

CINE Y MITO

Luis Cécèreu L.

a SIMONNE SIGNORET

La expresión cinema

La expresión cinematográfica constituye uno de los fenómenos más característicos del siglo XX, época de la cual es consecuencia y a quién corresponde en plenitud. Ya, a principios de siglo Kandinsky apuntaba, en su Ensayo "De lo Espiritual en el Arte", que, el arte es hijo de su tiempo y a él le pertenece. En, consecuencia, sobre tal afirmación, podemos, desde ya, advertir que la cinematografía conlleva la multiplicidad de aristas, propias de una época de reverberante violencia, agudas contradicciones y espasmódica dinámica social y cultural.

A los rasgos señalados, es oportuno advertir que la génesis del cine difiere, radicalmente, de los orígenes de otras expresiones del arte que, enraizadas en factores de carácter netamente religioso, emergieron, obviamente, con la presencia latente del mito y el símbolo. A la inversa, el cine es producto del desarrollo tecnológico sustentado en una época -fines del siglo pasado- caracterizada por la presencia, a nivel filosófico, de fuertes aires racionalistas. Así, con fecha de nacimiento, 28 de diciembre de 1986, Boulevard des Capucines, en París, la cinematografía adquiere en su gestación un prisma diferente de aquellas expresiones artísticas que se generan transidas de magia, mito y rito, en fechas imprecisas situadas en las fuentes de nuestra civilización.

Sin embargo, el cine pronto se reviste de mitología, incluso en la circunstancia ritualista, mediante la cual los hermanos Augusto y Louis Lumière asumen su paternalismo. Situación que, en el transcurso del siglo XX registra toda una constante, particularmente, en torno a ciertos verdade-

ros popularescos, meridianamente impregnada de una muy particular mitología, a la cual, obviamente, se asocia toda una original imaginería, que ha pasado a instaurar capítulos fundamentales en la historia de esta expresión.

Por otro lado y, derivado de problemas de orden metodológico, debo indicar que las sumarias notas, que se desarrollarán más adelante, corresponden a reflexiones sobre un tema polifacético y a circunstancias que devienen complejas, en cuanto aparecen vinculadas a realidades de producción y distribución industrial de filmes, que a su vez, han generado un enorme caudal de obras, limitante en lo extenso, a acuciosos programas de investigación académica. Por ello, las referencias serán señaladas en torno a filmes de relevancia y a momentos del desarrollo de la cinematografía de occidente, con énfasis en el cine nortamericano, la producción de algunas cinematográfica europea y ciertas obras latinoamericanas.

EN LA RAZ DEL SUEÑO

Nada hay más de ensueño que en la apreciación de una obra cinematográfica, fenómeno de curiosas circunstancias perceptivas. En una pantalla que recibe un determinado número de imágenes según una cadencia fija, la retina del ojo humano, merced a su capacidad "retiniana", envía a la conciencia una imagen en movimiento. Alguien definió al cine como la proyección en una pantalla de 24 haces luminosos. Tenemos movimiento en nuestra conciencia. Provenientes de imágenes fijas, contemplamos alucinados una realidad plena de a-

pariencias. Surge la ilusión, y tras ella el ensueño, asociado a las antiguas leyes de credibilidad de las poéticas greco-latinas. El cine es visualizado, desde sus orígenes, como el sueño platónico. Surge asociativamente, el mito de la caverna. André Bazin, crítico epígono de la "nouvelle vague", concibe, en el cine, ciertos aspectos del sueño estético:

"Todo parece suceder como si hubiera que trastocar la casualidad histórica que va desde la infraestructura económica hasta las superestructuras ideológicas y considerar los descubrimientos técnicos fundamentales como felices y favorables accidentes, pero, esencialmente secundarios, con relación al proyecto de los inventores. El cine es un fenómeno idealista".

"La idea que los hombres se habían hecho existía ya, totalmente, definida en su cerebro, como en el cielo platónico; y lo que nos sorprende es más la tenaz resistencia de la materia ante la idea que las sugerencias de la técnica a la imaginación del creador"...(1). La insinuación idealista de Bazin sugiere, entonces, una postulación neorromántica para muchos aspectos de la cinematografía, que se verán concretados en la constante aparición de lo mágico, como tema, y lo mítico como clave de información. Valga para ello, a modo de ejemplo, la vasta tendencia de inspiración surrealista, que postula al cine como un sueño. Al respecto, podemos citar obras de Buñuel ("El Perro Andaluz", "Belle de Jour", "Ese Oscuro Objeto del Deseo"), o de Saura ("Elisa Vida Mía", "Bodas de Sangre", "Carmen"), en donde lo onírico no pocas veces cede el paso a las claves míticas, como ocurre con el mito de Pygmalion, sutilmente propuesto en el filme *Elisa Vida Mía*. Al respecto, Buñuel señala: "El film es como una simulación involuntaria del sueño, nos hace observar que la noche paulatina que invade la sala equivale a cerrar los ojos; entonces comienza en la pantalla y en el hombre, la incursión por la noche y la inconsciencia..."(2)

