



LA INFLUENCIA DE LA MITOLOGÍA EN LOS ARGUMENTOS CINEMATOGRAFICOS

Elena Galán Fajardo

Los mitos, como base de nuestra civilización, han sido las estructuras sobre las que se ha afianzado todo el sistema cultural, ideológico y social que ha ido evolucionando a lo largo de los siglos, pero cuyo legado ha permanecido hasta nuestros días. Presentes en los orígenes de todos los pueblos, los mitos han sido tomados a menudo como verdades absolutas que establecían sobre ellos todo su sistema de creencias. Pero con la evolución tecnológica, muchas de estas afirmaciones se han puesto en tela de juicio, llegando a un punto en el que todo aquello no verificable por la ciencia, no existe.

"(...) No sólo se han hecho añicos todas las viejas y míticas nociones sobre la naturaleza del cosmos, también aquellas sobre los orígenes y la historia de la humanidad". (CAMPBELL, 1972:16)

Joseph Campbell propone llegar a un entendimiento de la naturaleza de los mitos como base de la vida. Luis Cencillo va más allá, y apuesta por la existencia de un misterio aún sin descubrir que afecta a todos los seres humanos, un "algo" invisible que ansiamos y para el cual la ciencia todavía no tiene respuesta. (CENCILLO, 1998:11)

Antropólogos, psicólogos, filósofos, teólogos, historiadores e investigadores de las más diversas áreas del conocimiento, han estudiado el origen del hombre indagando en su pensamiento y naturaleza mitológicas. Pero uno de los inconvenientes principales, en opinión de Carlos García Gual, es haberlo hecho de un modo restringido a su área de conocimiento, complicando el problema en muchos casos.

“Hablar de mitos es exponerse desde un comienzo a una serie de malentendidos(...)”.

“Es evidente que la definición que podemos encontrar en un diccionario, como por ejemplo, el de la Real Academia Española -que dice que es fábula, ficción alegórica, especialmente en materia religiosa-, deja mucho que desear (...)”. (GARCÍA GUAL, 1981:10)

Por tanto, la noción misma de "mito" no es unánime para la mayoría de los estudiosos y, a menudo bajo distintas vestiduras encontramos una verdad semejante. Por otro lado, el habla cotidiana ha transformado su significado, normalmente de manera peyorativa (GARCÍA GUAL, 1981:11)

Mircea Eliade ha subrayado el aspecto simbólico del mito. Según él, la palabra griega "mythos" se refiere a la palabra hablada pero también a un cuento, historia o narración que son consideradas como verídicas aunque no verificables como ocurre con el relato histórico denominado "logos".

"El mito relata un acontecimiento que ha tenido lugar en el tiempo primordial, el tiempo fabuloso de los "comienzos" y en él, al tratarse de una historia sagrada, han intervenido seres sobrenaturales" (ELÍADE, 1974)

Luis Cencillo comparte la opinión de Mircea Eliade en cuanto a la intervención de personajes "metahumanos" en el mito. Sin embargo, Carlos García Gual hace una definición más precisa cuando afirma que, aunque es cierto que en la mayoría de los mitos intervienen personajes divinos, hay ocasiones en las que los héroes son incluso más importantes que los propios dioses, oponiéndose por tanto a aquellos autores que tan sólo admiten la primera clasificación. Por otro lado, define el "mito" del siguiente modo:

“Entendemos por mito un relato tradicional que cuenta la actuación memorable de unos personajes extraordinarios en un tiempo prestigioso y lejano” (GARCÍA GUAL, 1981:13)

C.G.Jung vio en los mitos una expresión de los arquetipos del inconsciente colectivo. Mientras que Malinowski, señalaba el rasgo de realidad vivida de los mitos.

En el libro *Album de mitos y leyendas I*, Eloy Martos hace una distinción entre mito, cuento y leyenda, tres conceptos que en ocasiones se confunden. En una primera categoría sitúa el mito y lo define del siguiente modo:

“El mito es una narración primordial, es decir, habla de los dioses y los acontecimientos que fundamentan una comunidad, por tanto son tradiciones cuyo valor ejemplar y básico nadie discute si se pertenece a esa comunidad”. (MARTOS, 2001:7)

Por debajo del mito, encontraríamos el cuento y la leyenda. En ocasiones, son categorías intercambiables o pueden aplicarse a un mismo motivo. El cuento es un relato de ficción con una serie de elementos y una estructura reconocible como estudió Vladimir Propp en su *Morfología del cuento*. Sin embargo:

“(…) lo que llamamos leyenda es algo más vago e informe, empezando porque no tiene una forma fija (...)” “lo que cuenta no es una ficción sino algo más o menos verídico, o al menos, algo relacionado con un hecho real, que en algún momento/lugar ocurrió, de lo que quedan vestigios probatorios (marcas, parajes, reliquias...) que dan crédito a la historia”. (MARTOS, 2001:7)

De cualquier manera, mitos, cuentos y leyendas han abastecido el imaginario popular durante siglos y aún hoy lo siguen haciendo a través de medios audiovisuales como el cine o la televisión: *Expediente X*, *Embrujadas*, *Xena*, son series que triunfan en nuestras pantallas en este momento y un claro ejemplo de la contaminación de la mitología a niveles masivos....

