



## LAS IMÁGENES DEL MITO EN EL PANORAMA AUDIOVISUAL ACTUAL.

M<sup>a</sup> ÁNGELES MARTÍNEZ GARCÍA

*Grupo de investigación PAI HUM – 550 (Universidad de Sevilla)*

*angeles.martinez@gmail.com*

### RESUMEN:

El mito cumple una función esencial para el ser humano: legitima la historia, da fe de ella, ordena la naturaleza, el caos. Su fundamento histórico cultural se basa en que en cada momento del devenir su pilar de apoyo no es la presentación sino la representación más allá de la referencia. El mito nace como un intento de llenar un vacío existencial del ser humano y dar respuesta a su búsqueda de sentido. Dado que esas preguntas siguen sin resolver, la función del mito sigue vigente y es precisamente a través de las artes, entre ellas el cine, que el hombre puede abordar sus preocupaciones más íntimas.

Esta comunicación reflexionará sobre varios ejemplos paradigmáticos que reflejan el estado de desconcierto que vive el ser humano del siglo XXI.

### DESCRIPTORES:

Mito, representación, laberinto, cine.

### ABSTRACT:

Myths are very important for human beings: they are related to History and try to put nature and chaos in order. Their cultural and historical foundations are related to the fact that they are based on representation instead of presentation, beyond reference. Myths try to give answers to human beings' search of sense and to fill their feeling of emptiness. Given that these problems keep being unsolved, myths keep being useful and human beings try to solve their problems through arts, as for example, the cinema.

This paper is about several paradigmatic cases that are examples of the feeling of chaos that people from the 21st Century live.

### KEY WORDS:

Myth, representation, labyrinth, cinema.



## 1. LA FUNCIÓN SOCIAL DEL MITO.

El relato mítico se basa en la intuición y el sentimiento además de, tal y como apunta L. Cencillo (1998: 13), ser constituido como producto colectivo, elaborado por un grupo de personas. Por lo tanto, el mito tiene sus raíces no ya en la lógica y el razonamiento, sino en lo irracional, en la parte intuitiva del ser humano.

Consideraremos varias funciones para el relato mítico que, no obstante, no deben tomarse de forma restrictiva, sino a modo de puntos de partida para otras funciones que se derivan o se relacionan directamente con ellas.

- **Aprehesión del entorno.** El mito, en su momento constitutivo, se erige en la primera forma de relación del hombre con todo lo que le rodea (Huici, 1998: 20), muy anterior a la aparición de la ciencia. Esto entronca con la necesidad del ser humano de llegar de alguna manera a un conocimiento total, a una aprehesión completa de niveles no accesibles en un primer estadio de la realidad. Para ello construye una estructura sistémica de las intuiciones sobre cuestiones básicas, de manera que esto le permita desenvolverse en su entorno. Se trata de una primera interpretación del mundo y en este sentido se halla profundamente imbricado con la religión (García Gual, 1989: 27). Este sistema es útil en tanto que cristaliza en un modelo cifrado, el mito, que ayuda a comprender la totalidad del mundo, de una época, etc., llevando a una comprensión del cosmos perfectamente articulada e inteligible.
- **Búsqueda de sentido.** Esta función se encuentra íntimamente ligada con la anterior y ha sido considerada por múltiples autores como una de las más importantes tareas del mito. La producción de sentido constituye una de las principales razones por las que el mito nace, en tanto se erige en un discurso dinámico que resuelve lo indecible de un dilema (Durand, 1993: 340). En este sentido el mito no se refiere a la naturaleza real de las cosas, sino a las paradojas y a las condiciones del existir humano (Cencillo, 1998: 555), es decir, es una especie de búsqueda iniciática en la que lo esencial no es contar una historia sucedida de verdad, sino trazar las constantes existenciales de la humanidad, sus signos de identidad o su sistema de referencia último. Lo más importante es el significado, no el referente real y de esta forma el relato mítico establece unas reglas que garantizan la comprensión y llenan de sentido a las realidades empíricas, por lo que está permanentemente presente en nuestra



cultura (Kolakowski, 1990: 15). Por tanto, el mito en este caso se justifica como hilo de la autocomprensión humana, como un intento de explicación de lo inexplicable porque el hombre tiene una necesidad innata de aprehensión, como se ha comentado.