La estructura del sueño en el cine, susceptible de ser asociado a la del mito, en la medida en que se organiza lúcidamente según códigos determina-

dos, favorece eficazmente la instauración de la mitología como uno de sus factores más característicos. Retornando a sus orígenes, podemos señalar que el cine partió con el elemento credibilidad, absolutamente solucionado. Las fotografías animadas captaban, ampliamente, la atención de los espectadores, quienes, se dice, las asumían con una cercanía tan inmediata, que aquella realidad representada, los inquietaba, aterraba o sorprendía, insinuando, desde ya, un plano de identificaciones psicológicas, que sustentará la mecánica de los mitos en el cine. Según eso, no fue fortuita la inmediata aceptación de los filmes de Georges Méliés, mago y prestidigitador de espectáculos de variedades, quien inicia una pródiga filmografía basada en relatos populares y en temas poblados de viajes, héroes y heroínas, como una preciada intuición del regreso a los postulados románticos, como queda representado en obras tales como "Cenicenta", *Viaje a Través de lo Imposible*, *Viaje a la Luna*, etc. Comienza a imponerse el sueño del folletín, la tradición, retomada por Julio Verne, y desarrollada muchos siglos antes con la novela de caballería.

CONCOMITANTES MITICO-FOLLETINESCAS

Queda claro que el cine posee una fuerte tendencia popularesca en la medida en que tiene un destinatario caracterizado por el predominio de un relativo desarrollo cultural. Por ello, es preciso considerar, en reflexiones alusivas al tema, la orientación determinada por todo un subconsciente colectivo, que lo modifica, asume y transforma. De ellos, gustos y modas dan fehaciente testimonio. Valga, también, agregar, en este sentido, que, en alto porcentaje, la mitología cinematográfica ha estado involucrada en circunstancias Kitsch, de rápida obsolescencia, situación sobre la que retornaremos más adelante.

Al hablar de folletín, habremos de referirnos a una suerte de subgénero literario, en donde sobresalen protagonistas dotados de caracteres especiales, enfrentados a situaciones extrapoladas, que tienden a soluciones tempo-espaciales, preferencialmente exóticas. A ello, es conveniente agregar la observación Kitsch de sentimientos y la tendencia a lo estereotipado en la postulación de los personajes. Ejemplos han sido las citadas novelas de caballería, las obras de Julio Verne y las correspondencias variadas en cine, tales como el melodramá, drama urbano y otras, a lo que es conve-

1.- BAZIN, André, *¿Qué es el Cine?*, Rialp, Madrid, 1957, p. 48

2.- Buñuel, Luis, *El Cine, Instrumento de Poesía*, "Universidad de México", México 1959, p.47

niente agregar teleseries (La Señora, La Represa, La Madrastra).

Desde Meliès, la industria cinematográfica tiende a nutrirse de folletines, en el momento en que los personajes históricos devienen legendarios, y los temas, míticos. Se conjuga la historia y la leyenda, frecuentemente solucionadas banalmente, como ocurrirá con ciertos sucesos tales como *Los Últimos Días de Pompeya*, *La Pasión de Cristo*, o personajes revestidos de leyenda como *Ben-Hur*, *Cleopatra*, *Carmen*. Se produce la acumulación y la desfunción Kitsch, aunque proponiendo muchas veces a la instauración de muchas mitologías en el ámbito del cine, como ocurre con el héroe invencible propuesto por Giovanni Pastrone para su obra monumental, *Cabiria* (1913) que tiene infinitos seguidores. Debemos agregar, también, la vertiente tramada, a principios de siglo, en torno a la tipología de las vampiresas o "mujeres fatales" (*Theda Bara*, *Pola Negri*), que serán, a la postre, los fundamentos del complejo erótico-mítico del "Star System", uno de los fenómenos más sobresalientes del cine norteamericano, que ya hacia los años 15 había propuesto una galería de personajes tipo, síntesis cabal de sentimientos, tales como la niña ingenua, la madre abnegada, el hijo malvado y la maniqueísta dialéctica de buenos y malos. Todo ello, con clara inspiración mítica.

UN SEGUIMIENTO DEL HEROE

Aristóteles perfilaba, en su Poética, al protagonista de los poemas épicos y de las tragedias como personajes nobles que, correspondiendo a las obras que emprenden, están dotados de atributos y poderes extraordinarios. Desde ya, encarnaban un armonioso ideal en el contexto de la antigüedad greco-latina. Eran los héroes, instaurados como seres sublimados desde la conciencia colectiva y en cabal y coherente espejeo en obras, particularmente aquellas asociadas a lo narrativo. Tal circunstancia, que se advierte, también, en los relatos populares (3), se destaca, meridianamente, en la literatura de folletines y en innumerables obras cinematográficas.

Testimoniado lo expuesto anteriormente, nos referiremos a obras que han pasado a formar parte de los clásicos de la cinematografía. En primer lu-

gar, citaremos el filme de Fritz Lang, *Los Nibelungos*, realizado en Alemania, en el año 1923, época de extraordinario esplendor de la cinematografía muda y del expresionismo alemán, tendencia a la que Lang se adscribe. De partida, *Los Nibelungos*, se asocia a una de las obras más importantes de la tradición épica germánica. Ahora bien, es preciso advertir que en la relación de esta obra, y otras similares, con el destinatario, no se espera de éste una actitud meramente basada en el afán de información, sino, por el contrario, una actitud emocional centrada en torno a un personaje legendario. Es en este punto en donde comienza a funcionar la mecánica del mito, sus proyecciones psicológicas, su credibilidad. Tales factores promueven una asociación Sigfrido-destinatario, aunque sin obliterar los valores cinematográficos específicos del filme, dotado de una "mise en scene" Wagneriana, con un paisaje espacializado en simbologías, continuamente espejantes de la grandiosidad de Sigfrido (árboles gigantescos, como catedrales; enormes cascadas, etc.). Se obtiene la convivencia del mito y la estética, así como también, la convivencia del destinatario-obra.