Por todo lo anterior, resulta bastante complicado encontrar una definición única al término "mito". No obstante, numerosos estudios han ratificado que, a pesar de las diferencias existentes en las raíces mitológicas de los pueblos y civilizaciones de todo el planeta existen bastantes puntos de conexión entre ellas. Campbell lo demuestra al estudiar la estructura de los relatos mitológicos, encontrando narraciones muy parecidas entre sí y fundamentadas sobre arquetipos inmutables al paso de los años:

“¿Por qué la mitología es la misma en todas partes, por debajo de las diferencias de

vestidura? ¿Qué nos enseña?” (CAMPBELL, 1959:12)

Umberto Eco, habla de esta capacidad mitopoética del hombre para adaptar esos mitos heredados de manera que sigan siendo útiles.

"La capacidad mitopoética del hombre, que tiene su sede dominante en el hemisferio derecho de su cerebro (hemisferio emocional), ha de modular su productividad imaginaria en función de los retos de sus cambiantes circunstancias ambientales y sus diversos contextos culturales y de ahí deriva su labilidad y su funcionalidad en relación con las características de cada época y cada sociedad." (ECO, 2002:10)

La influencia de la Mitología en los argumentos cinematográficos

Existen numerosos trabajos de investigación y documentos acerca de la influencia de la mitología, no sólo en la literatura sino también en el resto de las artes. Carlos García Gual, anteriormente citado, explica en su libro *Mito, viajes, héroes*, las variaciones de algunos de los mitos más representativos de la mitología clásica como Ulises, Jasón y los Argonautas o Fausto, y cómo han ido transformándose a lo largo del tiempo, a menudo influenciados por el contexto social.

“La literatura griega se ha alimentado en gran parte de los mitos. En la actualidad, el cine ha retomado algunas de las historias de la literatura y los grandes relatos de aventuras tienen mucho de ese carácter mitológico de las historias que han llegado hasta nosotros.”(GUBERN, 2002:9)

Resulta paradójico cómo historias tan lejanas para el hombre contemporáneo siguen siendo la semilla germinal de muchos de los argumentos cinematográficos, si bien se van actualizando con el tiempo. Y es aquí donde de nuevo surge la pregunta: ¿De dónde proviene esta universalidad? ¿Por qué una misma película es comprendida en países de culturas y tradiciones tan diferentes?

“(…) el cine y la televisión, por su vocación de seducción masiva, se han convertido desde su nacimiento en los máximos amplificadores y divulgadores de los grandes esquemas del pensamiento mítico (…).” (GUBERN, 2002)

Amalia Martínez, en su libro *Televisión y narrativa*, se centra en el papel de la televisión como transmisora de mitos, defendiendo el hecho comprobado de que un individuo pasa un mayor tiempo delante de la pequeña pantalla que en una sala cinematográfica. Por tanto, su papel es más importante de lo que suele considerarse, al tratarse de un medio desprestigiado en muchas ocasiones. No obstante, las historias de uno a otro no varían más allá de la fragmentación que impone el medio televisivo como consecuencia de la publicidad y el discurso transmitido por medio de una estudiada programación. Por lo cual, puede afirmarse que la importancia de ambos medios, como contadores de historias, es similar:

“A través de los relatos, el hombre alcanza conciencia de sí mismo, de ellos absorbe buena parte del universo conceptual y simbólico que le sirve para actuar e interpretar su experiencia. Una creencia preside nuestro trabajo: los *mass media* (sobre todo la

televisión, por ser el medio más accesible) cumplen la función de la perpetuación y propagación de leyendas, sagas, fábulas, como lo hiciera la tradición oral de antaño”. (MARTÍNEZ, 1989)

Esta opinión, por tanto, es contraria a la sostenida por otros autores, pues evidencia que, a pesar de la evolución tecnológica y la ruptura industrial y económica por parte de los *mass media*, éstos cumplen funciones análogas y transmiten leyendas similares a aquellas que escucharon nuestros antepasados.

Partiendo de esta idea, creemos importante destacar el papel del cine como transmisor y actualizador de los mitos clásicos. Tal y como hacen Jordi Balló y Xavier Pérez en su libro *La semilla inmortal, los argumentos universales en el cine*, nosotros nos preguntamos: ¿Hasta que punto son originales los argumentos cinematográficos? Busquemos esa respuesta siguiendo a Platón, tal y como recomiendan en su libro los autores citados, cuando afirma que son originales aquellos que, a pesar de ser frutos de un legado anterior, generan otro nuevo. Esto no debe considerarse como una limitación, ya que lo fascinante del cine es esa capacidad para ir transformando los modelos narrativos, otorgándoles nuevas perspectivas (BALLÓ, PÉREZ, 1997)

¿Cómo se crea una historia?

Básicamente y siguiendo las pautas establecidas, primero por Joseph Campbell en *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito* y, posteriormente por Christopher Vogler, fiel discípulo del anterior en *El viaje del escritor*, podemos crear una historia del siguiente modo:

Para empezar, debemos reunir una serie de ingredientes como son los personajes, entre ellos el antagonista/s y el protagonista/s, secundarios y auxiliares que completarán a los primeros. En segundo lugar, los situaremos en un escenario y en una época. Es decir, recuperaremos las tres reglas básicas del teatro clásico: espacio, lugar y tiempo.

Estos personajes elegidos, que tienen hasta el momento una existencia asumida en un universo cotidiano y conocido, comienzan a plantearse cosas o bien sucede algún tipo de acción que provoca una situación de cambio para el que han de prepararse. Al estilo de los cuentos, se introduce la semilla del conflicto que hará que todo evolucione de un modo inesperado, sumergiendo a los personajes en un universo desconocido cuyas reglas no controlan. Los participantes en este “viaje” lucharán para que todo vuelva a ser como al principio o, al menos, lo más parecido posible. Querrán regresar por miedo o inseguridad a su mundo anterior, pero verán que no les queda más opción que continuar y aprender de ese camino si desean obtener una meta establecida o transformar aquellos aspectos de ellos mismos que detestan. Pero el fin o el objetivo no suele estar claro en un principio, los personajes ignoran qué está sucediendo y muestran temor; por ello, dispondrán de un mentor o confidente que les indicará el camino a seguir, que no tiene por qué ser siempre el correcto.

