

MITOS Y LEYENDAS: PERMANENCIA EN LA NARRATIVA ICÓNICA ACTUAL.

*Alejandro Pachón Ramírez.
Doctor en Historia del Arte.*

«La invención de la imprenta debilitó todo un sistema de fuerzas vivas constructivas. Antes de la invención de la imprenta los libros eran rarísimos y los cuentos, narraciones, mitos o fábulas se mantenían por el poder intrínseco de la palabra». (Marshall Mac Luhan)

Los nuevos fabuladores de nuestra era, el cine, los cómics y los vídeo juegos, tras la crisis de la lectura tradicional y de la narrativa oral, han venido a recuperar y a incrementar ese sentido más popular y dinámico de las leyendas y la narrativa popular. Leyendas y cuentos que proceden de ese imaginario narrativo ancestral cuyas raíces se pierden en historias contadas en torno a una hoguera, en cavernas, en el antiguo Egipto o Mesopotamia, han encontrado un magnífico caldo de cultivo en la narrativa icónica, el cine y el cómic. De hecho en los títulos de crédito de la magnífica serie de televisión llamada «Amazin Stories», recreada en los ochenta por Steven Spielberg, se nos presentaban imágenes de viejos hechiceros tribales contando historias en torno a la hoguera, asumiendo el papel de unos relatos que, pese a transcurrir en nuestros días y estar bajo la envoltura de géneros actuales como la ciencia ficción, estaban relacionados con mitos y leyendas ancestrales.

A veces son una transformación o «remake» voluntario por parte del creador, como homenaje, recuperación o recreación; otras de forma inconsciente, de modo que el autor, sin quererlo pero pretendiendo lo mismo que los antiguos narradores de leyendas, recurriendo a símbolos, situaciones o soluciones dramáticas que siempre han estado en el acervo narrativo popular, porque, como ya se ha dicho, todo está contado desde hace mucho, mucho tiempo.

Evidentemente el lugar común más frecuentado por nuestros actuales hechiceros es el del género fantástico-terrorífico, y a él nos referiremos en primer lugar:

Tal es el caso de el «GORE», género terrorífico sangriento en el que el ingrediente truculento es básico, donde la sangre es la protagonista y la escatología se funde con la magia.

La fascinación por las vísceras en dicho género terrorífico no es algo nuevo. El mito de Prometeo, con su hígado devorado por un buitre y relacionado con los augures que adivinaban a través de los hígados de las aves tiene un punto de encuentro con el relato popular de las asaduras

-»Ay Palomita mia quién será.

- No te asustes hija que ya se irá

- Que no me voy, que a los piés de la cama estoy».

Aquella historia para asustar niños en la que la hija de una familia pobre lleva para cenar a casa las vísceras de un muerto (de su padre en algunas versiones) se han transformado en esos zombies devoradores de casquería cuyo «deus ex machina» es convertir a aquellos que devoran en multiplicadores de la epidemia antropófaga. El descuartizamiento y resurrección, que es lo que hacen los zombies, es también algo presente en multitud de cuentos populares, incluyendo Caperucita Roja y Pulgarcito.

Curiosamente ha aparecido en el terreno del cortometraje de animación en España una tendencia en la que se recuperan aquellas viejas historias populares macabras, habiéndose realizado al menos dos versiones del cuento de las asaduras, en la onda estética de los dibujos de Tim Burton para «Pesadilla antes de Navidad» y «La novia cadáver».

Algo parecido ocurre con la bruja de Blancanieves que quiere devorar el corazón de la chica para convertirse en tan bella como ella. Igual que los protagonistas de «The hungry», de Tony Scott, que insiste en la vertiente erótica del mito y en tantas otras.

En este tipo de cine y de relatos los niños cobran el ambiguo papel de víctimas pero también de verdugos, como Hansel y Gretel, que al final acaban con la bruja forzando una trasgresión que más que final feliz contribuye a ampliar los significados de la historia. Películas como «Los chicos del maíz», basada en un relato de Stephen King o la inefable «¿Quién puede matar a un niño?» de Narciso Ibáñez Serrador han insistido en esa idea: la venganza de los aparentemente frágiles niños de los cuentos, acrecentada en los últimos tiempos en títulos como «Frágiles» (Jaume Balagueró) o la saga japonesa «The Ring»

Otras veces ese mundo infantil, en el que el niño es ayudado por un objeto o personaje sobrenatural, adquiere tintes modernos en el cine dirigido y producido por Spielberg: como en el caso de «ET», «Regreso al futuro», etc...