Por otra parte, es preciso recordar que, por la época, concretamente, en el año 1925, se estrena en Chile el único testimonio que ha quedado del cine mudo chileno, *El Húsar de la Muerte*, de Pedro Sienna. Vale la pena hacer algunas consideraciones frente al tema. El protagonista, Manuel Rodríguez, encarnado por el propio Sienna, reúne los ideales específicos del héroe. Joven, apuesto, invencible, triunfa en sus difíciles propósitos, aunque el destino, inspirado en antiguas concepciones, promueva su muerte. Pero, más allá, cruzará el umbral de la leyenda. Cuestionado por historiadores, Manuel Rodríguez, sólo tendrá apostura popular y legendaria. Tras ello, las bases de la ficción narrativa y cinematográfica. Convengamos en señalar que el filme aludido conlleva sus propios atributos, y que su recepción sigue siendo satisfactoria, merced a la dignidad de sus soluciones. Sobre un material mítico, se ha formulado una circunstancia creativa que no entra en antinomia.

En otro plano, el avance tecnológico que significó el sonido óptico incorporado (1927), promovió una lógica transformación. Al auge del "Star System", concretado en la década del treinta, es posible detectar un enorme caudal de melodramas de la más diversa índole y de dudosa calidad, cuya base de sustentación funciona sobre mistificaciones, en contrapartida al mito como elemento temá-

3.- Véase, PROPP, Wladimir. "Morfología del Cuento Popular"

tico, referencia o clave. Comienza a imponerse el cine de actor. Es el auge de Valentino y la Garbo. El actor se transforma en ídolo. Ahora bien, cabe preguntarse si dicha idolatría opera en función mítica. Para Valentino, mucha moda, gran despliegue publicitario. Para la Garbo, una larga serie de películas realizadas a su medida. Sin embargo, para ésta última, valga la presencia mitológica de su rostro preservado en máscara de yeso, (4) cual ritual atavío de heroína de antiguas tragedias.

A lo anterior, se contraponen obras de extraordinaria grandeza, fundamentas en torno a la eficacia del mito, como el filme de S. Eisenstein, "Alexander Nevsky", sobre un personaje memorable, solucionado en la grandeza de la epopeya. Evocamos nuevamente a Sigfrido, universalizado en gigantes cas estepas. Recordemos la inolvidable secuencia de la Batalla de los Hielos, avalada con las hermosas imágenes sonoras de la cantata, de Prokoyev. Todo esto trasunta la postulación personal, propia y característica del cine de autor. Cabe, sin embargo, hacer resaltar la contrapartida, cuya expresión se encuentra en los marcos del cine de género, de incontenible caudal.

ALGO MAS SOBRE EL HEROE MITICO

En una obra medular sobre el tema, *Joseph Campbell* (5), inspirado en *James Joyce* (Finnegans Wake), propone un modelo para el itinerario del héroe, sobre la base del monomito. "El camino común de la aventura del héroe es la magnificación de la fórmula representada en los ritos de iniciación: separación - iniciación - retorno, que podrían recibir el nombre de unidad nuclear del monomito...". En efecto, a los hitos anteriormente señalados, cabe agregar todo el desarrollo del cine de inspiración epicista, como el Western, que, en su postulación tradicional, hasta principios de la década del cincuenta, asumía dicho paradigma, que sea de paso, comienza a trizarse, en la obra de Zinnemann, *High Noon*. Preciso es graficar la tesis de *Campbell*, a fin de visualizar planteamientos que se retomarán más adelante. De hecho, la unidad nuclear conlleva, asociativamente, una imagen circular susceptible de adoptar variables arquetípicas, tales como tiempos cíclicos, eternos retornos, laberintos. Por otro lado, valga señalar que el mo-

nomitó implica la idea del viaje, tanto exterior (pensamiento épico), o instrospección, postulación psicológica o viaje a la conciencia. En este punto, recordemos dos Ulises; Homero y Joyce respectivamente. En relación a este último, viene al caso considerar al llamado antihéroe. Formulación arquetípica del cine norteamericano de la década del sesenta o en las heroínas desesperanzadas de *Antonioni* (*El Eclipse*, *El Desierto Rojo*), *saura* (*Elisa*, *Vida Mia*), *Buñuel* (*Belle de Jour*), *Bergman* (*Cara a Cara*). Obviamente, que tales situaciones no pueden proponerse extrapoladamente, orientándose, preferentemente, a la interacción, como se da en el filme de *Cimino*, *El Francotirador*, o de *Scorssese*, *Taxi Driver*.