Durante este viaje, se conocerán mejor a sí mismos o conocerán a otros individuos con los que establecerán relaciones de odio, de amor, de celos, de amistad...Pero, sobre todo, irán

descubriendo un objetivo (si carecían de él al inicio de la historia) de cualquier índole, bien sea interno o externo (suele aconsejarse ambos para enriquecer la historia), que les conducirá a una meta gratificante. Pero a cambio, tendrán que experimentar algún tipo de sacrificio que les avale como héroes y puedan conseguir el “elixir” que estaban buscando.

Este sacrificio llegará a su punto culminante cuando los personajes tengan que enfrentarse a su mayor temor -la *ordalía* suprema según Vogler- y tras una muerte psicológica o física, de ellos mismos o de las personas amadas, se producirá una resurrección (también literal o simbólica), llegando al final del viaje con el restablecimiento de la paz y la transformación, tanto externa como interna, de el/los protagonista/s de la historia.

Partiendo de este esquema básico, con tantas variaciones como se nos puedan ocurrir, pensemos por un instante en el trasfondo de la historia que intentamos transmitir, más allá del argumento o los acontecimientos que se vayan desarrollando. ¿Será una historia de amor? ¿De suspense?, ¿Será psicológica o centrada más en la acción?, ¿Habrá buenos y malos o resultará todo más ambiguo? ¿Estará el conflicto en el interior del personaje? ¿Qué quiero contar realmente? ¿El miedo ante lo desconocido? ¿La envidia? ¿El temor a la muerte? ¿La injusticia quizás? Este núcleo de la historia, el subtexto, aquello que se transmite sin nombrar y que esconde cada relato, está sin duda íntimamente ligado a la mitología más ancestral.

Recordemos el Ulises de la *Ilíada*. Ulises vive con Penélope y su pequeño hijo Telémaco en Ítaca. Su vida es feliz y completa, pero un día tiene que marcharse a la guerra de Troya, dejando a su familia. Después de correr innumerables aventuras, de luchar contra monstruos terribles, de enfrentarse a la traición, a la tentación de bellas mujeres y a todo tipo de pruebas, Ulises regresa a su hogar (su meta u objetivo). Y aunque en numerosas ocasiones parece que no podrá conseguirlo, en otras vemos un terror aún más profundo que es la pérdida de memoria o la pérdida del deseo por volver, olvidando su pasado. Pero Ulises consigue recordar y vuelve a un hogar y un trono invadido que deberá reestablecer en un apasionante final para recuperar el trono y a su familia.

Como vemos, un esquema clásico utilizado hasta la saciedad, sobre todo en las películas de Hollywood. Pongamos para analizarlo el ejemplo de dos películas sin relación aparente entre sí, tan sólo su nacionalidad. Nos referimos a *El señor de los anillos* y *American Beauty*.

En el primero de los ejemplos, un mundo tranquilo, bello, se ve amenazado por la presencia del mal. Un mago blanco (Gandalf) convencerá al héroe (Frodo), -rompiendo las reglas clásicas al elegir a un pequeño y débil protagonista-, para que salve al mundo de ese negro destino que está por llegar. Para ello, le confía una misión (objetivo) y le entrega un anillo que deberá destruir, pues es el portador del mal. El joven inicia el viaje con su amigo más fiel alejándose de su entorno, y durante el camino irá encontrando otros aliados que le apoyarán para conseguir y alcanzar su meta. Al mismo tiempo, surgirán antagonistas que dificultarán su actividad. Junto a los peligros externos, el héroe deberá enfrentarse a su propio yo, pues el mal es tentador y se va apropiando de su alma.

Aunque se trate de una película inacabada por ser varias las obras que la conforman, cada una de ellas seguirá el mismo esquema, tradicionalmente con el enfrentamiento entre el bien y el mal.

Revisemos ahora otra película, que desde el punto de vista formal nada tiene que ver con la anterior: *American Beauty*. El protagonista (en este caso un anti-héroe) es un hombre débil, pasivo, conformista, que ya no tiene ilusión por la vida, con una mujer a la que detesta y una hija a la que no entiende. La llegada de un nuevo y excéntrico vecino a la casa de al lado, abrirá nuevas perspectivas ante su apagada existencia y la atracción que sentirá por una de las amigas de su hija despertarán en él unos sentimientos desconocidos hasta entonces. Todo esto provocará un cambio, no sólo externo (comienza a hacer deporte, cambia su modo de vestir, etc...) sino interno; su actitud pasará de la pasividad a la actividad, se enfrentará a su esposa, vivirá como siempre había deseado y recuperará el tiempo perdido. Por tanto, al igual que en el ejemplo de *El señor de los anillos*, el protagonista se verá inmerso en una aventura que le conducirá a un mundo especial que desconoce, en el cual se irá descubriendo a sí mismo.

Como hemos visto, este esquema mitológico, de héroes, heraldos, aliados, enemigos etc... podría aplicarse a multitud de películas: Recordemos *Blade Runner*, *Terminator*, *La historia interminable*, *Spiderman*, etc... y otras de géneros tan diversos como *La diligencia*, *Asesinos natos*, *Flores de otro mundo*, *Trainspotting*, *Full Monty*, *Moulin Rouge*, *Ciudadano Kane*, *Eva al desnudo*, *El fantasma de la ópera*, *París, Texas...* y una larga lista de ejemplos, que si estudiásemos en profundidad, nos conducirían a las historias y los mitos clásicos que fundamentan nuestra cultura, como veremos a continuación.