Otro apartado destacable sería el del SIMBOLISMO TRADICIONAL DE LOS OBJETOS EN EL CINE:

El fetichismo del **zapato** como objeto sexual en Cenicienta, tendría su equivalente en el cine de Buñuel, con todo su imaginario surrealista en torno a pies, piernas y extremidades en general.

En el caso de Federico Fellini, el fetiche icónico por antonomasia sería la figura del **hada protectora** como anclaje con la infancia y complejo de Edipo y explicitada en personajes normalmente interpretados por Sandra Milo en títulos como «La ciudad de las mujeres», «Fellini 8 y medio» o «Giulietta de los espíritus»

La **escalera** es también un símbolo básico en el cine. Relacionada con el sueño de Jacob en nuestra cultura representa el paso a un nivel superior de consciencia o a otra dimensión. En el cine de terror es la subida o bajada al miedo (el sótano o la buhardilla) : «Psicosis», «Al final de la escalera»...

Destaquemos la importancia del sótano como eje vertebrador en el discurso de otra realidad más real que la invasión extraterrestre en «La guerra de los mundos» de Steven Spielberg, el único momento de la película en el que la terrible realidad social, encarnada por el personaje de Tim Robbins se impone a la fantasía de la invasión extraterrestre.

El **laberinto**: como elemento iniciático similar a la escalera, pero más iniciático y complejo tal como aparece en «El resplandor», «Dentro del laberinto» o «El laberinto del fauno»

Los **colores**: en «El bosque» (Nigth Samalyan) el color rojo de las capas que simbolizan el poder y la fuerza mágica frente a las asechanzas de los presuntos monstruos del exterior de la cerrada comunidad.

El rojo y el azul son el poder del espíritu. La capa de Odín es azul. Los colores preferidos por los superhéroes son el rojo y el azul. El negro de Batman o el del Spiderman simbiote simbolizan la vertiente oscura (The Dark Knigth) del héroe.

En «2001: una odisea espacial», de Stanley Kubrick el astronauta Bowman llega a un nivel de consciencia superior al final de su persecución del monolito a través de la contemplación de una serie de colores que muchos han interpretado como una sesión de cromoterapia mística.

El **fuego** : aparece en el cine con el Technicolor, en el de blanco y negro no queda bien. En las primeras películas en color era casi obligatorio un incendio (recordemos el impacto del incendio de Atlanta en «Lo que el viento se llevó», una de las primeras películas en color). Con los efectos especiales ha ido a más y se ha convertido en lo que fue en tiempos ancestrales: un elemento primitivo de catarsis, una purificación ideal para culminar una película o una secuencia de manera que satisfaga inconscientemente al público. «Sunshine» (Danny Boyle), un fallido híbrido entre «Solares» y «2001» habla explícitamente de la fascinación hacia el Sol

y el fuego, de la ignición como algo místico. La ausencia de luz solar también está presente de forma simbólica en películas antiutópicas como «Blade Runner» o «Alien», en las que la oscuridad escénica no es sólo un recurso dramático sino también ideológico.

El rito de la purificación por el fuego, mediante el cuál se camina sobre brasas en la noche de San Juan equivaldría a los tiroteos y explosiones a través de las que Mel Gibson, Bruce Willis y otros protagonistas del cine de acción salen más o menos indemnes y purificados de algunos errores de su pasado. El concepto de festival ígneo que existe en casi todas las culturas está presente en dicho cine de acción cuyo momento cumbre es la explosión con llamas, la pirotecnia a cámara lenta y la superación a través de la destrucción

El humo, como símbolo de ascensión espiritual estaba presente en el cine en blanco y negro, cuando se podía fumar y suplía al del incienso en los ritos sagrados. Las conversaciones o los silencios más desveladores del cine negro tienen como escenario el humo de los cigarrillos. Recordemos el rostro de Bogart oculto entre volutas de humo. No olvidemos que Cenicienta es la que vive entre cenizas, que es una sacerdotisa del fuego y del humo, una vestal. Al igual que ella muchos héroes del cine viven entre ceniza y suciedad (los westerns de Clint Eastwood), de donde salen purificados.