Retomando la graficación de *Campbell*, y permitiéndonos algunos aportes aclaratorios, debemos considerar que dicha postulación se adscribe a las estructuras arquetípicas de *Jung* y que, por consecuencia, habrá en ella una serie de implicancias míticas, gratificadoras de distintos niveles de conciencia, en donde no están ausentes factores tales como el ensueño y la conciencia colectiva, que de alguna manera devienen primordiales en la instauración y recepción de obras tramadas en las antedichas estructuras.

Como señalábamos anteriormente, *Campbell* resumía la aventura del héroe en tres factores esenciales: la partida, la iniciación, el regreso. Sobre estos parámetros cabe recordar un enorme caudal de filmes de aventura, correspondiendo a ellos, en forma particularmente estrecha, la serie de *James Bond*, y los western tradicionales, como *Shane*. A ello, debemos agregar el tema del héroe fracasado, o antihéroe, que, como se ha dicho, adquiere importante relieve a partir de la década del sesenta. Como antecedente de ello, es oportuno mencionar la reiterada obsesión sobre ello, propuesta en ciertas obras de *John Huston* (*El Bosque Petrificado*, *El Halcón Maltés*, *El Hombre Que Quiso Ser Rey*), agregando a ello la solución instrospectiva de *Joyce* que, curiosamente, conlleva el sentimiento del fracaso y, obviamente, soluciones amargas y pesimistas: *Werner Herzog* (*Aguirre, La Ira De Dios*; *Nosferatu*), *Stanley Kubrick* (*La Naranja Mecánica*, *El Resplandor*).

A lo anterior, podemos agregar las fases sucesivas del itinerario del héroe, graficándolas de la siguiente manera, y siguiendo a *Campbell* en la citada obra.

4.- BARTHES, Roland, *Mitologías*, Madrid, Siglo XXI, 1980

5.- CAMPBELL, Joseph, *El Héroe de las Mil Caras*, Fondo de Cultura Económica, México, 1980.

- A.- La Partida : 1. La llamada de la aventura
 2. La negativa al llamado
 3. La ayuda sobrenatural
- B.- La Iniciación: 1. El camino de las pruebas
 2. La mujer como tentación
 3. Apoteosis
- C.- El Regreso : 1. La huida mágica
 2. El rescate del mundo exterior
 3. El cruce del umbral del regreso

Sobre la base de la síntesis precedente, pensamos en un filme cualquiera de *James Bond* y veremos que dichas fases ofrecen soluciones, claramente, perceptibles. Así nos encontramos con *Bond* —refinado, culto, invencible, apuesto, dotado de extraordinarias cualidades físicas e intelectuales— quien, al Servicio Secreto de su gobierno es llamado a ejecutar misiones trascendentales, en lugares variados y exóticos (El Cairo, Río de Janeiro, Las Bahamas, etc.). El científico le proporciona la ayuda sobrenatural que, como veremos, evoca el hilo de *Ariadna*, proporcionado por *Dédalo*, en una simbología proyectada al desarrollo tecnológico que en *Bond* se soluciona en relojes de fuerte campo magnético, poderosos fusiles, sofisticados vehículos para todo tipo de navegación, armamento sorprendente y eficaz, etc. En lo concerniente a la iniciación, vemos como sortea todo tipo de pruebas, de la cual no está exenta la mujer como tentación y tampoco la apoteosis, plena de fuego y explosiones gigantescas. Finalmente, retorna con los bienes obtenidos, aunque también, se advierte en él, sobre un desenfadado erotismo, la negativa al regreso. *Fellini* ha dicho que las películas de *James Bond* serán las únicas que prevalezcan, en cuanto constituyen un claro testimonio de la mitología de nuestra época.

SOBRE EL MONSTRUO TIRANO

Refiriéndose al mito del *Minotauro*, *Joseph Campbell* visualiza los perfiles del monstruo tirano. Nos detendremos en él, considerando sus arquetipos como la base de la mitología del cine fantástico, que ha generado una imagería de primer orden, de la cual daremos consideraciones detalladas en torno al muerto viviente, *Drácula*, *El Hombre Lobo* y *La Momia*.

En efecto, "Ahí se encerró el *Minotauro* y

desde entonces fue alimentado con mancebos y doncellas vivas, arrebatados como llanto a las naciones conquistadas por el dominio cretense."

"De acuerdo con la antigua leyenda, la falta original no fue de la reina, sino del rey, y él no pudo culparse porque recordaba lo que había hecho. Había convertido un asunto público en un negocio personal, sin tener en cuenta que el sentido de su investidura como rey implicaba que ya no era, meramente, una persona privada. La devolución del toro debería haber simbolizado su absoluta sumisión a las funciones de su dignidad. El haberlo retenido significaba, en cambio, un impulso de engrandecimiento egocéntrico. (5) Así el rey elegido "por la gracia de Dios", se convirtió en un peligroso tirano acaparador. Así como los ritos tradicionales de iniciación enseñaban al individuo a morir para el pasado y renacer para el futuro, los grandes ceremoniales de la investidura lo desposeían de su carácter privado y lo investían con el manto de su vocación. Ese era el ideal, ya se tratara de un artesano o de un rey.