Debemos aclarar que no siempre se adapta o se hace una variación de un mito en su totalidad. Usualmente se selecciona un aspecto que interese al autor y, a partir de este punto, se desarrolla según sus pretensiones, de un modo más o menos fiel al original.

Como veíamos antes, Ulises ha sido uno de los personajes mitológicos más influyentes en la literatura y el resto de las artes. En ocasiones, lo que se ha seleccionado de esta historia ha sido su viaje aventurero y solitario lleno de obstáculos. Pero otro de los aspectos más versionados ha sido el trayecto final: la llegada al hogar y el reencuentro con los seres queridos. El western, ha empleado con asiduidad la figura de este héroe solitario que viaja a través de un entorno hostil, en busca de un lugar donde establecerse. En *Centauros del desierto* tenemos un ejemplo bastante ilustrativo del héroe errante en un entorno despacible, que a menudo se queda a las puertas de un hogar restaurado, condenado a su destino solitario (BALLÓ, PÉREZ:1997).

En el cine y la literatura es frecuente que las historias mitológicas aparezcan mezcladas entre sí, tomando diversos aspectos de cada uno de ellos y otorgándoles una nueva dimensión.

Jasón y los Argonautas es un importante relato de aventuras de la Mitología griega situado cronológicamente en la generación de héroes anteriores a la Guerra de Troya. El rey Pelias, que ha usurpado el trono a Esón, vive temeroso del cumplimiento de una profecía que anuncia que será destronado por un hombre que se presentará ante él con una sola sandalia.

Jasón, hijo de Esón, cumplirá esta profecía. Para alejarlo del reino, Pelias le asigna una misión: conseguir el Vellocino de oro. Si se lo presenta, será proclamado rey en su lugar. Jasón emprende entonces un viaje lleno de aventuras y peligros acompañado de un grupo de héroes, los Argonautas. Finalmente, gracias a la ayuda de Medea, conseguirá su propósito.

Jasón y Los Argonautas ha sido, a lo largo de la historia del cine, uno de los ejes de los relatos de aventuras centrados en la búsqueda de un objeto a veces de gran valor pero otras con un valor intrascendente, como ocurre en las películas de Hitchcock. Pero también encontramos historias similares en el cine negro como *El halcón maltés*, centrado en la búsqueda de una estatuilla o en *road movies* como *Easy Rider*, donde el viaje no tiene siquiera un propósito definido.

Vladimir Propp, en su *Morfología del cuento*, ya estableció la figura de un personaje auxiliar (en este caso un personaje femenino, Medea) que ayuda al héroe a cumplir su misión. Este aspecto será retomado por el cine, incluyendo en el género de aventuras y en otros géneros como la ciencia-ficción, la presencia de un ayudante de sexo femenino.

No sólo la Mitología griega ha dado temas al cine, también lo han hecho los mitos religiosos, en concreto los extraídos de la Biblia y tan comunes a toda la humanidad.

"Los modernos estudios que sistemáticamente han comparado mitos y ritos de la humanidad, han encontrado por todas partes leyendas sobre vírgenes que han concebido héroes que murieron y nacieron" (CAMPBELL, 1972:18)

Es por ello, que personajes mitológicos como el Mesías o el Maligno han sido tan empleados, no sólo en el cine sino en el resto de las artes.

El relato mesiánico se origina en la necesidad de un líder por parte de una comunidad en crisis. Pero su llegada supone una ruptura con el orden anterior, encontrando la más absoluta oposición de las estructuras de poder asentadas en ese régimen que él pretende transformar. El enviado tendrá que aceptar el sacrificio de la muerte para cumplir su misión, convirtiéndose en un verdadero mito para sus seguidores. Pero antes de morir, anunciará su resurrección. *Espartaco* (1960) de Stanley Kubrick, *Gandhi* (1982) de Richard Attenborough y *Malcom X* (1992) de Spike Lee utilizan este mismo esquema si bien representado por personajes laicos pero siempre en lucha por unos ideales de justicia y paz. En ocasiones, los directores han preferido destacar el tema de la condena y soledad del héroe como consecuencia de su naturaleza sagrada (BALLÓ, PÉREZ:1997).

Superman es un curioso ejemplo de la adaptación del tema mesiánico al mundo del cómic y posteriormente al cine: un salvador que procede de otro planeta y que se encargará de que el bien y la justicia prevalezcan en la tierra, pero con frecuentes contradicciones entre la misión que le ha sido encomendada y sus propios deseos. Román Gubern también menciona la similitud y el paralelismo del primero con Jesucristo en su libro *Máscaras de la ficción*.

Pero si la figura del Mesías ha sido muy empleada en el cine, la figura del Maligno ha

despertado, si cabe, un interés mayor y normalmente ha sido entendido como un intruso destructor, no siempre encarnado en una figura individual, sino a modo de catástrofe natural o metamorfoseado en animal e incluso, en su forma más contemporánea, en la figura de un psicópata. *Henry, retrato de un asesino (1988)* y *Falsa seducción (1922)* son un ejemplo de ello.

“Los asesinos en serie no son un fenómeno del S.XX, realmente, como apunta Iván F. MATELLANES, tenemos precedentes folklórico-literarios como los hombres lobo o el Dr. Jekyll Mr. Hyde (...)”

