



Arte, Individuo y Sociedad

ISSN: 1131-5598

ais@art.ucm.es

Universidad Complutense de Madrid
España

Martínez García, María A.
El minotauro escondido en la trilogía de J. A. Bayona
Arte, Individuo y Sociedad, vol. 29, núm. 3, septiembre-diciembre, 2017, pp. 555-569
Universidad Complutense de Madrid
Madrid, España

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=513557288008>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica
Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

El minotauro escondido en la trilogía de J. A. Bayona

María A. Martínez-García¹

Recibido: 3 de mayo de 2017 / Aceptado: 21 de julio de 2017

Resumen. El cine de J. A. Bayona pertenece a ese grupo de producciones que en el nuevo milenio ha llevado al cine español fuera de sus fronteras. Con solo tres películas en su haber, todas han batido récords de taquilla y le han valido a su director la etiqueta de “universal”. En este artículo analizamos algunas de las razones por las cuales estas películas han triunfado, desde el punto de vista que marcan la mitocrítica y el mitoanálisis propuestos por G. Durand. Tanto *El orfanato* (2007), como *Lo imposible* (2012) o *Un monstruo viene a verme* (2016) forman una “trilogía improvisada”, bautizada así por el propio Bayona, que tiene en común un triángulo profundo: madre – hijo – muerte. En todas ellas los personajes tienen que enfrentarse a la verdad del sufrimiento y ello les conducirá a un proceso de transformación personal que a su vez conectará con el yo más íntimo del espectador. En este texto veremos los mecanismos que se ponen en funcionamiento para que este proceso se lleve a cabo, basado en la actualización de temas antiguos en obras nuevas.

Palabras clave: Bayona; mito; laberinto; minotauro; Durand.

[en] The hidden minotaur in J. A. Bayona’s trilogy

Abstract. J. A. Bayona’s cinema belongs to that group of productions that has taken the Spanish cinema outside its borders in the new millennium. His three films have beaten box office records and are the reason why their director is known as “universal”. In this article some of the reasons why these films have triumphed are analyzed, from the point of view of the mythological analysis proposed by G. Durand. Both *El orfanato* (2007) and *Lo imposible* (2012) and *Un monstruo viene a verme* (2016) become part of an “improvised trilogy”, baptized by Bayona himself, as they all have a deep triangle in common: mother – son – death. In all of them the main characters have to face the truth of suffering and this will lead them to a process of personal transformation that will connect with the most intimate spectator’s self. The mechanisms that Bayona has chosen are analyzed through this text, which are mainly based on the updating of old issues in new films.

Keywords: Bayona; myth; labyrinth; minotaur; Durand.

Sumario: 1. Introducción. 2. Planteamiento de la investigación y metodología. 3. Análisis de la obra cinematográfica de Bayona. 3.1 La identificación de Teseo. 3.2. El viaje por el laberinto. 3.3. El encuentro con el Minotauro. 3.4. El papel de Ariadna. 3.5. Mitemas reiterativos en la filmografía de Bayona. 3.5.1. Las relaciones entre madres e hijos. 3.5.2. La reacción ante la pérdida de un ser querido. 3.5.3. El proceso de transformación. 3.5.4. La necesidad de la ficción. 4. Conclusiones. Referencias.

Cómo citar: Martínez-García, M.A. (2017) El minotauro escondido en la trilogía de J. A. Bayona. *Arte, Individuo y Sociedad* 29(3), 555-569.

² Universidad de Sevilla (España)
E-mail: angelesmartinez@us.es

1. Introducción

Juan Antonio Bayona (9 de mayo de 1975) comienza su producción en la bisagra de un nuevo siglo que trae consigo retos para el sector cinematográfico en España. Se trata de un contexto en el que coexisten formas de ocio entre la población que se divulgan a través de diversos soportes en el cual “las películas españolas tienen que encontrar aún la estrategia de presencia de su <excepcionalidad cultural> en el sistema de comunicación multiplataforma” (Academia de las Ciencias y las Artes de Televisión, 2010, p. 70).

Bayona pertenece a esa generación de cineastas españoles que hacen que el cine español aumente sus datos en taquilla de forma exponencial. Antes del año 2000 únicamente había realizado vídeos musicales para grupos españoles. No es hasta 2007 que realiza su primer filme, *El orfanato* - antes únicamente se había atrevido con el cortometraje -, seguida en 2012 de *Lo imposible*, para culminar su “trilogía involuntaria”, como él mismo la denomina, en 2016 con *Un monstruo viene a verme*. Las tres películas han sido éxitos de taquilla: *El orfanato* se estrenó el 10 de septiembre de 2007 y consiguió en sus meses en cartelera alcanzar casi los 4 millones y medio de espectadores y recaudar más de 24 millones de euros (García Fernández, 2014, p. 142). *Lo imposible* se enmarca en la segunda década del siglo XXI, época en la que los ciudadanos están más receptivos al cine producido en España. Hay ya una gran variedad temática y diez películas superan en el año del estreno de *Lo imposible* (2012) el millón de espectadores. Pero el caso de la película de Bayona va más allá: alcanza los 6 millones de entradas vendidas y una recaudación de más de 40 millones de euros tras su estreno el 11 de octubre de 2013. *Un monstruo viene a verme* se estrenó el 7 de octubre de 2016 y en su primer mes en cartelera, la recaudación superaba ya los 23 millones de euros, con más de 4 millones de espectadores, convirtiéndose así en la película más taquillera en España en 2016.