La figura del monstruo tirano, ampliamente conocida en mitologías, leyendas o tradiciones populares, posee un perfil arquetípico, cuyos defectos pueden sintetizarse en una desmesurada avaricia, y una psique torturada y laberíntica, que se espeja en el entorno difuminado, abigarrado y confuso que propende a ser el marco referencial de la contaminación generada a nivel de todo lo que el monstruo toca. El tirano posee un ego tan desmesurado como su avaricia, el que se constituye en una maldición para sí y lo que le rodea. Vive aterrizado de sí mismo, torturado por el miedo y desconfiando de todo. "Donde pone la mano surge un grito, si no desde los techos de las casas, sí, más amargamente, dentro de cada corazón; un grito por el héroe redentor, el que lleva la brillante espada, cuyo golpe, cuyo toque, cuya existencia liberará la tierra..." (6)

Dichos tiranos devienen monstruos en su deformidad, sea ésta física (*Drácula*) o psicológica (*Dr. Yekkill*). *Sigfried Krakauer* señalaba que con *Caligari* se inaugura una larga galería de monstruos que culmina con *Hitler*, haciendo referencia a los modelos del expresionismo alemán. *Caligari*, protagonista del célebre filme expresionista de *Robert Wiene*, "*El Gabinete del Dr. Caligari*" (1919), es

5.- CAMPBELL, Joseph, *El Héroe de las Mil Caras*
 P. 22.

6.- *Ibidem*.

un monstruo tirano. Director de un Hospital psiquiátrico, el *Dr. Caligari* motivado por un acusado complejo de inferioridad, utiliza sus poderes mentales para anular el alma de un joven, *César*, utilizándolo como instrumento de agresión a la sociedad. El mundo del *Dr. Caligari* es fantasmal y su entorno espejea abigarradamente los torturados laberintos de su conciencia, deviniendo demencial. El entorno de *Caligari* será sombrío y nocturno. Hay en él, quizá, un anhelo neorromántico que grita desde las sombras. El mismo espacio Caligaresco, poblado de monstruosas deformidades, retorna con el espacio demencial que rodea al Coronel Kurtz, de la película *Apocalipsis Now*, de *Coppola*, o en el entorno del judío, del filme de *Bergman*, *Fanny y Alexander*. Será, entonces, la correspondencia reverberante de la espacialidad solucionada en símbolos, y con tendencias expresionistas, que en el cine de géneros se tornará, notoriamente, evidente.

Por otro lado, tales proposiciones míticas y arquetípicas están sustentadas por un contenido latente que actúa sobre el subconsciente del espectador, cerrando, así, el ciclo de su producción subconsciente en su estadio genérico. Esto explica que podamos considerar a la producción cinematográfica en su conjunto como un espejo de las ansiedades, neurosis y frustraciones sociales. El reflejo no es simplemente mecánico, sino que obedece a una rigurosa interacción social, por el cual el cine refleja ciertas realidades y al revertir este reflejo sobre el público refuerza, socialmente, los elementos de que se nutrió. (7) Dicha interacción promueve constantes mitologías, de fuerte asidero antropológico, aseveración que, de alguna manera, queda refrendada en el citado expresionismo alemán como vertiente encuzada por los avatares de entre guerra, y cierta premonición de la violencia desatada, posteriormente, por el nazismo y la ulterior resultante en la segunda conflagración bélica mundial. Será la época de las sinfonías del horror, desplegadas por el vampiro *Nosferatu*, del auge Mefistotélico, de las manos criminales de *Orlac*, del *Golem*, etc.

Roman Gubern, en el ensayo "*Las Raíces del Miedo*", reafirma las situaciones ritualistas codificadas en el cine de género, particularmente, el llamado "Cine de Horror". En este sentido, la reite-

ración sistematizada de las películas de vampirismo, opera en función de una particular mitología, de tal modo que "las normas diegético - rituales regulan las situaciones canónicas del género y las propias de cada uno de sus géneros, como el beso - mordisco del vampiro, la ceremonia de la creación del humanoide en el laboratorio, o la resurrección de la momia milenaria. Son escenas morales que no pueden faltar en ninguna de las películas de cada subgénero particular, aunque, ocasionalmente, se eliminen por elipsis haciendo que esta figura retórica, en definitiva, enfatice aquella situación canónica en la fantasía del espectador.

"Los cánones mítico - estructurales, por último, contemplan cada modelo mítico y su particular modo de articulación, que puede conocer algunas variantes episódicas, pero que subyace de un modo estable en las obras de cada ciclo o subgénero: el mito del vampiro, el mito de Frankenstein y su creatura, etc." (8)

Sobre dichas bases, autores como *Gérard Lenne* y *Todorov*, visualizan una tipología de base binaria, en términos de que el peligro viene del exterior, versus el peligro creado por el hombre, venciendo a una notoria simplificación, no lejana del reductivismo kitsch. A la inversa, el propio *Gubern* aporta nuevas formulaciones a los ejes dominantes, ligados a creencias míticas, rumores populares, material cultural y antropológico. Dichos ejes, que, normalmente, funcionan entretreídos, pueden adoptar formas concretas en mitologías tales como: 1.- El descanso eterno después de la muerte (vampiros-zombies-momias). Resulta uno de los mitos más extendidos, revelando la preocupación ante la mortalidad monstruosa, o la negación de la paz "post mortem" o el "vanitas vanitatis" de la creación imperfecta (Frankenstein), recogida, metafóricamente, por *Huxley* (*Viejo Muere el Cisne*) o *Borges* (*Las Ruinas Circulares*); 2.- La tiranía monstruosa, desarrollada, anteriormente, y propuesta sobre el poder omnimodo malignamente ejercido (*Drácula*, *el Dr. Mabuse*). En la misma línea, se gesta el poder desatado de la ciencia. Reacción propia del neorromanticismo y actitud develadora, críticamente, de las tendencias racionalistas (*Caligari - Frankenstein - Dr Jeckyl*).