“En la creación de Stevenson hay una división entre hombre/monstruo que cohabitan en la misma persona, igual que el psicópata mantiene una vida completamente “normal” cuando no está matando. Incluso son personajes sensibles, como Hannibal Lecter, con gustos exquisitos”. (MARTOS, 2001:316)

Lo peculiar es que, en la actualidad, el mal ha dejado de representarse mediante monstruos de terrible aspecto para pasar a poseer la apariencia de gente normal. Porque lo verdaderamente terrorífico, es que la maldad se encuentra en lo cotidiano, donde uno menos se lo espera.

El amor, ha sido el tema universal por excelencia. Un tema presente en la mayor parte de las películas, bien sea de un modo directo o indirecto. El amor redentor del cuento, universalmente conocido en la versión Disney, *La bella y la bestia*, critica el mundo de las apariencias y posee referencias de la mitología griega (el rapto de Europa), si bien la relación joven/animal ha sido empleada en casi todas las culturas primitivas. Ejemplos de esta redención a través del amor lo encontramos en *Cyrano de Bergerac* donde el físico del protagonista impide la unión feliz con la amada o en *El jorobado de Notre Dame* y *King Kong*, novedosas adaptaciones del tema de la bella y la bestia en el que siempre vence el amor (BALLÓ; PÉREZ:1997)

El amor prohibido ha sido incluso más atrayente en el cine, representado en la famosísima historia de Romeo y Julieta y con variaciones y adaptaciones tan diferentes como *West Side Story (1961)*, *Casablanca (1942)*, *Los tarantos (1963)*, y que aún sigue en candente actualidad pues ha llegado a convertirse a menudo en una de las tramas secundarias de la mayor parte de las películas.

Pero no siempre el amor ha sido mostrado desde su faceta más dulce. Son muchas las películas en las que el adulterio como amor dañino y destructor de la pareja, ha sido lo destacable. Un tema propio de la *Madame Bovary* de Flaubert, y que ha sido extrapolado a películas como *Ana Karenina (1935)*, *La letra Escarlata (1926)* o *Infiel (2002)*.

Fausto, arquetipo del hombre que pacta con el demonio en su ansia de conocimiento, ha sido el germen de diversas historias tratando a menudo un tema tan contemporáneo como es la insatisfacción del ser humano en el mundo que le rodea.

“Fausto se encuentra con que la sabiduría y la belleza sólo pueden ser perpetuadas con la ayuda del diablo, y esa lucha, esa atracción hacia el lado de los condenados, de los malditos, es lo que hace actual la leyenda” (MARTOS, 2001: 57)

Fausto también ha dado lugar a otra serie de películas en las que el diablo está representado por una organización poderosa y maléfica con la que el protagonista hace un pacto que no puede ser quebrado y si intenta destruirlo, pagará con la muerte. Es lo que le sucede al personaje de Tom Cruise en *La tapadera* (1993) o en algunas películas relacionadas con el tema de la Mafia, como *El Padrino*. También podríamos incluir en esta categoría *Pactar con el diablo*, una curiosa adaptación sobre el mito.

“En el caso de Fausto, tenemos una leyenda arquetípica, es decir, de plasmación de un arquetipo en un personaje semirreal. En efecto, según J. CARO BAROJA, Fausto es un personaje que en parte se considera real y que en parte corresponde al teatro popular alemán del siglo XVI, de donde pasa luego a la comedia inglesa, Marlowe, hasta llegar al Fausto de GOETHE. Dos rasgos básicos, la intención de hacer un pacto con el Diablo y el ser un hombre de saberes ocultos son elementos que encontramos en otras figuras, es decir, se ajustan a una visión arquetípica” (MARTOS, 2001:54)

La dualidad, sin duda una de las bases de nuestra cultura, ha dado lugar a personajes como *El Dr. Jeckyll y Mr. Hyde*, *Drácula* y *El hombre invisible*, entre otros.

"El mito del doble es coherente con el dualismo que domina el pensamiento humano: cuerpo/alma, bien/mal, vida/muerte ect., y no es raro que haya florecido en una cultura religiosa que postula que el hombre fue creado "a imagen y semejanza de Dios" (GUBERN, 2002:13)

El autor francés, G Lecouteux en su obra *Hadas, brujas y hombres lobo en la Edad Media. Historia del doble*:

“(…) ha documentado en textos literarios y tradicionales la vinculación de figuras como las hadas, brujas, fantasmas u hombres lobos a una concepción del alma que hunde sus raíces en el chamanismo y en las creencias griegas más antiguas. Para éstas, hay una dualidad entre el cuerpo, el yo visible, y un yo invisible que adopta distintas formas y nombres: doble, sombra, imagen o réplica, aire -pneuma- pero que puede externalizarse del cuerpo y “viajar”, y que se manifiesta plenamente en estados como el sueño o el trance” (MARTOS, 2001:15)

El doble puede manifestarse de distintos modos, tal y como se cita en el *Album de mitos y leyendas de Europa (I)*:

- a) El doble no muere con el cuerpo y ésta sería la explicación de los fantasmas y los aparecidos, así como la raíz de la necromancia.
- b) El doble es capaz de transformarse dando origen a las historias de hombres lobo u otras metamorfosis de animales.
- c) El doble se convierte en un ser independiente en cuanto el cuerpo está en reposo, dando lugar a leyendas sobre peregrinaciones nocturnas y diurnas de brujas y magos, ect...
- d) Las almas de los cuerpos separadas deben ser conciliadas mediante donaciones que aplaquen los rencores de los muertos.

Ejemplos del tema del doble podemos encontrarlo en sus diferentes versiones en películas como *El bosque animado*, *Psicosis*, *El señor de los anillos* (en el magnífico personaje del Golum)...