- **Modelo de conducta humana.** Esta función, por su parte, es fruto de las dos anteriores. El mito funciona como “sistema de referentes orientativos de la praxis humana” (Cencillo, 1998: 23) y esto obedece a la necesidad de la racionalidad humana de contar con un sistema de apoyo que funcione como justificación de las acciones que lleve a cabo, como modelo de conducta. El mito fija una serie de modelos ejemplares de acciones humanas significativas y de ahí precisamente se deriva el significado y valor de los relatos míticos (Rosales, 1996: 17). Estos relatos, protagonizados por seres de naturaleza sobrenatural – dioses y héroes emparentados con ellos – han sido consideradas por el ser humano como verdaderas porque conciernen a realidades, y al mismo tiempo como sagradas, precisamente por esa participación de los seres divinos. En tanto que los seres sobrenaturales son vistos como modelo de perfección, el hombre es capaz de desentrañar la verdad de esas historias fundamentada en las relaciones casi universales que descubren, en la validez de sus paradigmas.

El mito cumple funciones esenciales para el ser humano desde el comienzo mismo de su ser, ya que surge por una necesidad fundamental. El mito legitima la historia, da fe de ella, ordena la naturaleza, el caos se vuelve cosmos, y al mismo tiempo elimina lo real, alejándose de la naturaleza de las cosas. Eso no significa que no tenga un fundamento histórico cultural ya que, como comenta R. Barthes (1997: 200), “es un habla elegida por la historia”, sino que en cada momento del devenir su pilar de apoyo no es la presentación, sino la representación más allá de la referencia concreta, la trascendencia, en definitiva, ya que para lo inmediato el hombre se basta con sus propias apreciaciones sensitivas. Es para lo lejano, para lo oculto y lo escondido para lo que no tiene instrumentos y por esa misma razón nace el mito. Este no es más que el intento de llenar un hueco existencial del ser humano y contribuir con ello a su propia seguridad y confianza.

## 2. EL LABERINTO COMO SÍMBOLO RECURRENTE.



Uno de los relatos míticos que mejor se ajusta a la historia contemporánea del ser humano es el del laberinto. E. Cirlot (2003: 273) define el laberinto como “una construcción arquitectónica, sin aparente finalidad, de complicada estructura y de la cual, una vez en su interior, es imposible o muy difícil encontrar la salida”. J. Chevalier y A. Gheerbrant (1988: 620) apuntan que “el laberinto es sobre todo un cruce de caminos; algunos de ellos no tienen espacatoria o son callejones sin salida a través de los cuales se trata de descubrir el camino que conduce al centro de esta curiosa tela de araña”. Por último, H. Biedermann (1993: 257) lo define como “una determinada clase de camino sinuoso que en su forma originaria se construía en lazos o meandros en espiral alrededor de una cruz de ejes”.

El laberinto en sentido estricto, en contraposición al término *maze* en inglés, que alude al caos y a la complejización sin aparente orden, se caracteriza por ser unicursal, “meaning they have but a single pathway leading to the center” (Eason, 2004: 1). Aunque aparentemente el laberinto sea caótico, la clave se encuentra en seguir caminando hasta que, casi sin percatarse, el viajero encuentra el centro. Como apunta C. Eason (2004: 2) “You cannot get lost in a true labyrinth as it has a purpose, leading you on a meaningful journey to its center”.

Este símbolo se ha convertido en un elemento recurrente en la mayoría de las artes porque se trata de un símil casi perfecto de la vida misma, con todos sus avatares. Es un esquema del cosmos y el lugar donde pueden hallarse respuestas a las preguntas primordiales: ¿cuál es el sentido de la vida? ¿Cómo puede combatirse la muerte? De igual forma, es la manifestación material de la búsqueda espiritual, de la angustiada búsqueda humana. El laberinto es, por tanto, una alegoría de la búsqueda del yo; el ser humano debe iniciar ese viaje hacia el centro y allí sostener un duelo consigo mismo en el corazón del laberinto (Santarcangeli, 2002: 181). Como apunta E. Cirlot (2003: 274), “cabe interpretar el conocimiento del laberinto como un aprendizaje del neófito respecto a la manera de entrar en los territorios de la muerte”.

Por todas estas razones, el laberinto se ha convertido en un mito idóneo para desarrollarse a lo largo del siglo XX y en los comienzos del siglo XXI. El ser humano vive un momento de desconcierto vital, de pérdida de esperanza; las artes, como en cualquier momento de la historia, sirven de catalizador social. De este modo, se representa de forma recurrente el laberinto para expresar el estado de confusión que vive el ser humano actual.