La tendencia predominante de centrarse en lo local se va ampliando poco a poco y se focaliza en otros temas con una vocación internacional, manifiesta tanto en lo que se cuenta como en la forma de contarlo. Se empieza a detectar una voluntad expresa de los nuevos directores de sobrevivir en un espacio globalizado en el que lo que triunfa es lo que trasciende. En este contexto surge la producción de Bayona, donde “un cierto realismo se apodera de la pantalla que comparte espacio con la comedia y un cine de terror que, lentamente, va a conseguir una proyección internacional muy importante” (García Fernández, 2014, p. 138). Este artículo propone un acercamiento al cine de este director desde la idea de que las mismas historias, los mismos temas, se tratan una y otra vez contribuyendo así a su universalidad. Nos centraremos en analizar cómo determinados aspectos de las películas de Bayona, aquellos directamente relacionados con la ontología más profunda del ser humano, son en buena parte responsables del éxito de su obra.

2. Planteamiento de la investigación y metodología

El propio Bayona apunta una cuestión sobre su cine crucial en el arte en general: la importancia de contar historias. El relato surge como una necesidad y una práctica habitual del ser humano desde sus orígenes y ha tenido una importancia crucial en su desarrollo personal y social. El relato da sentido, ofrece una respuesta (Courtés,

1997), entretiene (Culler, 2000) y sirve como medio de conocimiento de la realidad social, puesto que texto y contexto se encuentran profundamente imbricados (Romera Castillo, 1998). Precisamente estas funciones las comparten los relatos míticos, que surgen como un intento de explicación de los orígenes del mundo y la humanidad, así como de ciertos fenómenos cotidianos. Entonces, el relato formaba parte de la construcción simbólica de las civilizaciones. Tal y como dice Segal (2004)

To begin with, I propose defining myth as a story. That myth, whatever else it is, is a story may seem self-evident. After all, when asked to name myths, most of us think first of stories about Greek and Roman gods and heroes (p. 4).

El mito, en su carácter de relato, ha sido siempre considerado como “una realidad cultural compleja, abordable e interpretable desde perspectivas múltiples” (Eliade, 1983, p. 12). Esto es lo que Durand (2013) denomina plurivocidad constitutiva del mito. Se basa en la intuición y el sentimiento, no ya en la lógica o el razonamiento, y se trata de un producto colectivo (Cencillo, 1998, p. 13) al que se adscriben funciones tan relevantes como la de aprehensión del entorno, al constituir la primera forma de relación del ser humano con lo que le rodea (Huici, 1998, p. 20); la búsqueda de sentido, en tanto que el relato mítico establece unas reglas que garantizan la comprensión y llenan de sentido a las realidades empíricas (Kolakowski, 1990, p. 15); y servir de modelo de conducta humana. “Es un habla elegida por la historia” (Barthes, 1997, p. 200) y en cada momento del devenir su pilar de apoyo no es la presentación, sino la representación más allá de la referencia concreta, es decir, la trascendencia.

Toda obra humana [...] ofrece a la lectura del creador, en primer lugar, y luego a la del intérprete o del aficionado, vivos y entrañables rostros en los que cada uno puede reconocer como en un espejo sus propios deseos y sus propios temores, pero en el que, sobre todo, estos rostros y su contemplación hacen surgir en el horizonte de la comprensión aquellas “grandes imágenes” inmemoriales que no son otra cosa que las que nos van repitiendo eternamente los relatos y las figuras míticas (Durand, 2013, p. 13).

El título *Las estructuras antropológicas de lo imaginario* (1960) de Durand, da la vuelta al que Lévi-Strauss había elegido para su *Antropología estructural* (1958). Después de la Segunda Guerra Mundial surge un grupo de investigadores entre los que se encuentra Durand, que propone alejarse de la interpretación sincrónica y el estructuralismo. En su lugar, apuesta por el camino al revés: el mito no se puede reducir a estructuras lingüísticas, sino que solo a través del relato, la ficción y la imagen se puede alcanzar la verdadera naturaleza del mito y de lo imaginario.

El mito, es pues, un relato organizado de acuerdo a unos símbolos o arquetipos (Jung y Kérenyi, 2004). Se constituye en integrante, motor de integración y de organización del conjunto de la obra de un autor (Durand, 2013, p. 188). Los mitos se componen de mitemas, que son secuencias o temas que se repiten obsesivamente; y estos mitemas son limitados y se articulan “según grandes mitos constantes en una época o cultura determinada” (Durand, 2013, p. 342). Si estos elementos se interpretan adecuadamente permiten el acceso privilegiado a una dimensión de la realidad humana que de otro modo quedaría oculta. El mito se convierte así, como comenta Mardones (2010), en una “narración simbólica fruto de la proyección del

inconsciente colectivo transpersonal” (p. 52). Actualmente vivimos en un momento posmoderno marcado por el exceso de mitos. Quizás sea el momento de pensar que tal vez nos encontremos en una fase de recreación y reactualización de los mitos. Tal vez, como indica Campbell (1994) necesitamos “movilizar viejos relatos que ayuden a restablecer unas buenas relaciones con la naturaleza” (p. 68).

La cultura mediática guarda una profunda relación con la tradición cultural que le precede, hasta el punto de que esta es la que le aporta sus ingredientes narrativos primordiales (Chillón, 2000). Todo nuevo texto se apoya en configuraciones previas para tomar forma, y estas pertenecen a la memoria cultural del individuo y de la colectividad, es decir, “de la tradición entendida en un sentido antropológico amplio, como sedimento del imaginario colectivo” (Chillón, 2000, p. 136). En este sentido toda creación artística es heredera de la tradición en la que nace, ya sea de forma consciente o no. Y lo es desde el momento en que tiende a trenzar mimbres ya existentes en “una dialéctica que oscila entre la mera repetición y la más arriesgada innovación” (Chillón, 2000, p. 138). Debajo de esa urdimbre mitopoética existen unos arquetipos o esquemas primordiales que van encontrando progresivamente las más diversas expresiones culturales. En definitiva, “the storytelling patterns and core messages have remained – paradoxically – roughly unchanged” (Fatu y Braga, 2015, p. 8).