Como vemos, la lista de mitos, cuentos y leyendas -algunos de ellos convertidos en arquetipos- que han influido en las narraciones cinematográficas es extensísima. No sólo ha inspirado una serie de argumentos estructurados, sino que ha provocado la creación de una galería de personajes inolvidables. Bram Stoker investigó durante siete años sobre temas mitológicos para crear a su personaje más emblemático, Vlad Teppes, conocido como el Conde Drácula. Aunque el mito del vampiro tuvo un gran arraigo en la Edad Media, ya existían pruebas de su existencia en manuscritos unos dos mil años antes del nacimiento de Cristo, en Mesopotamia y una larga base mitológica a sus espaldas.

Carol S. Pearson, también fascinada por la obra de Joseph Campbell y C. Vogler, deriva su investigación hacia el tema de los arquetipos y aplica el viaje del héroe al descubrimiento de la esencia del ser humano.

“Las historias de héroes son profundas y eternas. Vinculan nuestros propios anhelos, dolores y pasiones con las de aquellos que nos han precedido, de tal modo que aprendemos algo respecto a la esencia de lo que significa ser humano y también nos enseñan cómo nos encontramos interconectados con los ciclos mayores del mundo natural y espiritual”. (PEARSON, 1992:16)

Mucha razón lleva Carol S. Pearson cuando afirma que ese viaje hacia nuestro interior puede transformar nuestras expectativas y nuestro modo de ver la realidad. Quizás sea éste uno de los motivos por los que la gente va al cine y se convierte durante un par de horas en otra persona, con conflictos que resolver y preguntas que plantearse (a menudo coincidentes con las suyas, pues el cine muestra problemas universales), pero con la seguridad de no ser uno mismo más que una proyección en la pantalla y saber, casi con acierto, que la historia finalizará con la resolución de esos conflictos planteados.

Carol S. Pearson, utiliza asimismo los pasos o las distintas etapas ya aplicadas por Campbell en la travesía del héroe y distingue distintos arquetipos o guías internos que nos irán ayudando en el proceso y nos irán enseñando a afrontar la vida desde otro punto de vista.

Estos arquetipos son el inocente, el huérfano, el guerrero, el bienhechor, el buscador, el destructor, el amante, el creador, el gobernante, el mago, el sabio y el bufón. En cada uno de nosotros predominará uno de ellos aunque podemos poseer distintos arquetipos en un solo momento, como por ejemplo cuando tenemos una enfermedad o algo amenaza nuestro puesto de trabajo. (PEARSON, 1992:23)

Por otro lado, cuando no disponemos de alguno de estos arquetipos o no son activos en nuestra vida, nos saltamos algunos de los pasos y, como consecuencia, podemos presentar algunas dificultades para afrontar los problemas que se nos presenten. Por ejemplo, si carecemos del arquetipo del guerrero, seremos incapaces de crear un plan para resolver el problema, y si carecemos del sabio, no aprenderemos jamás de esa situación superada.

“Cada vez que un arquetipo nos posee, pueden aparecer tendencias adictivas o compulsivas, sea que exista una adicción química o no”. (PEARSON, 1992: 35)

Los arquetipos son también empleados para crear los personajes cinematográficos, puesto que no son más que un reflejo de esa realidad que rodea al ser humano y una técnica recomendada a los escritores para ayudarles a determinar en qué dirección deben ir. Cuando describimos a un personaje es necesario tener claro a que arquetipo lo asociamos, ya se trate de un personaje principal o secundario. Establecer un arquetipo ayuda a clarificar la función que ese personaje tiene en la historia.

Para establecer el arquetipo podemos ayudarnos de las diferentes clasificaciones como asignar a cada personaje un signo del zodiaco, es decir asignarle un arquetipo zodiacal o seguir los modelos clásicos de arquetipo que tienen referencia en nuestra cultura. Uno de los modelos más empleados por los escritores es el de Dramática, que establece una definición de seis arquetipos básicos (CLASCA, 1999):

- **El Protagonista:** el punto de vista a través del cual vemos la historia. El que debe conseguir el objetivo de la historia.
- **El Antagonista:** el personaje que impacta en el protagonista de tal manera que le obliga a moverse, a cambiar. Se opone al objetivo a conseguir por el protagonista.
- **El Amigo Fiel:** El *Sidekick*, compañero, o amigo entusiasta, que apoya a cualquier personaje que se le asigne.
- **El Escéptico:** el que se está planteando continuamente si es bueno o no seguir por ese camino. Se opone a cualquier tipo de acción o decisión.
- **La Razón:** puede ser el consejero, o bien el que obliga a reflexionar al protagonista (en este sentido el antagonista puede cumplir esta función). Es calculador, planificador.
- **La Emoción:** representa el carácter emotivo. Responde sin pensar, sólo con los sentimientos. El personaje que puede ser utilizado para introducir elementos de caos, cuando sea necesario.
- **El Co-antagonista:** representa la tentación, es colaborador del Antagonista.

Una buena utilización de los arquetipos es de gran ayuda para fortalecer cualquier tipo de guión de cualquier género: desde culebrones y concursos televisivos, hasta una película intimista. Es importante, pues, definir cada personaje según su arquetipo ya que de ello depende su función dramática y la buena dinámica entre los personajes.

Paul Lucey establece otro modelo basado en seis arquetipos (LUCEY, *Story Sense*, p..25):

1. **El Héroe:** basado en el mito de Teseo: que se encontró y mató al Minotauro en el Laberinto de Creta. Los personajes-héroes moldeados según Teseo son almas valientes capaces de enfrentarse a cualquier enemigo o de cumplir cualquier tarea por difícil que

sea. El héroe se gana el favor de la audiencia en el sentido de que eleva el valor moral que conecta a la humanidad con lo que es bueno y decente.