### 3. LAS IMÁGENES DEL LABERINTO.

El cine, como una de las artes, dispone de una materia prima adecuada para la representación y actualización de los relatos míticos: el sonido y, sobre todo, la imagen. Hay que destacar, por un lado, aquellas películas que representan físicamente un laberinto, visible para el espectador y que forma parte activa del cronotopo del film. Ese laberinto, además de serlo físicamente, también suele remitir a un significado metafórico, ya sea de la acción o de la vida de los personajes que intervienen. Por lo tanto, son imágenes del laberinto que aluden a otros laberintos semánticos que forman parte de la trama.

A continuación, se exponen dos ejemplos de películas que se realizan en períodos de la historia diversos y que recurren al laberinto como símbolo mítico apropiado para expresar ese momento de desconcierto del ser humano: *El tercer hombre* (1949) y *El laberinto del fauno* (2006).

*El tercer hombre* se desarrolla en el contexto inmediatamente posterior a la Segunda Guerra Mundial. El director de la película, Carol Reed, ha seleccionado una estrategia textual concreta que hace referencia al caos que vive la ciudad, fruto de la mezcla cultural de los distintos ocupantes (los aliados) de Viena: Estados Unidos, la Unión Soviética, Inglaterra y Francia. Esto contribuye a la imagen de pastiche, de fragmentación, en definitiva.

Además, el director de la película ha fragmentado la ciudad también en estratos, para poder de esta manera jugar con la axiologización del espacio dependiendo de su situación arriba o abajo. Existen varios escenarios en los que se desarrolla la acción en sentido vertical; en primer lugar, encontramos un estrato superior, donde se sitúan las viviendas del portero de Harry Lime, la casa de Anna Schmidt, la casa del barón Kurtz, la casa de Mr. Popescu, la oficina del mayor Calloway, la ventana cuya luz se enciende y deja ver por primera vez la cara de Harry. En segundo lugar encontramos un estrato intermedio, el de la calle donde se mueven los transeúntes, a ras de los edificios. Por último, existe un estrato inferior coincidente con todo un mundo de las cloacas donde se desarrolla la persecución final. A su vez, cada una de las partes tiene unas características peculiares y únicas, a modo de laberinto propiamente dicho. Esta disposición recuerda a los laberintos mayas, cuya configuración no se basaba en una sola planta, sino en varias que podían comunicarse entre sí en función de distintos canales de comunicación.



La ciudad se convierte así en una representación de las tres capas o regiones del universo, es decir, el cielo, la superficie de la tierra y el inframundo. Estos tres planos ideales implican el sentido trinitario de la acción de las fuerzas oscuras y misteriosas coincidentes con los tres niveles de conocimiento relativo a las causas y los efectos. (Rivera Dorado, 1995: 150)

La capa "inferior", las cloacas de la ciudad, es donde se desarrolla una de las secuencias finales y más importantes de la película: la persecución y muerte de Harry Lime (Orson Welles). Es una reproducción de los laberintos clásicos, aunque no de carácter unicursal. Es más bien lo que P. Reed Boob denominaba "laberinto multicursal", de múltiples entradas y salidas posibles. Este laberinto subterráneo es una metáfora del conjunto del relato que se ha ido desarrollando con anterioridad. Destaca la colocación de un plano de una duración considerable y de una gran carga semántica en el que se ve a Harry Lime en las cloacas [1:37:51] en lo que parece una encrucijada en su camino, tiene varias posibilidades para elegir (puertas abiertas) igualmente válidas e igualmente peligrosas, ya que todas ellas presentan un camino incierto. Este plano sirve como representación visual del laberinto de infinitos caminos, metáfora de nuevo del hombre perdido.

No es casual que el descenso a las cloacas coincida con la persecución final de la película. Se trata del último viaje de Harry Lime y no se puede olvidar que el origen de los laberintos se halla profundamente unido con la muerte y los ritos funerarios.

El laberinto tiene en esta película el significado de complicación, enigma; en él el personaje se ve llevado hacia una aventura que le obliga a desenmarañar una serie de misterios en los que se ve envuelto; de esta forma se implica en el laberinto y se ve obligado a seguir el camino por la fuerza que este ejerce sobre él. La importancia del laberinto radica sobre todo en el recorrido, en el viaje, no tanto en el centro, el principio o el final, tal y como apuntaba R. Barthes. Es ese mismo viaje el que lo hace cambiar, el que hace al protagonista entender al final que su vida es un conjunto de experiencias y es precisamente en esa conclusión donde radica el enigma del laberinto. Finalmente es el protagonista el que ha recorrido el laberinto y ha salido de él, el que ha entendido su fin último y lo ha descifrado.