Los principales objetivos de este artículo son:

1. Analizar cuáles son los elementos fundamentales que permiten hablar de “lo antiguo en lo nuevo” en la obra cinematográfica de Bayona.
2. Identificar los temas más importantes sobre los que se apuntala la actualización de historias ancestrales en el cine de Bayona.
3. Relacionar estos esquemas fundamentales con los factores que determinan la transnacionalización del cine de Bayona.

Este artículo pretende demostrar la siguiente hipótesis: el cine de Bayona es un cine transnacional. Una de las principales razones que lo hacen posible es que sus películas se basan en argumentos y temas universales, que van más allá de lo local y apelan al imaginario colectivo del espectador para tocar su fibra más sensible.

La muestra elegida es la cinematografía completa – hasta el momento – del director Bayona, formada por tres películas: *El orfanato* (2007), *Lo imposible* (2012) y *Un monstruo viene a verme* (2016). Se trata de un director joven que trabaja en la producción de la secuela de *Jurassic World 2* – que, por cierto, va en una línea completamente distinta a sus películas anteriores – y, por tanto, hablar de un análisis de toda su filmografía debe ir seguido de “hasta la fecha”. Justificamos la elección de dicho corpus de tres películas porque el propio Bayona ha comentado que se trata de una “trilogía involuntaria” y esta declaración del autor ya ofrece un elemento clave para poder considerarlo como un todo compacto. Además, la temática de esta trilogía gira en torno a un triángulo que le da aún más fuerza como conjunto homogéneo: madre – hijo – muerte.

Para la consecución de los objetivos se ha determinado que la mitocrítica es el procedimiento más oportuno para el análisis de estas obras audiovisuales. Este método procede analizando la dimensión arquetípica de la obra u objeto cultural; identificando sus unidades mínimas, los mitemas, y cotejándolos con una versión ideal del mito con el que entroncan. Las redundancias, las mutaciones y la introducción

de nuevos significados proporcionan una información muy valiosa para la fase más interpretativa. La mitocrítica se plantea como un método de crítica que es una síntesis constructiva de las diversas críticas antiguas y nuevas, que hasta el momento que Durand hace su propuesta, estaban enfrentadas: psicología, psicoanálisis, sociología y un largo etcétera.

Las distintas fases de la mitocrítica son (Durand, 2013):

1. Establecer la redundancia diferencial. Otorgar una valoración a un objeto o situación, puesto que hay imágenes que aparecen de forma obsesiva en un autor y/o época. Hay que desentrañar las estructuras figurativas, es decir, descifrar la obra desde el punto de vista de los símbolos y de sus frecuencias retóricas. Esto se resume en el descubrimiento de los mitemas (Lévi-Strauss) o unidades mínimas que operan en la estructura de un texto audiovisual.
2. Elaborar un cuadro sincrónico de lectura, de tal modo que puedan apreciarse cuáles son los mitos latentes y cuáles son los mitos manifiestos.
3. Observar el tipo de transformación que introduce la película dentro de ese esquema o hipotexto, ya sea porque integra aspectos de otro mito o porque en el universo del texto desaparecen ciertos elementos constitutivos y aparecen otros.

La mitocrítica “reclama” un mitoanálisis, es decir, un análisis científico de los mitos para extraer de ellos el sentido psicológico y el sentido sociológico (Durand, 2013). Para el análisis de la obra de Bayona se ha diseñado una herramienta que, a través de la interpretación de los datos aporta un análisis más concreto de los textos audiovisuales, centrándose en la permanencia y la transformación de los referentes míticos.

3. Análisis de la obra cinematográfica de Bayona

La trilogía de Bayona se compone de tres películas radicalmente distintas, no solo en cuanto a temática sino en lo referente al género.

El orfanato (2007) cuenta la historia de Laura, una mujer que se traslada con su marido Carlos y su hijo adoptado Simón al orfanato donde creció con la intención de abrir allí una residencia para niños discapacitados. El día de la inauguración del centro Simón desaparece tras una discusión con su madre y a partir de ahí comienza un camino de horror para los padres. Un juego preparado por Simón hará que su madre descubra que en aquella casa fueron asesinados varios niños del antiguo orfanato por venganza, y que la propia Laura fue responsable de la muerte de su hijo al bloquear una puerta oculta y dejarlo encerrado. La madre, incapaz de hacer frente al dolor, optará por quedarse con los niños, incluyendo a su hijo, como una nueva Wendy.

Lo imposible (2012) narra una historia real, la acaecida a una familia española sorprendida por el tsunami que arrasó Tailandia en el año 2004. Henry y María, acompañados por sus tres hijos, Lucas, Thomas y Simón van de vacaciones a Tailandia; dos días después de Nochebuena, el tsunami arrasa la zona. María y Lucas salen del agua y la primera descubre que tiene graves lesiones. A partir de ese momento comenzará un camino de sufrimiento en el que ambos se moverán

por el deseo de reencontrarse con la otra parte de la familia, sin saber si están vivos o muertos. Por su parte, Henry, Thomas y Simón han sobrevivido también y permanecen juntos. Finalmente se encontrarán en un hospital en que María es intervenida por la gravedad de sus heridas y todos son evacuados a Singapur para continuar con los tratamientos médicos necesarios.

Un monstruo viene a verme (2016) cuenta cómo Conor O'Malley, un niño de trece años, tiene que hacer frente a una dura realidad: sus padres están separados y ahora su madre padece una grave enfermedad que la llevará a la muerte. Además, sufre acoso escolar en el colegio y su perspectiva de futuro pasa por entenderse con su abuela, de carácter frío y calculador. En este contexto un árbol misterioso acompañará a Conor en este viaje en el que enfrentarse a la realidad pasará por una dura transformación y autoconocimiento.