7.- Cfr. GUBERN, Roman y PRAT, Joan, *Las Raíces del Miedo*, Tusquers, Barcelona, 1979.

8.- *Ibidem* p. 33.

VAMPIROS Y MOMIAS. LA ECLOSION NECROFILICA

El eje del mito vampírico en el cine es *Drácula*. De la clara asociación onomástica con demonios, dragones (Drakul - dragón), infierno, maldad, *Drácula* se ha constituido en uno de los elementos de mayor significación en mitologías e imaginerías del cine del terror.

Como fundamento mítico, *Drácula* tiene sus orígenes en viejos relatos folklóricos, que parecieran remontarse al medioevo. Por otra parte, debemos señalar que en *Drácula* coexiste otra vertiente mítica asociada al personaje del *Don Juan*. Visto de este modo, y con un correlato inverso, *Drácula* es el príncipe *don Juanesco* de las tinieblas. A ello, debe agregarse la confluencia del castigo a la eternidad y la obliteración del alter ego, que conforma uno de sus prismas más monstruosos. Tenemos de hecho, una situación cuyos factores esenciales estructuran una secuencia susceptible de esquematizarse como sigue: *Drácula - demonio - dragón - Dn. Juan - inmutabilidad - vacío interior - tiranía*. Sobre ello, y a propósito del mito de *Don Juan*, subyace una latencia mórbidamente erótica, curiosamente ritualizada.

Largamente estudiado por *Raymond Mac Nahy, Florescu, G. G. Giurescu, G. Ronsy, Gérard Lenne, Frank Mc. Conell*, quienes han establecido un seguimiento a un personaje histórico, *Vlad Tepes*, llamado el "empalador", príncipe rumano que gobierna *Valaquia* en el siglo XV. Años después se inicia la leyenda. Comprobamos así, como en el mito del héroe, que en el paso de la historia a la leyenda y el mito es de rápida expedición. *Drácula*, comienza a popularizarse en relatos de raigambre folklórica, principalmente rusos y alemanes, desde el siglo XVI. Sin embargo, se debe a la novela de *Bram Stocker*, "*Drácula*", aparecida a fines del siglo pasado su instauración definitiva sobre los arquetipos míticos ya establecidos popular escamente con la referida anterioridad. Desde *Stocker*, el personaje reaparecerá en múltiples oportunidades, especialmente, en la narrativa norteamericana, con *Stephen King*, "*La noche del Vampiro*".

Ahora bien, es conveniente aclarar los perfiles del vampiro, en el mito de *Drácula*. Más allá del bestiario fabuloso (basiliscos, dragones), del cual sólo tiene aproximaciones en estructuras de animidad, *Gérard Lenne* (9) sostiene que "un vampiro

es mucho más que un simple fantasma o aparecido (esos temas que jamás accedieron a la dimensión mítica). El vampiro no solamente es un muerto que sale de su tumba. Es un ser diferente de los seres normales (vida y normalidad están amalgamados) que ha sufrido una metamorfosis, que no está, forzosamente por la muerte fisiológica. Ante todo, el vampiro es un doble, una sombra o un reflejo. Razón por la cual le resulta imposible proyectar su sombra o reflejarse en un espejo".

Desde el *Drácula* de *Bram Stocker*, de clara inspiración de nomenclaturas vampíricas de *Dom Calmet S. J.*, publicadas en el siglo XVIII, hasta el *Nosferatu* de *Murnau* y *Drácula*, de *Ted Browning* (1931), comienza a operar estructuralmente el paradigma mítico. El ritual queda precisado, así como también, se instaura la iconografía adyacente. El personaje queda, netamente, perfilado mientras que la maldición que recae sobre él, complementa el contexto mitológico. *Drácula* asume su rol de príncipe tirano. Eficazmente, secundado por su criado (Sganarelle-Renfield) centraliza la maldición moviendo hábil y mágicamente los hilos del poder maléfico, corrompiendo, como *Midas* todo lo que toca y circunda. El castillo de *Drácula* tiene, como el Gabinete de *Caligari*, una connotación demencial y demoníaca. Rodeado de ciénagas y pantanos que cautelan su acceso, pareciera ser un ais mundi, asociado a niveles de profundidad de conciencia. En el centro del castillo, un sótano resguardador del ataúd de *Drácula* guardador del ataúd de *Drácula* (Ventre materno-Ballena demoníaca), vigilante de su sueño diurno. De noche, temido y esperado, *Drácula* inicia el itinerario nuclear del monomito. Desde *Nosferatu*, *Murnau - Herzog*, hasta *Horror de Drácula* (*Terence Fisher - 1957*), el vampiro viaja transmitiendo su maldición (ratas, mordidas, hipnosos). Retornamos al romanticismo. Cabe señalar la proposición circular de *Herzog*, que sugiere un *Drácula* redivivo en reminiscencias mozartianas. Penumbra y tiniebla. A la inversa, *Fisher* instaura el triunfo luminoso. La ventisca arrastra las cenizas del monstruo. Sin embargo, el príncipe *Drácula*, jamás alcanzará el amor que clama. Aquella experiencia, circunstancialmente denigrada. "...tuve una vaga sensación de algo largo y oscuro con ojos rojos y de pronto me rodeó algo muy dulce y muy amargo a la vez, entonces me pareció que me hundía en agua verde y profunda y escuché un zumbido tal como he oído decir que sienten los que se están ahogando y luego todo pareció evaporarse y alejar-