*El laberinto del Fauno* es un ejemplo de apelación a un imaginario colectivo, asentado y más o menos convencional, que se encarga de hacer llegar al receptor las ideas de la forma más rápida y directa posible. La representación de elementos



tradicionales de los cuentos de hadas como el árbol, la llave, el sapo, el libro, las espirales, los círculos, el laberinto y un largo etcétera ponen de manifiesto que la recurrencia a símbolos universales es una de las mejores formas de llegar a un público mayoritario que ve en la película la reinención de elementos fuertemente arraigados en su cultura que se van reinventando también y evolucionan en paralelo con el ser humano.

Para el desarrollo de este filme se han escogido varios laberintos. El mayor, el laberinto de piedra de la parte exterior de la finca donde se desarrolla la acción principal, no llega a verse desde una perspectiva aérea, pero se intuye como un laberinto unicursal. En su centro, se puede localizar otro laberinto en un nivel inferior, que da paso al mundo subterráneo. La morfología de este laberinto secundario es muy semejante al laberinto que se encuentra en la catedral de Chartres, también de tipo unicursal. Son los símbolos más marcados de toda la película y escenario del desenlace de la acción<sup>1</sup>.

Es allí donde Ofelia acude para encontrar respuestas y su meta final será descifrar las preguntas que le hace el Fauno para alcanzar su identidad. El laberinto es, por tanto, una alegoría de la búsqueda de Ofelia, que inicia ese viaje y sostiene en el centro un duelo consigo misma. Lo que hace Ofelia en su prueba más importante es superar los obstáculos y redimirse por su propio sacrificio.

La película tiene dos claros registros, el de lo real y el de lo ficcional o inventado por la niña Ofelia. Esto pone de manifiesto que aún existen parcelas de la realidad que escapan a nuestro entendimiento y a las que debemos encontrar respuestas para poder sobrevivir. La recurrencia a lo irracional, es decir, a los relatos míticos y a los cuentos de hadas y, por consiguiente, a los símbolos que los constituyen, sigue siendo pertinente para transmitir lo oculto o lo escondido, para ofrecer una explicación a lo inexplicable. Sólo lo mágico le da sentido a la vida de Ofelia, que no encuentra razones en su corta experiencia y mentalidad de niña preadolescente para explicar la dura realidad a la que se enfrenta.

De igual forma y ligado a lo anterior, se refuerza en esta película la idea de inmortalidad, del carácter cíclico de la existencia, sin principio ni fin, acentuando la concepción de que nada se crea ni se destruye, sino que se transforma y pasa a un nuevo estado. Además, se acentúa la idea de que el límite entre ficción y realidad es absolutamente maleable y no son compartimentos estancos sin conexión entre ambos.



#### 4. EL LABERINTO IMAGINADO.

Por otro lado, se crean películas en las que, más que la representación de un laberinto explícito en alguna parte del metraje, se acude a un caos discursivo. Nos referimos a la construcción de un discurso rizomático, fractal, que implica necesariamente al receptor – espectador en el desciframiento de la trama. En estos casos, el azar suele ser un ingrediente esencial que funciona como principio estético sobre el que se edifica la obra. Este recurso, que ha sido experimentado en literatura desde hace décadas, también ha sido objeto de interés para algunos directores. Destacan películas como *Smoke* (1995), de W. Lang, *Pulp Fiction* (1995), de Q. Tarantino o *Jugando con el corazón* (1999), de R. Altman.

Recientemente destaca la película *21 gramos* (2003), de Alejandro Gómez Iñárritu. La configuración de los personajes y el avance de la acción configuran un laberinto semántico que viene determinado por tres puertas, las tres historias que viven los tres personajes, que se abren en diversos extremos del laberinto. Cada personaje irá avanzando desde su punto de inicio, para llevar a cabo la lucha con el Minotauro en el centro, donde confluyen los tres.

Esta película marca una profunda grieta en la manera tradicional de relacionarse dos elementos fundamentales de cualquier relato: la historia y el discurso, lo que se cuenta y cómo se cuenta. Tres personas, de cualquier lugar, en cualquier momento, se ven vinculadas a causa de un accidente y el relato da cuenta de la evolución interna y externa de cada uno de ellos.

Lo verdaderamente relevante de este film se detecta tras un análisis exhaustivo de la representación, que conduce a un auténtico caos narrativo. Ya en los primeros minutos de la película se muestra el desenlace que une el destino de los tres personajes, con lo cual se pone al espectador sobre aviso de una fatalidad ineludible. Posteriormente, se sucede una compleja e inteligente ordenación del caos fragmentado gracias a la concatenación de imágenes impactantes que provocan saltos espaciales y temporales desconcertantes con un elemento en común: el dolor que sienten los personajes.