Los tres personajes principales tienen algo en común: un duro viaje que se convierte en definitiva en un sendero de autoconocimiento y superación. Por ello pueden relacionarse con el mito del laberinto. El mito fundacional del laberinto se remonta a Teseo, un héroe ateniense que viaja a Creta con la intención de liberar al pueblo de la opresión ejercida por Minos, rey de la isla, considerado como monarca proverbial por su sabiduría y capacidad de justicia. Teseo busca como aliada para su empresa a Ariadna, hija del rey, la cual se ha enamorado del héroe. Con su ayuda, Teseo consigue adentrarse en el complejo laberinto construido por Dédalos, en cuyo centro se encuentra recluido el Minotauro. Vencido el monstruo, Teseo consigue salir del recinto gracias al hilo de Ariadna, que le ayudará a encontrar la salida y, consecuentemente, la victoria frente al rey Minos (Cardona, 1996). Detrás de esta historia hay una carga simbólica basada en el hecho de que el laberinto no solo es algo físico, sino que supone el punto de tránsito entre dos ámbitos o realidades y es también una puerta al problema trascendental del hombre: ¿hacia dónde vamos? (Rivera Dorado, 1995: 15).

El laberinto es un símil del “camino hacia el conocimiento”, un conocimiento que está al alcance de todo aquel que emprenda el trayecto. Se añaden conceptos como el de pérdida, desorientación y confusión. Es un símbolo presente en la mayoría de las culturas desde tiempos ancestrales, expresando en ocasiones el dominio de unos seres sobre otros, al igual que Minos exigía el tributo de los jóvenes para ofrecerlos al Minotauro. Es una alegoría de la búsqueda del yo; el ser humano debe iniciar el viaje hacia el centro y allí sostener un duelo consigo mismo en el corazón del laberinto (Santarcangeli, 2002). De ahí se obtendrá una mutación, de la vida a la muerte, de una vida a otra, de lo carnal o a lo espiritual. Además, este camino se lleva a cabo en soledad, una soledad escogida voluntariamente en un proceso que conlleva aceptar los avatares del destino y buscar la solución en nosotros mismos.

En definitiva, tal y como apuntan Fatu y Braga (2015)

the image of the labyrinth has been always related to humans' arduous endeavor of searching ways to decipher the hieroglyphic tissue of reality. Furthermore, it is worth pointing out that entering and solving a maze are Promethean acts of unchaining the shadowy counterpart in search for the self-revelation and spiritual accomplishment (p. 128).

Se han identificado una serie de estructuras figurativas básicas en torno a ese mito que se detallan a continuación:

- Teseo: sujeto activo, el yo que inicia el camino de autoconocimiento.
- Laberinto: camino espiritual y/o físico que emprende el sujeto marcado por la complicación y la pérdida inicial.
- Minotauro: se identifica con el centro del laberinto. Momento más importante en el que Teseo se enfrenta cara a cara consigo mismo y con su problema. Marca un punto de inflexión entre la ida y la vuelta. Del enfrentamiento con él, Teseo – viajero continuará transformado.
- Ariadna: figura clave puesto que sin ella Teseo no encontrará la salida del laberinto a pesar de haber vencido al Minotauro.

A partir de ahí se aplican estos elementos a la filmografía de Bayona:

ESTRUCTURAS FIGURATIVAS	<i>El orfanato</i> (2007)	<i>Lo imposible</i> (2012)	<i>Un monstruo viene a verme</i> (2016)
Teseo	Laura (la madre)	Lucas (el hijo)	Conor (el hijo)
Laberinto	Búsqueda hijo perdido (no se espera la muerte)	Búsqueda familia perdida (muerte posible)	Aceptar la enfermedad y la pérdida (muerte segura)
Minotauro	Enfrentarse a la verdad: su hijo ha muerto	Enfrentarse a la verdad: la familia puede haber muerto	Enfrentarse a la verdad: la madre seguro que muere
Ariadna	Su hijo	María (la madre)	El árbol

Figura 1. Análisis de contenido de la filmografía de Bayona. (Elaboración propia).

3.1. La identificación de Teseo

Los tres personajes viven un proceso de maduración por unas circunstancias adversas: como Teseo, se disponen a recorrer el laberinto y a enfrentarse a algo horrible relacionado con la muerte. Laura, Lucas y Conor aportan el punto de vista desde el que se cuenta la historia, que es prioritariamente infantil. Laura es adulta pero se trata como una niña; así lo explica el propio Bayona en el disco de extras de la película: “Laura quiere convertirse en niña al llegar a la casa”. Tiene un comportamiento infantil y vuelve al orfanato para completar su proyecto vital porque tiene algo pendiente: no puede madurar. El guionista, Sergio G. Sánchez, dice: “Laura es una mujer que se aferra con uñas y dientes a su infancia y esto, llegado un momento, le provoca un trastorno. Por un lado, no sabe pasar página y por otro se obsesiona con un mundo que no existe” (De Fez, 2007, p. 28). Esto se subraya mediante “the indeterminate border between the role of mother and of child”

(Davies, 2011, p. 88). De hecho, ella tendrá que comportarse de forma infantil para entrar en el juego y poder establecer contacto con los otros niños (González, 2015).

Lucas, es un niño de doce años, al borde de la adolescencia, que debido a las circunstancias propiciadas por el tsunami deberá convertirse en adulto rápidamente. Se parece mucho a Conor, de trece años, que debe hacerse mayor a marchas forzadas ante una experiencia muy fuerte que la vida le plantea: la muerte inminente de su madre. Él vuelca sus miedos, sus inquietudes y deseos en sus dibujos.

