergilli.blogspot.com/2010/01/el-laberinto-del-fauno.html>

## 2 Actividades durante el visionado

**2.1. La acción:** anota qué tres pruebas tiene que pasar Ofelia. ¿En qué consiste realmente la tercera prueba?

**2.2. Los elementos fantásticos:** anota los seres fantásticos y objetos mágicos que van apareciendo en la película.

**2.3. El fauno:** observa en qué circunstancias aparece.

## 3. Actividades para después del visionado

**3.1.** En la tabla de abajo tienes las características del héroe épico. Se pueden aplicar a modelos clásicos (Ulises, Aquiles, Eneas), medievales (El Cid, Roldán, el rey Arturo) o actuales (Frodo, Harry Potter). Igualmente son válidas para los protagonistas de los cuentos de hadas. Aplica estas características a Ofelia y a otro héroe épico que conozcas por el cine o la literatura. Ten en cuenta que no todas se tienen que cumplir.

Características	Ofelia	Otro héroe épico
1 Sus padres son de familia real.		
2 Sobre él se ha dicho un oráculo o profecía.		

<b>3</b> En su cuerpo hay señales físicas que lo identifican.		
<b>4</b> Cuando nace o es pequeño se realiza un atentado contra su vida.		
<b>5</b> Alguien se lleva al niño.		
<b>6</b> Es educado por padres adoptivos en un país lejano.		
<b>7</b> En un momento dado, se le revela su verdadera identidad.		
<b>8</b> Puede recibir regalos u objetos mágicos de sus antepasados.		
<b>9</b> A veces recibe un nombre nuevo.		

<b>10</b> Cuenta con la ayuda de un mentor o un sabio anciano.		
<b>11</b> Es llamado a la aventura y hace un recorrido heroico.		
<b>12</b> Viaja a su futuro reino.		
<b>13</b> Puede vencer a un rey, un gigante, un dragón o a una gran bestia.		
<b>14</b> Puede morir en beneficio de otros.		
<b>15</b> Se le reconoce como superior.		

3.2. Ahora tienes en la siguiente tabla las etapas de la aventura del héroe épico. Como en el ejercicio anterior, aplica esas características a *El laberinto del fauno* y a otra narración épica que conozcas literaria o cinematográfica.

<b>Características</b>	<b><i>El laberinto del fauno</i></b>	<b>Otra narración épica</b>
<b>1</b> El héroe se presenta en el mundo ordinario.		
<b>2</b> Allí recibe la llamada de la aventura.		
<b>3</b> Duda al comienzo o rechaza la llamada.		
<b>4</b> Es animado por un mentor o un sabio anciano.		
<b>5</b> Cruza el primer umbral y entra en un mundo especial.		

<b>6</b> Necesita un período de formación.		
<b>7</b> Encuentra pruebas, aliados y enemigos. Sufre las primeras heridas.		
<b>8</b> Desciende a los infiernos o al mundo subterráneo y cruza el segundo umbral.		
<b>9</b> Desaparecen los aliados, consejeros o el mentor.		
<b>10</b> Afronta la prueba final: el encuentro con la muerte.		
<b>11</b> Se apodera de su recompensa.		

12 Cruza el tercer umbral: experimenta una resurrección.		
--	--	--

**3.3. El espacio:** ¿dónde ocurre la acción? ¿Qué espacios reales y fantásticos aparecen? ¿En qué momentos se "cruzan" ambos mundos?

Espacios reales	Espacios fantásticos

**3.4. El tiempo:** ¿cuándo ocurre la acción? ¿En qué circunstancias históricas concretas? ¿Sabes qué son los "maquis"? ¿Cómo está contada la historia? ¿Es una narración lineal?

**3.5. El punto de vista:** ¿a través de qué punto de vista está contada fundamentalmente la acción? ¿Lo que sucede está en la mente de quién?

**3.6. Los personajes:** ¿qué características tienen? ¿Cuáles de ellos pertenecen al mundo real y cuáles al fantástico?

<b>Personaje</b>		<b>Características. Función en la película.</b>
<b>Ofelia</b>	 A full-body photograph of a young girl standing in a brightly lit, golden-hued hallway. She is wearing a vibrant red cape over a yellow dress with floral patterns and red shoes. Her hands are clasped in front of her.	
<b>El capitán Vidal</b>	 A medium shot of a man in a blue military uniform with a peaked cap, standing in a forest. He is looking off to the side with a serious expression. A bright light flare is visible near his cap.	
<b>Mercedes</b>	 A close-up portrait of a woman with dark hair, wearing a dark, intricately patterned shawl. She is looking slightly to the right with a thoughtful or somber expression.	

<b>Personaje</b>		<b>Características. Función en la película.</b>
<b>Carmen</b>	 A close-up portrait of a woman with dark hair, wearing a light-colored jacket and a small earring. She has a serious expression and is looking slightly to the left.	
<b>El doctor Ferreira</b>	 A portrait of a man with a beard and glasses, wearing a dark suit, white shirt, and patterned tie. He is looking directly at the camera with a neutral expression.	
<b>El fauno</b>	 A close-up portrait of a faun-like creature with large, curved horns and a human-like face. The creature has a serious expression and is looking slightly to the left.	

Personaje		Características. Función en la película.
El hombre con ojos en las manos		
Otros		

**3.7. La violencia en la película:** ¿crees que es una violencia gratuita o está justificada por necesidades de la narración cinematográfica?

**3.8. Trabajo de creación:** reescribe la historia de la película pero cambiando las tres pruebas por las que tiene que pasar Ofelia por otras de tu invención.

**3.9. Trabajo de ensayo:** comenta ejemplos de otras películas y obras literarias en las que se mezclen la realidad y la ficción o los protagonistas accedan a mundos mágicos.

**3.10. Trabajo de crítica personal:** elabora tu propia reseña de la película utilizando el vocabulario

específico del cine (guión, banda sonora, actuación, vestuario, efectos especiales, maquillaje...)