El caos semántico se asienta en este caso en unas estrategias textuales cuyo objetivo final se orienta hacia la sensación de desorientación global gracias a la fragmentación. Esos laberintos discursivos tienen su correlato en los laberintos





existenciales que viven los protagonistas y el entorno en que se desarrollan las diferentes historias.

El director presenta en los primeros minutos de metraje a los personajes en el centro del laberinto, librando la batalla con el Minotauro / lucha por el sentido, a través de los acontecimientos presentados en su máxima crudeza; poco a poco irá dando detalles de lo ocurrido con anterioridad de tal forma que se sacrifica la habitual progresión dramática de una narración ordenada por un vaivén emocional que evoluciona de manera discontinua desde los primeros minutos hasta el final. Esa búsqueda del orden que inician los tres protagonistas se convierte también en la búsqueda del orden del espectador, que se ve obligado a recomponer las piezas del macropuzzle narrativo construido por el director.

## 5. CONCLUSIONES.

Se puede considerar que el relato mítico ha debido ir cambiando, adaptándose a la historia y esto ha sido posible gracias a su maleabilidad. Por lo tanto, no existen mitos definitivos, sino que van evolucionando y enriqueciéndose paralelamente al cambio de los tiempos. Lo que hace que el mito sea tan maleable es su componente simbólico. El relato mítico es una representación que hace aparecer un sentido secreto para el hombre; se trata de un relato que pone en escena unos personajes, unas acciones, unos decorados simbólicamente valorizados y es esto mismo lo que confiere su polisemia.

La actualidad del mito viene definida por su actualización periódica, que se lleva a cabo fundamentalmente a través del arte, donde se ubica el cine. El laberinto no es únicamente físico, sino que entraña un complejo simbólico que varía con los valores culturales. Debido a su amplitud simbólica se presenta como abierto, adaptativo, de la misma forma en que lo es el arte. Se convierte así en símbolo representativo de la búsqueda humana, en manifestación material de la indagación espiritual. El laberinto ha resultado ser símbolo recurrente en el arte contemporáneo, ya que es idóneo para plasmar la pérdida de identidad en el relato moderno. El laberinto canaliza la crisis de sentido del hombre del siglo XX, su duda existencial profunda y su angustia vital.

## 6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

BARTHES, R. (1997): *La aventura semiológica*. Barcelona, Paidós.



- BIEDERMANN, H. (1993): *Diccionario de símbolos*. Barcelona, Paidós.
- CENCILLO, L. (1998): *Los mitos. Sus mundos y su verdad*. Madrid, Biblioteca de autores Cristianos.
- CHEVALIER, J. y GHEERBRANT, A. (1988): *Diccionario de símbolos*. Barcelona, Herder.
- CIRLOT, E. (2003): *Diccionario de símbolos*. Barcelona, Labor.
- DURAND, G. (1993): *De la mitocrítica al mitoanálisis*. Barcelona, Anthropos.
- EASON, C. (2004): *The complete guide to labyrinths: using the sacred spiral for power, protection, transformation and healing*. United States, The Crossing Press.
- GARCÍA GUAL, C. (1989): *La mitología. Interpretaciones del pensamiento mítico*. Barcelona, Montesinos.
- HUICI, A. (1998): *El mito clásico en la obra de Jorge Luis Borges. El Laberinto*. Sevilla, Alfar.
- KOLAKOWSKI, L. (1990): *La presencia del mito*. Madrid, Cátedra.
- RIVERA DORADO, M. (1995): *Laberintos de la Antigüedad*. Madrid, Alianza.
- ROSALES, E. (1996): *El mito*. Sevilla, Cuadernos Arbolays.
- SANTARCANGELI, P. (2002): *El libro de los laberintos*. Madrid, Siruela.

## 7. REFERENCIAS VIDEOGRÁFICAS.

- The third man (El tercer hombre)* (1949). Director: Carol Reed. Reino Unido.
- El laberinto del Fauno* (2006). Director: Guillermo del Toro. España – México.
- 21 gramos* (2003). Director: Alejandro Gómez Iñárritu. México – Estados Unidos.

---

<sup>1</sup> Hay que destacar que en las dos películas que hemos comentado hasta ahora el laberinto es el lugar del desenlace de la acción. Esto ocurre también en otras películas clásicas del cine, tales como *El resplandor* (1980) de Stanley Kubrick. Se marca de esta forma su carácter iniciático y la trascendencia de la lucha que se lleva a cabo en el centro.