LAS METAMORFOSIS:

Caperucita (capa y gorro que la caracterizan como «especial», como personaje atípico) es una maga que se trasmuta, es devorada por el lobo y resucita, dentro del arquetipo de la muerte simbólica y el renacimiento alquimista; de la trasmutación de la materia y la elevación a un estado superior. Algo muy típico del cine fantástico y que encuentra su mejor expresión en las transformaciones de La Cosa en sus distintas versiones, de los ultracuerpos y del cine de John Carpenter y David Cronenberg en general. El momento cumbre de este subgénero es aquel en que alguien («La mosca») cambia su apariencia frente a la cámara y gracias a la magia de los efectos especiales. Recordemos cómo una de las primeras metamorfosis fantásticas que se producen frente a la cámara cinematográfica es la de la versión de «Doctor Jeekyll y Mr. Hyde» dirigida por Ruben Mamoulian en 1933, en la que el espectador contemplaba fascinado como el apacible rostro de Spencer Tracy iba cobrando los rasgos del depravado Mr. Hyde mediante unos ingenuos pero eficaces en aquella época efectos de fundidos encadenados.

La resurrección de ET, la del león en las crónicas de Narnia y otras curaciones milagrosas como la de «Starman» tienen el mismo origen. La saga Star Wars (el señor oscuro, Darth

Vader, que surge de la lava en la última entrega) está llena de esos recursos tomados del trasfondo alquímico de los cuentos y leyendas populares.

ESTRUCTURAS Y RECURSOS DE LOS RELATOS :

En nuestro mundo las series de TV son equivalentes a los relatos de las Mil y Una noches, y su intención de enganchar al televidente. La estructura industrial de las series televisivas obedecen al mismo criterio que impuso Scherezade para conservar la cabeza sobre los hombros : prolongar la atención por los medios que sea buscando una fidelidad del espectador similar a la del califa caprichoso, dosificando las historias e interrelacionándolas para que la familiaridad y la secuenciación hagan imposible que el destinatario opte por desertar y buscarse otro nuevo narador.



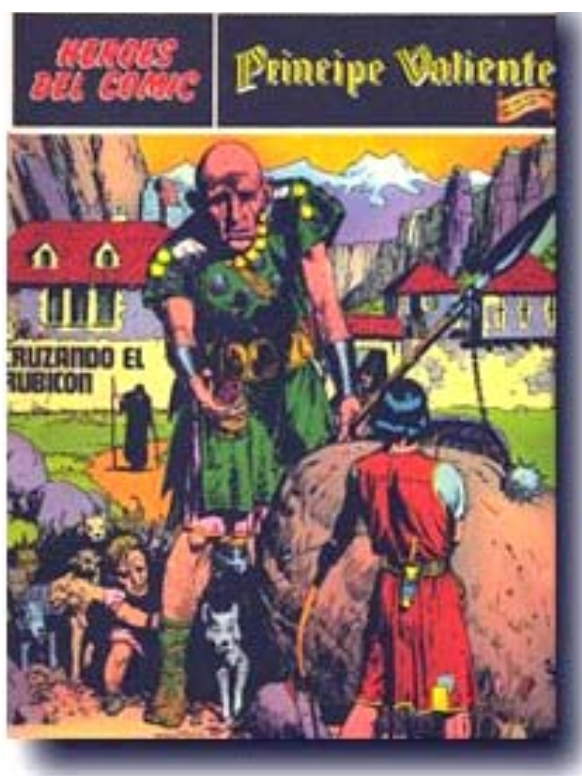
Pervivencia de la saga artúrica en series de Ciencia Ficción a partir de «El príncipe Valiente» y posteriores.

En muchos cuentos los protagonistas ocultan sus nombres bajo apodos. El nombre es algo sagrado y en muchas tribus es de mala educación pronunciar el nombre de uno. Del

nombre que se reciba depende el futuro de cada uno. En otros casos no se debe pronunciar el nombre de Dios como es en La cábala y en los nombres secretos de Dios. Por eso los superhéroes deben ocultar su verdadera personalidad, su verdadero nombre.