3.2. El viaje por el laberinto

Los tres casos cuentan con localizaciones que juegan papeles protagónicos, literal y metafóricamente. Son tres laberintos: la mansión a la que se muda Laura, la superficie devastada por el tsunami en la que es imposible orientarse y la casa de Conor, llena de recuerdos y de pistas vitales de sus protagonistas. Las tres presentan un laberinto – entendido este como camino físico y/o psicológico: una circunstancia en la que diversas personas unidas por lazos familiares se enfrentan de forma súbita e inesperada a la pérdida de alguno de ellos. Se trata, en efecto, de un tema universal en el que cualquier persona puede reconocerse. El espectador comprende a través de estos tres recorridos – planteados desde el punto de vista narrativo tan diverso que ofrecen tres géneros distintos – la fragilidad del ser humano y el inmenso misterio que supone estar vivo. En definitiva, la vida no es lo que programamos previamente, ni somos nunca quienes queremos ser.

En *El orfanato* se narra el recorrido emocional de la protagonista, un viaje psicológico de Laura y su descenso a los infiernos como madre para encontrar a su hijo desaparecido, Simón. Esto conllevará la desintegración de la familia, fundamentalmente por el aislamiento y la alienación del personaje principal. Se produce un fuerte choque entre la realidad interna de Laura y la realidad externa y todo su viaje se centrará en cómo unir ambas. Su contrapunto es Carlos, su marido, que representa lo tangible, lo real, y es precisamente ese pragmatismo el que los alejará progresivamente impidiéndoles estar juntos. Paradójicamente, al final del camino la mirada de Carlos a la cámara y su sonrisa explican al espectador en el último plano de la película que ha llegado a un punto de confluencia con su esposa y que se encuentran más cerca que nunca.

Todos los personajes se enfrentan a duros cambios y actúan y toman las decisiones que toman por no saber afrontar su dolor y su miedo de manera sana. Laura, tratando de buscar su futuro en el pasado, acaba siendo devorada por este (De Fez, 2007). Durante todo el camino, vive en ella la esperanza de encontrar a su hijo vivo y hay un momento en que cruza los “gráciles márgenes del raciocinio” (López y Vilaboy, 2013, p. 233). Entonces ya no habrá vuelta atrás.

En *Lo imposible* se cuenta la historia de una familia, pero prevalece el punto de vista de un niño, Lucas. A partir del tsunami comienza para ambos un laberinto de complejidades que les llevará a buscar a su familia a cualquier coste. En muchas ocasiones tanto el director como el guionista de la película, Sergio G. Sánchez, hacen referencia a que el tsunami que sacude a esta familia no es solo físico, sino que es un tsunami interior: aquel que azota a alguien ante la perspectiva de perder a un ser querido de repente y sentir que está cerca todavía. De hecho, cuanto mayor es el convencimiento de que ha muerto la otra parte de la familia, más poderosa es la esperanza y el amor que madre e hijo comparten. Del camino que María y Lucas

recorren ambos acabarán profundamente transformados; hay momentos clave de ese cambio, por ejemplo, cuando María da una lección de amor a su hijo al rescatar a ese niño que queda en el árbol desamparado. A pesar de sus circunstancias, María piensa que tal vez le quede poco tiempo de vida y lo mejor es convertirse en ejemplo para su hijo Lucas. Al otro lado de ese binomio madre-hijo se encuentra Henry, el padre, que ha sobrevivido con sus otros dos hijos y también busca a la parte de la familia que está desaparecida. De nuevo encontramos dos partes contrapuestas como en *El orfanato*: María no sabe nada de lo que ha pasado y Henry tiene una visión más completa de lo ocurrido.

En *Un monstruo viene a verme* el laberinto se cuenta desde el punto de vista de Conor, un adolescente que a lo largo de la película deberá recorrer su propio camino hasta la vida adulta acompañado de un monstruo imaginario. La certeza de la muerte de su madre provoca en Conor una angustia vital que, unida a sus problemas escolares, serán los retos más importantes que este personaje ha vivido. En este camino se produce un profundo choque entre el universo artístico de Conor, libre, y una realidad que le rodea y le asfixia; se trata de una lucha interior entre emoción – parte emotiva, unida a lo artístico – y razón – acontecimientos que ocurren a su alrededor. Será el justo equilibrio entre ambas el que posibilitará que este personaje pueda seguir adelante. Conor busca su lugar en el mundo, sobre todo ante la perspectiva de que se avecina un profundo cambio que hará resquebrajar los cimientos de su vida actual. De nuevo, este personaje encuentra otra parte en el lado opuesto: su abuela, que conoce más y que igualmente se adentra en el laberinto de la pérdida.

3.3. El encuentro con el Minotauro

El momento clave es aquel en el que los personajes deben plantar cara al Minotauro: enfrentarse a la VERDAD. Ese punto de inflexión supondrá un antes y un después en la vida de los protagonistas, esto es, el paso de la adolescencia a la vida adulta.

Para Laura enfrentarse a la verdad es aceptar que su hijo ha muerto y eso lo descubre cuando llega al escondite donde ha quedado atrapado. Es entonces cuando se desencadena el final: ella no puede soportar la idea de haber sido responsable de la muerte del niño y decide unirse a él.

Para Lucas enfrentarse a la verdad es contemplar la posibilidad de que todos hayan muerto en su familia y que, tal vez, su madre tampoco pueda sobrevivir. Tomar conciencia de que la vida que tenemos puede acabar en un segundo es uno de los procesos de madurez más intensos que puede vivir un ser humano. Al final, todos sobreviven y es entonces cuando nos damos cuenta de que los finales de *El orfanato* y *Lo imposible* son las dos caras de una misma moneda: en la primera, mueren madre e hijo, pero hay una mirada de alivio en el padre al final y en el propio estado en que se deja a ambos, esto es, felices con los “niños perdidos”. En *Lo imposible*, todos sobreviven pero han sido tan castigados por la circunstancia que han vivido que las secuelas les acompañarán de por vida. Además, el sentimiento de culpa por aquellos que se quedan se muestra en el llanto amargo de María cuando el avión despega al final de la película dejando atrás un reguero de destrucción y muerte.