9 - LENNE, Gérard, El Cine Fantástico y sus Mitologías, Anagrama Barcelona, 1974. p. 53.

se de mí, mi alma pareció salir de mi cuerpo y flotar en el aire". Dice una de las víctimas del Drácula. Dicha circunstancia adquiere exageraciones curiosamente kitsch en la película de Fisher, *Las Novias de Drácula* (1960). Las elegidas devienen vaporosas y extasiadas, aunque violadas merced a la incontenible fuerza hipnótica de *Drácula*. Le dirá a Mirna Harker (Stocker) "De ahora en adelante acudirá a mi llamada. Cuando mi mente ordene ¡Venga!, pensando en usted, cruzará tierras y mares si es preciso para acudir a mi lado y hacer mi voluntad".

A lo anterior, se agrega toda una imaginería ritualizada en función fálica (estacas, caninos, mordeduras) y sadomasoquista oscilando en torno al *Drácula*, a lo que se opone la fuerza del bien (cruces, ostias, balas de plata). En lo medular, la luz y la sombra; el bien y el mal.

Drácula sigue variados cauces, aunque sus parámetros se reiteran. Es evidente que las soluciones de Herzog, distan de las de Fisher, en donde frente a un *Drácula* ratonil, neurótico y ambiguo, propuesto por el primero, mientras que, en el segundo se plantea, en una progresión dramática de prodigiosa eficacia, vincula la evolución de las relaciones eróticas/afectivas, de las cuales *Drácula* se convierte en ordenador omnipresente, siempre temido y siempre esperado. Está condenado a la eternidad, en un infierno que no pertenece a este mundo. Al respecto, evocamos un ensayo de Borges "La Duración del Infierno". *Drácula* es un personaje trágico, de clara universalidad. Dirá Lenne "el campo de la vampirología extiende su diversidad más allá de las fronteras, de los continentes, de los lenguajes. Tal vez sea una razón suplementaria el hecho de que, en el dominio de lo espantoso, el vampiro es el héroe trágico por excelencia".(10)

EL DESPERTAR DE LOS MUERTOS: EL MITO DE LA MOMIA

Georges A. Romero, secundado notablemente por el novelista Stephen King realiza en el año 1979, "*Zombie, el amanecer de los muertos*". Película maldita, marginal e incomprendida. Es ella —síntesis de vampiros, zombies, momias, antropófagos— se revela una amarga visión nihilista. Los

muertos vivos asedian un gigantesco supermercado, templo del consumo, sin embargo, sólo quieren carne humana. En medio de la dantesca visión, uno de los personajes, aparentemente, normal exclama: "Todos estamos muertos. El infierno está en la Tierra". La inspiración existencialista sarrtriana aflora de inmediato. Evocamos la desesperanza del condenado a muerte de "El Muro": ¿Para qué hemos gozado si pronto vamos a morir y no seremos ya sino gusanos, devorados por gusanos? Heidegger es lapidario al exclamar: "El hombre es un ser para la muerte". Juan Rulfo, encamina a uno de los personajes de la novela *Pedro Páramo*, por laberintos de polvo, poblados de espectros ambulantes, diluyendo el límite de vida y muerte.

Largamente debatido —a nivel de filosofía y teología— angustioso tema en la expresión artística, la muerte aflora, con una vertiente mítica de fuerte resonancia. Quizás allí, el hombre ha intentado dar respuesta a una agobiante inquietud. ¿Será acaso, inmortal el alma? ¿Cuál será el perfil del descanso eterno? ¿Hacia dónde se encaminan las visiones apocalípticas de la resurrección de los muertos? A estas interrogantes, que plantean un fatigoso camino para intentar una respuesta profunda, se han propuesto soluciones de diversa índole (racionalismos, existencialismos, idealismos, dogmas, etc.), entre las cuales, simplistas, complejas, la mitología ha encontrado un vertedero inagotable. De ellos, el mito de la momia y sus derivaciones como los no-muertos (Undead) y los zombies, aparecen con renovada frecuencia en la expresión cinematográfica.

La primera de las variables corresponden a los vampiros, de los cuales ya hacíamos mención, mientras que, el mito de la momia y el de los zombies, provienen, respectivamente, de fuentes literarias relativas al vudú y al antiguo Egipto. En este último término, podemos señalar que, obviamente, el mito de la momia comienza a gestarse en la primera mitad del siglo XIX, merced a las decodificaciones aportadas por Champollion sobre las fuentes directas y, posteriormente reafirmadas por relatos de Théophile Gautier, "*La Leyenda de la momia*" y de Edgard Allan Poe, "*Conversación con una Momia*".