Probablemente por eso los protagonistas de los westerns europeos no tienen nombre y hablan muy poco : «el manco», el rubio, «el bueno». Mi nombre es ninguno.

El Príncipe Valiente, primer contacto de varias generaciones con el ciclo artúrico.



En el otro extremo estaría el de la invocación por la palabra, por la verborrea. La palabra para conseguir el hechizo, la palabra emanación sin significado semántico pero si mágico, las salmodias de los hechiceros y recitativos. La verborrea de los cómicos (los Hermanos Marx, Woody Allen o Cantinflas) como forma de escapar a las situaciones comprometidas en las que se encuentran a causa de su carisma o su aspecto marginal.

La repetición del mantra sonoro como clave dramática de expiación utilizado en la música de cine :

Los violines disonantes de Bernard Herrmann para «Psicosis» o los repetitivos leitmotivos del cine clásico ; la armónica insistente de «Hasta que llegó su hora» o el carrillón de «La muerte tenía un precio» tienen una finalidad ritual, no melódica, como la de las oraciones rituales.

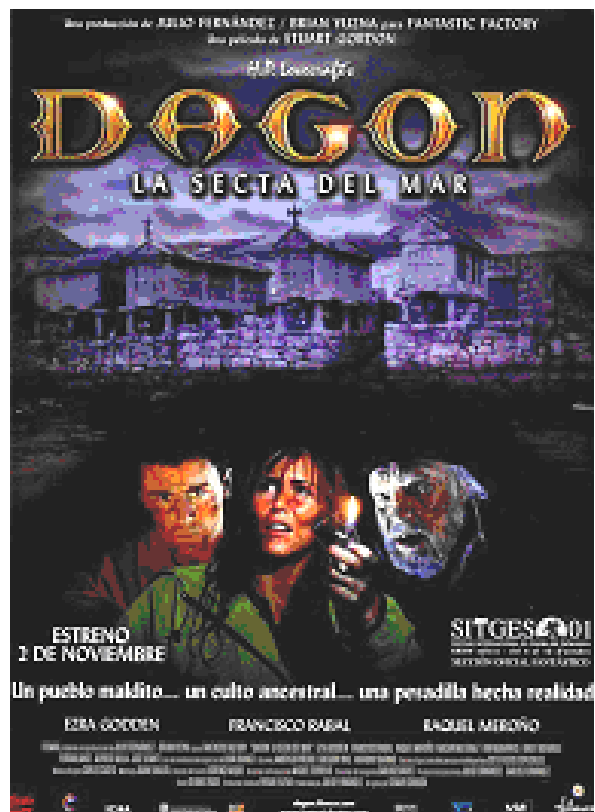
Estamos por tanto no sólo ante el nacimiento de nuevas mitologías, sino también de la recuperación de las antiguas . Un proceso de reconversión y creación sin parangón en la historia de la cultura .

En ningún otro momento de la historia han crecido tanto las formas mitológicas como en el entorno de la cultura de masas. Películas como «Piratas del Caribe» en la que se mezclan ingredientes legendarios tan diversos como Wagner, Homero o las leyendas célticas no son mas que la punta de un iceberg en el que superhéroes y superheroínas, se entrelazan en cross overs mediante los cómics y los videojuegos.

Un caldo de cultivo excelente como recurso didáctico para que los alumnos aprendan a discernir los orígenes remotos de sus personajes favoritos y, sobre todo, a fomentar la imaginación, el mejor arma de futuro que poseemos frente a la alienación y la apatía mediática.

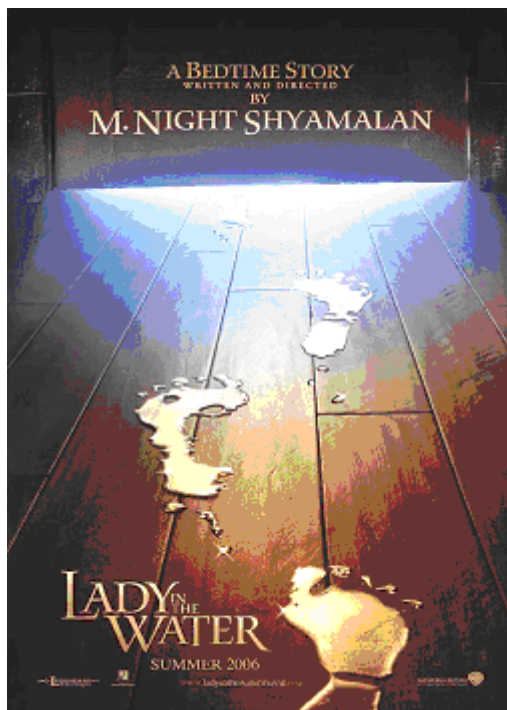
A continuación se comentaron algunos ejemplos visuales de lo anteriormente expuesto:

La productora Filmax y sus híbridos entre las leyendas gallegas y Lovecraft.





Los superhéroes : la mitología de la era de la comunicación



El recuperador para el cine y las nuevas generaciones de viejas historias de hadas y ondinias : Night Shyamalan.



Nuevos significados históricos al mito del laberinto y los dioses célticos

LONDRES, EXTREMADURA Y PORTUGAL, 2007-2008



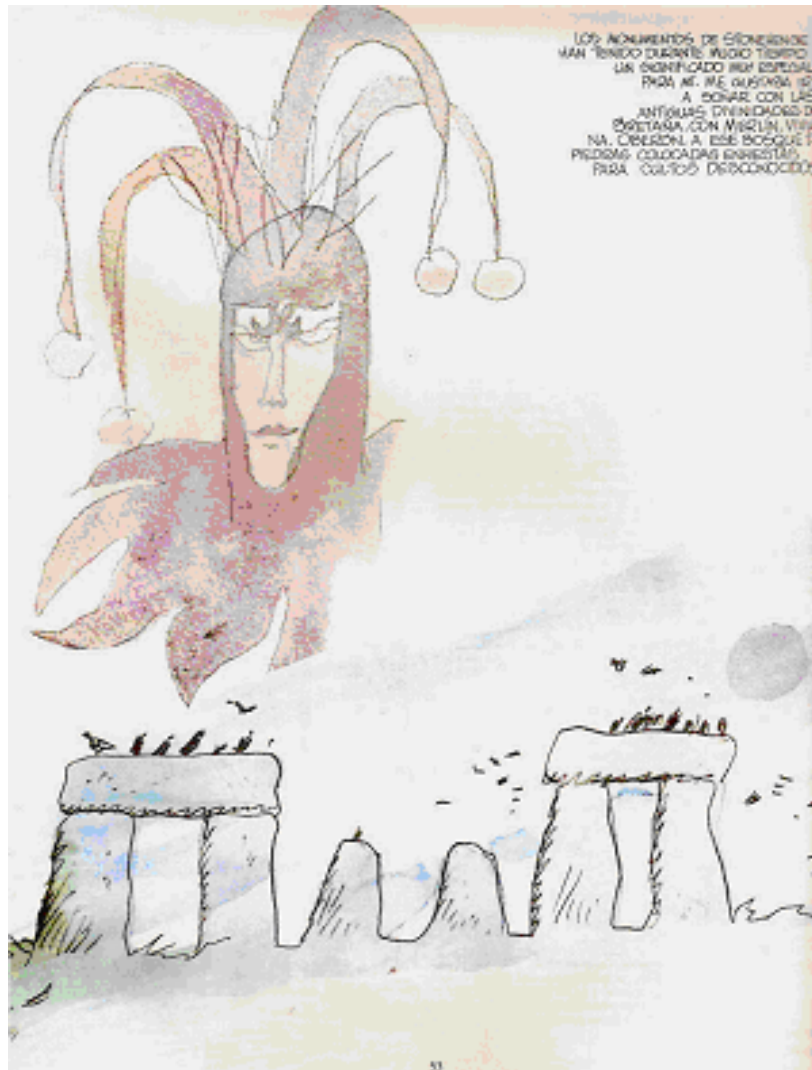
El mito del «lobisome» gallego en versión «científica» e histórica



De nuevo el mito del hombre lobo gallego, relacionado con el «sacamantecas» y con tintes sobrenaturales



Los «cuentos de hadas» como lazo entre el cuentos popular y el cómic en España



Hugo Pratt y su Corto Maltés como cultivadores de viejas leyendas europeas