A Conor le invita el monstruo: hay que tener el coraje suficiente para afrontar la verdad. Y para él es el hecho de que, aunque se sienta muy mal por la muerte de su madre, le cuesta infinitamente más asumir que se sentiría aliviado con su marcha y

que debe dejarla ir. En este final se añade una tercera “cara” de la moneda: ya no mueren todos o viven todos, sino que Conor y la madre de Lizzie sobreviven a Lizzie y, a pesar de la pérdida, al final de la película hay un mensaje de esperanza: la idea de renacer, de volver a empezar, de que las personas que queremos permanecen en el recuerdo para siempre.

3.4. El papel de Ariadna

Para Laura, Ariadna es su propio hijo, que ha dejado un juego pendiente con ella y de cuyo hilo – nunca mejor dicho – tira la madre para llegar a él. En el caso de Lucas, María es su hilo, su soporte en todo el camino y su mayor ayuda en el proceso de maduración. Ejemplo de superación, de amor y de infatigable búsqueda, Lucas verá en ella un referente en su forma de actuar. Para Conor su Ariadna es el árbol, ese tejo que misteriosamente cobra vida y que no es más que una proyección, una representación en clave fantástica del hombre en el que él mismo se convertirá en un futuro. Por ello, aunque al comienzo su apariencia sea tenebrosa y sus palabras un poco violentas, Conor poco a poco verá en él un aliado que le hará llegar al meollo de la cuestión que le preocupa. Además, en los momentos en los que le flaquean las fuerzas, el árbol siempre le dice: “Podrás con ello”. Es decir, hay esperanza, no vas a estar solo, en tu interior está la fuerza.

3.5. Mitemas reiterativos en la filmografía de Bayona

Las estructuras figurativas anteriormente explicadas – Teseo, laberinto, Minotauro, Ariadna – aparecen incardinadas en la trilogía de Bayona en una serie de mitemas que se repiten de forma muy marcada. El fondo de la lucha de los personajes protagonistas por derrotar al Minotauro siempre tiene de fondo un contexto muy particular: las relaciones entre madres e hijos. El gran dilema al que deben enfrentarse todos en el centro del laberinto tiene también unas características comunes: la pérdida de un ser querido y a esto se asocia la salida del laberinto, que no es más que el proceso de transformación que sufren todos ellos después de enfrentarse a la verdad. Por último, la ficción como elemento catalizador aparece siempre de fondo de las historias que estamos comentando.

3.5.1. Las relaciones entre madres e hijos

Las películas de Bayona se centran, por encima de todo, en contar las relaciones entre madres e hijos “a través de historias en las que la muerte asoma en el horizonte” (De Fez, 2016, p. 23). Este tema esconde detrás una profunda reflexión sobre el misterioso mundo de los lazos afectivos, ya exista consanguinidad o no. Siempre se presenta esta relación desde los ojos de un niño y el director, preguntado por esta característica de todas sus películas, responde: “supongo que porque soy hijo, pero no padre” (De Fez, 2016, p. 23). En *El orfanato*, Simón desde el más allá consuela a su madre; Lucas, en *Lo imposible*, toma a su madre como modelo de conducta y progresivamente a lo largo del filme su relación se hará cada vez más estrecha. Por último, Conor debe dejar marchar a su madre como consecuencia de su enfermedad en *Un monstruo viene a verme*. Sin embargo, la figura del hijo está en los tres filmes perfectamente complementada / sopesada por la de la madre y su también difícil

posicionamiento ante situaciones adversas. En *El orfanato* se representa con toda su crudeza el dolor de una madre que pierde a su hijo. En *Lo imposible* la madre que busca a sus hijos ejemplifica a la perfección el instinto maternal de protección y sacrificio. Por último, en *Un monstruo viene a verme* se presenta a dos mujeres que deben despedirse de sus hijos antes de tiempo: Lizzie como madre de Conor y la abuela como madre de Lizzie. Como apunta Bayona (Academia, 2010) “hablamos de padres que se ven obligados a comportarse como niños y de cómo esos actúan como padres” (p. 41).

Estas relaciones tan intensas entre madres e hijos se ven a su vez reforzadas en cada película por un factor: Laura y Simón se ven unidos por el juego; María y Lucas por la situación extrema; y Lizzie y Conor están fuertemente conectados por el arte, ya que los dos dibujan.

3.5.2. La reacción ante la pérdida de un ser querido

Como apunta el guionista de *Un monstruo viene a verme*, Patrick Ness, “se trata de una historia autobiográfica para todo el mundo porque va sobre el miedo a la pérdida, sobre el temor a perder a tus seres queridos. Y eso es algo universal” (De Fez, 2016, p. 30). Esta declaración es extrapolable al resto de la filmografía de Bayona en la que al binomio madre – hijo se une en todos los casos la enfermedad y la proximidad de la muerte.

El guionista de *Lo imposible*, Sergio G. Sánchez, comenta su obsesión por la muerte en su infancia y a propósito de esta película comenta lo siguiente, también aplicable a las tres:

La película no va sobre el tsunami, sino sobre perder a alguien de repente y seguir sintiéndolo cerca. Llegará el momento en que tengas que enfrentarse a la pérdida y cuando lo hagas sabrás que es solo la primera vez. Por mucho que la vida te quite, lo que te quita siempre seguirá estando contigo (De Fez, 2012, p. 24).