2. **La pareja de amigos:** basado en el mito de Damon y Pitias suele ser una pareja de amigos que se embarcan juntos en alguna aventura, por ejemplo: *Midnight Cowboy*. Hay variaciones que incluyen dos iguales: *Arma Letal*, *Un hombre y una mujer*, *El informe Pelicano...* También este tipo de historia se refiere a un grupo de héroes que juntos se embarcan en una causa arriesgada.
3. **La búsqueda imposible:** se refiere a los personajes que se embarcan en una aventura noble, o viaje en lugar de simplemente luchar contra el villano. En este arquetipo se suele plantear el objetivo y luego como los personajes fracasan o no en su búsqueda.
4. **El rey debe morir:** este arquetipo trata de conflictos entre padres e hijos o con situaciones en las que el orden antiguo debe ser relevado por uno nuevo. Estas historias de rebelión pueden tomar muchas formas por ejemplo: que uno de los padres quiere quedarse con los hijos, conflictos edípicos, etc... Este arquetipo se refiere a dos importantes momentos en la vida de cada uno: separación del hijo o hija de sus padres y la individuación que es una necesidad interna para conseguir el sentido del yo, de uno mismo.
5. **Medea:** basado en la leyenda de Medea, en la idea del poder de la mujer. El arquetipo de Medea se separa de los antiguos arquetipos patriarcales presentando a una mujer que no está atada al dominio masculino.
6. **Fausto:** basado en la leyenda alemana del S.XVI, suele tratar de los extremos a los que llega la gente para conseguir lo que quieren. Hay una cualidad diabólica en muchas historias faústicas ya que la riqueza, el poder, el conocimiento que posee el protagonista, suele provenir de fuerzas corruptas. El poder corrupto puede ser una corporación, un grupo militar, una burocracia....

Sea cual sea el modelo arquetípico a elegir, repetimos constantemente las mismas historias, lo que difieren son los personajes empleados y el contexto en el que se sitúa:

“Las historias y los argumentos son siempre los mismos. Lo que diferencia claramente una historia de otra son los personajes. Unos personajes bien definidos, creíbles, humanos, son la base a partir de la cual se puede construir un buen guión” (citado por Merce Clasca en VILCHES, 1999:139)

Ya, en la Antigüedad, Teofrasto de Eresia, discípulo de Platón y Aristóteles y heredero de muchas de sus teorías, estuvo fundamentalmente preocupado por lo tipológico, creando varios retratos humanos que respondían a cualidades planas como son: el disimulo, la adulación, la inoportunidad, el entrometimiento, la angustia... Los caracteres continúan la noción aristotélica de que deben manifestarse por medio de su conducta. Por ejemplo, el carácter que pertenece a la tipología de la grosería se caracterizará por no responder a los saludos, por su antipatía y por no hablar o mirar de un modo desagradable.

Otros autores contemporáneos como Madeline DiMaggio, en su libro *Escribir para televisión*, sugiere un método psicológico para crear los personajes. En esta línea, trabaja

también Linda Seger, que en *Cómo crear personajes inolvidables*, establece que éstos no existen en el vacío, sino que son un producto del contexto en el que se encuentran (SEGER, 1990: 20). Syd Field compara el contexto con una taza de café vacía. La taza es el contexto que rodea al personaje y que se llena con datos de la historia y los personajes (FIELD, 1979: 31-32)

Merce Clasca recomienda, a la hora de crear la psicología del personaje, darle un nombre que lo identifique. También considera positivo crear una biografía para él, una serie de preguntas sobre su pasado que, independientemente de que se utilicen o no, nos ayudan en gran medida a conocer mejor sus reacciones, su modo de actuar; y, en definitiva, a crear un personaje más coherente.

Linda Seger defiende que todas las historias son simples, que es la influencia de los personajes lo que las complica, dándoles una dimensión y conduciéndola por nuevas directrices que antes no tenía. La dirección de la historia viene marcada por un fin, una meta que persigue el personaje y que suele plantearse ya desde el principio de la historia. Es personaje, entonces, deberá llevar a cabo las acciones necesarias para alcanzarla. Se crea, por tanto, en él, una motivación. La espina dorsal del personaje está determinada por la motivación, la acción y la meta a que se dirige. Estos elementos son necesarios para definir con claridad quién es un personaje, qué quiere, por qué lo quiere y qué es capaz de hacer para conseguirlo. Como resultado de la motivación, el personaje comienza a moverse hacia su meta. El protagonista se encamina hacia alguna parte. Hay algo que desea.

Para que una meta funcione, necesitamos unos requisitos fundamentales:

-En primer lugar, algo debe estar en juego, una cosa que convenza, que indique al público que algo de interés se va a perder si el protagonista no alcanza la meta.

-En segundo lugar, una meta que funciona pone al protagonista en conflicto con la meta del antagonista.

-En tercer lugar, la meta debe ser lo suficientemente difícil de conseguir para que el personaje cambie mientras se dirige hacia ella.

Lo que el personaje hace por alcanzar su objetivo manifiesta su fuerza y sinceridad. -La gente que dice querer algo pero no hace nada por conseguirlo, no es sincera-. A un personaje así, le falta credibilidad. El personaje, por tanto, debe realizar acciones concretas en persecución de su meta.

Pero cuando dos personajes persiguen al mismo tiempo fines que los excluyen mutuamente, se produce el conflicto. Este conflicto es la base del drama.