Por otra parte, en otro perfil de dicha mitología, podemos asociar los planteamientos de Malinowsky (*Estudios de Psicología Primitiva*) y Mircea Eliade (*El Mito del Eterno Retorno*), quienes han distinguido cuatro variantes en los mitos de la

muerte. Los pertenecientes a la primera, refieren a una primitiva "Edad de Oro", el fabuloso tiempo de los comienzos, en que la muerte era desconocida y los hombres vivían felices y en un estado de ignorancia. En un segundo momento, un hecho protagonizado por algún humano, aunque aparentemente trivial y sin importancia, originó el triste sino actual. El tercer ciclo refiere a los esfuerzos realizados por héroes culturales en su afán de encontrar remedio contra tal mal. Por último, un cuarto núcleo mítico refiere la creencia en la inmortalidad y el destino de los difuntos en el más allá. Pues bien, el mito de la momia está situado entre la tercera y cuarta variante enumerada.(11)

La momia se hermana con el vampiro de *Herzog*, en el tema de la inmortalidad, creencia relacionada con una perspectiva espiritualista de la proyección del alma más allá de la muerte y que no escapaba a la cosmovisión preponderante en el hombre de la antigüedad. Desde allí parte todo un culto de ultratumba que, al igual que en los mitos vampirísticos, adquiere en la cinematografía una clara tendencia ritualista.

Ahora bien, mítica y filosóficamente, la inmortalidad, en cuanto asociada al tiempo, se transforma en un factor primordial, evidentemente tratado con variadas facetas en el ámbito de la expresión creadora. *Borges* escribe una "*Historia de la Eternidad*", al respecto expresa: "El tiempo es un problema para nosotros, un tembloroso y exigente problema, acaso el más vital de la metafísica; la eternidad, un juego o una fatigada esperanza. Lee-mos en el *Timeo* de Platón que el tiempo es una móvil imagen de la eternidad".(12)

Los faraones pretendieron conquistar la eternidad, como ha dicho *Sábato*, con pirámides construidas con lágrimas de legiones de esclavos. Hoy están siendo consumidas por arenas del desierto. Las tumbas han sido violadas. Nace otra mitología, codificada en signos de maldición y muerte, cuyos componentes parten de la antedicha inmortalidad y el ritual funerario culmina con la violación de la tumba y consecuente venganza del difunto, restaurando, en el castigo al profanador, el ciclo bíblico que impone la sentencia "Polvo eres y

en polvo te convertirás", como una respuesta al pecado de la soberbia implícito en el afán de inmortalidad.

Recordamos los momentos más notables del filme de *Terence Fisher*, "*La Maldición de la Momia*" (1959). El oficiante profanador que viola la tumba de la reina amada, es condenado a cuidarla eternamente. En primer plano sobre sus ojos aterrados al cerrarse el sarcófago, sintetiza el peso de la maldición. Será él, quien ejecute siglos después, la venganza sobre los nuevos violadores. Cumplido el mandato se sumerge en una ciénaga. El ciclo del eterno retorno, imagen mítica de caos y laberinto se impone como un destino trágico.

Asociado a la momia, podemos visualizar al muerto viviente que, como señalábamos anteriormente, proviene del ritual vudú, haciéndose popular en la cinematografía con las obvias variantes, pero prevaleciendo en ellos la imagen extraviada del sonámbulo, muerto viviente, cuerpo sin alma. De tales producciones, mencionábamos a *George A. Romero* (*Zombie, El Amanecer de los Muertos*). Valga al respecto, y como una revisión elitista de mitologías popularescas, la conexión inquestionablemente sartriana, de la autodenigración corporal. Como ha manifestado *Sábato*, en un creativo ensayo, sobre la narrativa sartriana (13) "...en su obra de ficción ocupa un lugar tan preponderante lo que al cuerpo y sus suciedades se refiere que su narración más profunda se titula *La Náusea*. Todos sus personajes viven obsesionados con la carne. "¿Para qué tendremos un cuerpo?" se preguntan *Coulov* y *Lucien*; *Ibbieta* sentía "La impresión de estar para siempre ligado a un enorme gusano; *Mathie* siente a su cuerpo como "una gran inmundicia". Experimentan repugnancia por lo blando y lo viscoso, que es la forma más groseramente humana del hombre y lo contingente". *Romero* no desconoce aquello. El mito se hace intrincado en resonancias metafísicas y creativas, como la momia de dos mil años, "*lux aeterna*" de titiretero, que aun respira, de la obra maestra bergmaniana, *Fanny y Alexander* (1984); síntesis poética y sugerente de mito, clave y ensueño, para una elevada expresión fílmica.

11.- CFR. GUBERN, Román y Joan Prat. Op.Cit.

12.- BORGES, Jorge Luis, *Historia de la Eternidad*, Emecé, Bs. Aires 1976, p. 11.

13.- SABATO, Ernesto, *Tres Aproximaciones a la Literatura de Nuestro Tiempo*, Editorial Universitaria, Santiago de Chile, 1972, p. 67.