Surge aquí una de las ideas más interesantes que Bayona plantea en sus filmes asociada a la pérdida: el legado, considerado como aquello que una persona deja tras de sí y permanece para siempre en el corazón de otra. Esto se ve en *El orfanato* en el legado que Simón deja a su madre en forma de juego, o en la idea que ella transmite a su marido al final. Así mismo es clave el diálogo de Tomás y Geraldine Chaplin – actriz fetiche de Bayona que aparece en todas sus películas – en *Lo imposible* sobre las estrellas en el que se subraya la idea de que, incluso aquellas que ya dejaron de existir, pueden verse muchos años después porque su brillo continúa. Por último, esta idea del legado está mucho más trabajada en *Un monstruo viene a verme*, sobre todo en la última escena de la película que, más allá de ser triste a pesar de la muerte de Lizzie, presenta a Conor en la habitación que va a heredar de su madre donde se mezclan objetos del pasado, del presente y del futuro. Es entonces cuando Conor se percata de cómo se parecen los dibujos de su madre a los suyos y a los cuentos del monstruo. Él se descubre a sí mismo como heredero de Lizzie. De igual forma, la escena en la que la madre y el hijo ven juntos la película de King Kong construirá un recuerdo que quedará para siempre.

3.5.3. El proceso de transformación

De la unión de estos dos mitemas ya expuestos aparece el de la infancia siempre relacionada con la enfermedad y la muerte. Esto provoca que en las tres películas se trata la desintegración de la familia y la idea de la renovación o el renacimiento al final. En todas ellas se incluyen esos momentos en los que los seres humanos estamos entre el mundo de los niños y el de los adultos y en realidad tanto Laura, Simón, como Lucas o Conor comparten ese miedo a hacerse mayores provocado por un cambio muy intenso y doloroso en sus vidas. Es en este punto en el que encontramos una conexión muy fuerte de Bayona con uno de sus referentes declarados: S. Spielberg, que en buena parte de su filmografía incluye la relación entre padres e hijos, una circunstancia que provoca la separación entre ellos y un proceso de maduración por parte de los personajes. La figura de los niños la presenta Bayona en un “plano anterior a la razón, en el que los instintos se manifiestan con una pureza inalcanzable para el adulto y trascendente a la moral” (Carrera, 2014, p. 197). Desde ese punto se plantea la idea de la transformación y se plasma en uno de los miedos que más obsesionan al individuo adulto y a la sociedad de los siglos XX y principios del XXI: el miedo a dejar atrás la utópica edad de la inocencia para afrontar las responsabilidades que nos impone (...) la edad adulta (Llompart, 2012).

3.5.4. La necesidad de la ficción

Otra idea subyace a las tres películas: necesitamos la fantasía para entender la realidad. Ese eje está detrás de *El orfanato*; Bayona comenta que ante la adversidad, todos nos comportamos como niños. Y los niños necesitan los cuentos para entender la realidad. En esta historia hay un relato recurrente: Peter Pan, pero contado desde el punto de vista de la madre: ¿Qué ocurriría a la madre de los niños que se marchan a Nunca Jamás? (De Fez, 2007, p. 11). Este cuento se nombra varias veces a lo largo del metraje y se homenajea al colocar a Laura – Wendy en el alféizar de la ventana. Al final, en el reencuentro con los niños, estos dicen “Se ha hecho vieja, como la Wendy del cuento”.

En el caso de *Lo imposible* es un poco especial este mitema en el sentido de que los personajes no tienen escapatoria, se enfrentan a la realidad tal cual. Ahora bien, el guionista Sergio G. Sánchez comenta que la película se basa en un hecho real y que “la ficción nace con el intento de querer dar sentido a lo que no lo tiene”. Es decir, ahora la realidad se ha convertido en relato: la película *Lo imposible* surge para comprender lo ocurrido a una familia de verdad. El mecanismo de la ficción como catalizador no funciona con los personajes de dentro sino con el espectador, porque la película trata de elementos universales, esto es, de temas como el amor, la cultura o la educación (Rey-Reguillo, 2015) y “habla de una manera muy directa, muy primaria, muy extrema, muy al interior”, como dice Bayona en el disco de extras de la película.

Por último, en *Un monstruo viene a verme* este tema da un paso más allá, como casi todos en la filmografía de Bayona. Aquí sí hay una profunda reflexión sobre el poder de las historias. Como comenta el director, sirve para arrojar “luz sobre el sentido último de mi profesión” (De Fez, 2016, p. 8). El arte de contar historias se convierte aquí en eje central y se pone de manifiesto cómo necesitamos los relatos

para procesar nuestra vida. Hay tres historias de ficción que transmiten, desde la fantasía, tres mensajes a Conor que serán cruciales para su transformación vital. Los cuentos son, de hecho, lecciones de vida. La realidad y la fantasía se mezclan a través de sutiles detalles, de tal modo que se crean asociaciones entre los personajes de los cuentos del árbol y el mundo de Conor. Esta ayuda se materializa en tres mensajes coordinados:

- Las cosas no son siempre lo que parecen, o mejor dicho, las cosas pueden ser y no ser a la vez.
- Necesidad de ser fiel a uno mismo y luchar y romper por ello.
- La ficción, a veces, explica mejor la verdad que la propia realidad.

Además de los cuentos, Conor y Lizzie se valen de la pintura para expresarse. Las tres películas plantean a su manera cómo el arte, la fantasía y la creatividad pueden ayudar a los seres humanos a relacionarse con el mundo y a procesar la realidad. Todas son en sí mismas arte y ficción; a nosotros nos transmiten, igual que a los protagonistas, un mensaje ficticio pero muy universal y primario. Va más allá de la simple narración de los hechos para mostrar, entre otras cosas, una conciencia mayor de lo que somos (De Fez, 2012).