Por todo lo anterior, si el cine es una fábrica de sueños, si el cine es el reflejo de la realidad, representará aquello que observa: nuestros miedos, nuestras inquietudes, nuestros anhelos... y nos lo contará una y otra vez bajo diferentes formas y en distintos géneros, haciéndonos revivir otras realidades y preparándonos para enfrentarnos con la vida.

Como vemos, es evidente, que de un modo tan consciente como el de Bram Stoker o inconsciente, en la mayor parte de los casos, terminemos recreando personajes que ya fueron creados en la Antigüedad, si bien en unas circunstancias contextuales muy diferentes y con un punto de vista personal e intransferible. Si el hombre, en su sentido más universal, y a pesar de sus diferencias en cuanto a cultura, idioma, religión, ideología se enfrenta a una verdad indisoluble de su condición humana como es la muerte y el sentido de la vida, tras esta curiosidad se encontrará un deseo común por saber, por conocer. Y no siempre encontrará sus respuestas en la ciencia, tal y como opina Luis Cencillo. Y quizás sean estas preguntas universales las que permanezcan en el fondo de estas historias y hagan posible su entendimiento universal y la posibilidad de encontrar en ellas, por tanto, argumentos universales.

“El mito sigue alimentando las ficciones y no ha podido siquiera ser destruido por el cine o la literatura realista basada en hechos demostrables por la ciencia, pues no dejan de ser proyecciones personales del lector e identificaciones con los personajes de las historias”. (GUBERN, 2002:9)

Por otro lado, a pesar de que el hombre ha ido obteniendo respuestas a muchas de sus preguntas, sigue necesitando de estas historias que, mediante la literatura, el cine, los cómics, la televisión o el arte en general en sus más variadas representaciones, recibe. Porque los temas, si bien modificados o adaptados siguen teniendo una base mítica indiscutible pero equiparable a la existente hace millones de años. Puede que estas historias transmitan algún tipo de sabiduría y de verdad que no conocemos, pero que subyace de un modo inconsciente en lo más profundo de nuestras mentes. Por eso el hombre necesita de los libros, de la imaginación, de los relatos, para seguir haciéndose preguntas ya que esa es su naturaleza y la que nos hace seguir avanzando con respecto a otras especies.

Citemos, para concluir, una frase de Joseph Campbell, que sintetiza a la perfección el sentido del mito y la influencia que aún posee sobre la sociedad y sus más diversas manifestaciones.

“¿Cuál es o cuál será la nueva mitología?

Es y siempre será, mientras exista la raza humana- la vieja, inmutable y perenne mitología, en su "sentido subjetivo", poéticamente renovada no en términos de un recuerdo del pasado o de proyección futura, sino del ahora: dirigida, no para provecho de los "pueblos", sino para despertar a los individuos en el conocimiento de sí mismos, no como simples egos luchando por un lugar en la superficie de este bello planeta, sino en igualdad, como centros de la Inteligencia Libre; cada uno a su manera y en la de todo, y sin horizontes" (CAMPBELL, 1972:307)

BIBLIOGRAFÍA

BALLÓ, JORDI Y PÉREZ, XAVIER,

1997 *La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine*, Anagrama, Colección Argumentos, Barcelona, 1997.

CAMPBELL, JOSEPH,

1959 *El héroe de las mil caras, psicoanálisis del mito*, Editorial Fondo de cultura económica, México, 1997 (3ª ed.)

1993 *Los mitos, su impacto en el mundo actual*, Editorial Mairós, Barcelona, 1993.

CENCILLO, LUIS,

1998 *Los mitos. Sus mundos y su realidad*, Biblioteca de autores cristianos, Madrid, 1998, p.p. 11.

DIMAGGIO, MADELEINE,

1992 *Cómo escribir para televisión: cómo elaborar guiones y promocionarlos en las cadenas públicas y privadas*, Ed. Paidós, Barcelona, 1992.

ELÍADE, MIRCEA,

1974 *Imágenes y símbolos*, Editorial Taurus, Madrid, 1974.

1991 *Mito y realidad*, Editorial Labor, Barcelona, 1991.

GARCÍA GUAL, CARLOS,

1987 *La mitología. Interpretaciones del pensamiento mítico*, Ed. Montesinos, col. Biblioteca de Divulgación Temática/43, Barcelona, 1987.

1996 *Mitos, viajes y héroes*, Editorial Taurus, 1996.

GUBERN, ROMAN,

2002 *Máscaras de la ficción*, Anagrama, colección Argumentos, Barcelona, 2002.

LECOTEUX, G.,

1988 *Hadas, brujas y hombres lobos en la Edad Media. Historia del doble*. Ed. Olañeta Editor, Mallorca, 1988.

MARTÍNEZ, AMALIA,

1989 *Televisión y narratividad*, Ed. Universidad Politécnica de Valencia, Servicio de Publicaciones, Valencia, 1989.

MARTOS NÚÑEZ, ELOY,

2001 *Album de mitos y leyendas de Europa (I)*, Ediciones Carisma Libros,

Guipúzkoa, 2001.

MAY, ROLLO,

1992 *La necesidad del mito*, Ed. Paidós, Barcelona, 1992.

PEARSON, CAROL S.

1992 *Despertando los héroes interiores*. Ed. Mirach, S.A., 1992, Madrid.

RANK, OTTO,

1981 *El mito del nacimiento del héroe*, Ed. Paidós, Barcelona, 1981.

SEGER, LINDA,

2000 *Cómo crear personajes inolvidables. Guía práctico para el desarrollo de personajes en cine, televisión, publicidad, novelas y narraciones cortas*, Ediciones Paidós Ibérica, 2000 (1ª ed. 1990), Barcelona, pp. 20, 47.