4. Conclusiones

Existen evidencias que permiten hablar de “lo antiguo en lo nuevo” en la filmografía de Bayona. El análisis de elementos compositivos a través de la mitocrítica que propone Durand permite establecer que uno de los mitos latentes en sus películas es el de Teseo en el laberinto. En todas sus obras hay un personaje protagonista (Teseo) que debe enfrentarse a una verdad terrible (Minotauro) después de atravesar una dura travesía física y/o intelectual (laberinto). A través de ese camino a cada uno le acompaña su particular Ariadna en un proceso de transformación personal profundo.

Se presentan héroes, que en realidad son personajes normales, que se convierten de golpe en seres diminutos que deben luchar contra gigantes. Eso provoca que el espectador y el protagonista vayan de la mano a lo largo de todo el metraje puesto que cada película conecta con la parte más íntima del receptor. La filmografía de Bayona se convierte en una expresión cultural que actualiza unos esquemas primordiales que siguen estando de plena actualidad.

Referencias

- Academia de las Ciencias y las Artes de la televisión. (2010). *La industria audiovisual en España. Escenarios de un futuro digital*. Madrid: Fundación EOI.
- Barthes, R. (1997). *La aventura semiológica*. Barcelona: Paidós.
- Bayona, J.A. (Dir). (2007). *El orfanato*. Barcelona: Rodar y Rodar.
- Bayona, J.A. (Dir). (2012). *Lo imposible*. Madrid: Apaches Entertainment.
- Bayona, J.A. (Dir). (2016). *Un monstruo viene a verme*. Madrid: Apaches Entertainment y La Trini.

- Campbell, J. (1994). *Los mitos: su impacto en el mundo actual*. Barcelona: Kairós.
- Cardona, F. L. (1996). *Mitología griega*. Barcelona: Edicomunicación.
- Carrera Garrido, M. (2014). Los otros y El orfanato. Otra vuelta de tuerca de la Ghost Story. En P. J. García y J. Sánchez (Coords), *Sobre la adaptación y más allá: trasvases filmoliterarios*. Salamanca: Univ. Salamanca (195-202).
- Cencillo, L. (1998). *Los mitos. Sus mundos y su verdad*. Madrid: Biblioteca de autores cristianos.
- Chillón, A. (2000). La urdimbre mitopoética de la cultura mediática. *Revista Anàlisi*, 24, 121 – 159.
- Courtes, J. (1997). *Análisis semiótico del discurso: del enunciado a la enunciación*. Madrid: Gredos.
- Culler, J. (2000). *Breve introducción a la teoría literaria*. Barcelona: Crítica.
- Davies, A. (2011). The Final Girl and Monstruous Mother of *El orfanato*. En A. Davies (Comp.), *Spain on Screen. Developments in contemporary Spanish cinema*. United Kingdom, Palgrave Macmillan.
- De Fez, D. (2007). *El orfanato: la película y sus creadores*. Madrid: Ocho y Medio.
- De Fez, D. (2012). *Lo imposible. El libro de la película*. Barcelona: Norma editorial.
- De Fez, D. (2012). *Un monstruo viene a verme. El libro de la película*. Barcelona: Norma editorial.
- Durand, G. (2013). *De la mitocrítica al mitoanálisis. Figuras míticas y aspectos de la obra*. Barcelona: Anthropos editorial.
- Durand, G. (1981). *Las estructuras antropológicas de lo imaginario*. Madrid: Taurus.
- Eliade, M. (1983). *Mito y realidad*. Barcelona: Labor.
- Fatu-Tutoveanu, A. y Braga, C. (2015). Media mythologies. Revisiting Myths in Contemporary Media. Cluj- Napoca, Romania: Universatea “Baves- Bolyai”.
- García Fernández, E. (ed.). (2014). *Marca e identidad del cine español. Proyección nacional e internacional entre 1980 y 2014*. Madrid: Editorial Fragua.
- González Dinamarca, R. (2015) Los niños monstruosos en *El orfanato* J.A. Bayona y *Distancia de rescate* de S. Schweblin. *Brumal, Revista de Investigación sobre lo Fantástico* 3(2), 89-106.
- Jung, C. J. y Kerényi, K. (2004). *Introducción a la esencia de la mitología*. Madrid, Siruela editorial.
- Lévi-Strauss, C. (1969). *Antropología estructural*. Buenos Aires: Ed. Universitaria.
- Llompарт Pons, A. (2012). Niños que jamás crecerán: relecturas de Peter Pan en la literatura y el cine de terror. En A. Muñoz Corcuera y T. Di Biase (Eds.), *Barrie, Hook and Peter Pan: Studies in Contemporary Myth; Estudios sobre un mito contemporáneo* (p. 267-278). United Kingdom: Cambridge Scholars Publishing.
- López, O. y Vilaboy, P. (2013). *Madres de película*. Madrid: Alianza.
- Losada Goya, J. M. y Lipscomb, A. (2013). *Mitos e interdisciplinarietà. Los mitos antiguos, medievales y modernos en la literatura y las artes contemporáneas*. Bari (Italia): Levante editori.
- Mardones, J. M. (2010). *El retorno del mito*. Madrid: Síntesis.
- Monjas, C. L. (2010). Entrevista con J. A. Bayona. *Academia: Revista del Cine Español*, 96, 48-49.
- Rey Reguillo, A. (2015). El cine de atracciones del siglo XXI: *The imposible* como paradigma. *Nuevo Texto Crítico*, 28 (51), 207-218.
- Rivera Dorado, M. (1995): *Laberintos de la antigüedad*. Madrid: Alianza.

- Romera Castillo, J. (1998). Teoría y técnica del análisis narrativ”. En J. Talens (Comp.), *Elementos para una semiótica del texto artístico* (p. 113-152). Madrid: Cátedra.
- Santarcangeli, P. (2002). *El libro de los laberintos: historia de un mito y de un símbolo*. Madrid: Siruela.
- Segal, R. A. (2004). *Myth. A very short introduction*. United States: Oxford University Press.