

El mito clásico en un cine híbrido: Antígona despierta

SORIANO, Griselda / Universidad de Buenos Aires - Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Diseño de Imagen y Sonido - Cátedra "La Literatura en las Artes Combinadas I"-
griseldasoriano@gmail.com

Tipo de trabajo: ponencia

» Palabras claves: documental/ficción - transposición - mito - Antígona

› Resumen

El cine se ha alimentado de esa inmensa matriz que constituye la mitología clásica desde sus mismos comienzos. No sólo los mitos han constituido una fuente de relatos, resignificados una y otra vez en distintos contextos, sino que también la tragedia, como género dramático fundacional - en especial a partir de su relectura aristotélica-, sentó las bases para una infinidad de trabajos tanto analíticos como normativos de guión y estructura dramática. El cine, a su vez, ha servido como vehículo para una circulación masiva del mito, alimentando su pervivencia en el imaginario colectivo.

De los muchos mitos que las tragedias han cristalizado, el mito de Antígona, con la *Antígona* de Sófocles como su versión más conocida, ha sido uno de los más revisitados. En este trabajo, partiremos de una de sus últimas relecturas cinematográficas: *Antígona despierta* (Lupe Pérez García, España, 2014), una película que borrona los siempre permeables límites entre el documental y la ficción, experimentando con un formato híbrido en que éstos se vuelven prácticamente indiferenciables. Y es que no necesariamente los mitos clásicos deben ser revisitados desde las formas clásicas del cine. *Antígona despierta* retoma el mito de Antígona desde la provincia de Huesca, pero no para llevar a cabo una adaptación española de la historia sino, más bien, para explorar cómo las matrices significantes del mito pueden atravesar distintos tiempos y espacios, y ver qué es capaz de provocar éste en el cruce con un territorio y unos personajes que, *a priori*, le son ajenos. Acompañando ese espíritu experimental, el objetivo de este trabajo será, entonces, pensar el modo en que un cine híbrido se apropia de un mito clásico, así como las posibilidades de construcción de sentido que esto abre en un cine contemporáneo que se aleja del clasicismo para constituirse como un laboratorio en el que el mito funciona como catalizador de preocupaciones - formales, sociales, históricas- contemporáneas.

Todos los grandes filmes de ficción tienden al documental, como todos los grandes documentales tienden al cine de ficción. Y quien opta a fondo por uno de los caminos acaba encontrándose al final con el otro.

Jean-Luc Godard

El cine se ha alimentado de esa inmensa matriz que constituye la mitología clásica desde sus mismos comienzos. No sólo los mitos han constituido una fuente prácticamente inagotable de relatos, resignificados una y otra vez en su apropiación en distintos contextos, sino que también la

tragedia, como género dramático fundacional -en especial a partir de su relectura aristotélica-, sentó las bases para una infinidad de aproximaciones, tanto analíticas como normativas, al guión y la estructura dramática. El cine, a su vez, ha servido como vehículo para una circulación masiva del mito, alimentando su pervivencia en el imaginario colectivo.

De los muchos mitos clásicos que quedaron cristalizados en las tragedias, el mito de Antígona, con la *Antígona* de Sófocles como su versión canónica, ha sido uno de los más revisitados; no son pocos los artistas que se han visto interpelados por el destino de la hija de Edipo, en cuya historia, atravesada por la injusticia y la muerte, han encontrado numerosos ecos a lo largo de la historia. En este trabajo intentaremos llevar a cabo una aproximación a una de sus una de sus últimas relecturas cinematográficas: *Antígona despierta* (2014), de la realizadora argentina radicada en España Lupe Pérez García. *Antígona despierta* borra los permeables límites entre el documental y la ficción, apropiándose de la obra de Sófocles a partir de un registro cinematográfico híbrido. No propondremos aquí un análisis comparativo "clásico" de un caso de transposición; más bien, esperamos que abordar esta película tan particular nos permita plantear algunos problemas que surgen a la hora de analizar un film que no encaja del todo en ninguna categoría, en un área ya de por sí conflictiva y cargada de prejuicios como es la de los vínculos entre el cine y el teatro. Y es que no necesariamente los mitos clásicos deben ser revisitados desde las formas clásicas del cine. El objetivo de este trabajo será, entonces, pensar el modo en que un cine híbrido se apropia de un mito clásico, qué relación propone con el mito de Antígona en particular y con el mito en general, y qué posibilidades de construcción de sentido abre esto en un cine que se aleja del clasicismo para constituirse como un laboratorio; un cine en el que el mito funciona como catalizador de preocupaciones -formales, sociales, históricas- contemporáneas.

Directora, guionista y montajista, Lupe Pérez García nació en Argentina pero actualmente trabaja en Cataluña, y podemos vincularla con cierto impulso renovador del cine de no-ficción que se viene gestando hace años en España. Pérez García montó *El cielo gira* (2004), de Mercedes Álvarez y *El cuaderno de barro* (2011), de Isaki Lacuesta, y comparte con ambos -y tantos otros- una marca de origen: es egresada del Máster en Documental de Creación de la Universidad Pompeu Fabra¹.

Antígona despierta (2014) es su segundo largometraje -tras el documental autobiográfico *Diario argentino* (2006) - y es, como decíamos, una película de difícil clasificación.

En *Antígona despierta*, Pérez García va a Huesca en busca de Antígona, pero no para llevar a cabo una adaptación española del mito, sino, más bien -creemos- para explorar (y esta palabra resulta clave en este film, que tiene mucho de exploración y experimento) qué es capaz de provocar en su cruce con un territorio y unos personajes que, *a priori*, le son ajenos.

Intentemos una sinopsis poco convencional y no exhaustiva, con algo de análisis. *Antígona despierta* se abre con dos niños que juegan en el campo, y, aunque no se devela la naturaleza de su vínculo, es casi imposible pensar en uno de los tópicos centrales de este mito: la cuestión de lo fraterno -los créditos finales, sin embargo, abren otras asociaciones al bautizar a la pequeña como Cibele ("la gran diosa de Frigia; con frecuencia se la llama la Madre de los Dioses, o la Gran Madre. Su poder se extiende sobre la Naturaleza toda, cuya potencia vegetativa personifica". [Grimal, 2006: 100])- . La escena siguiente nos presenta por primera vez a una Antígona que pertenece a otro tiempo, un tiempo no definido, sobre una tumba. Una tumba que no remite al mundo griego, sino que es propia de ese espacio en que la película se instala; no hay en *Antígona despierta* una idea de reconstrucción

¹ Sobre el Máster en Documental de Creación y su influencia en el cine español contemporáneo, ver Torreiro, Casimiro (Ed.) (2010), *Realidad y creación en el cine de no-ficción. Documental catalán contemporáneo*, Madrid, Cátedra y Comella Dorda, Beatriz (2013), *Filmar a pie de aula. Quince años de una experiencia docente en la universidad*, Tarragona, Universitat Rovira i Virgili

arqueológica, sino la construcción de cierta *atemporalidad* difusa, cercana a la del mito². Un intertítulo, el primero de los tres que puntúan la película, da otro marco a lo que acabamos de ver: "Capítulo 1: Los hermanos varones de Antígona mueren enfrentados, uno defendiendo la ciudad y el otro aliándose con el enemigo. Tras la batalla, Creonte tomará el poder". De allí, volvemos al mundo contemporáneo, donde se nos presentan varios personajes. Un autodenominado "grupo de recreación" que, caracterizado con los uniformes de ejércitos pretéritos, pone en escena guerras (supuestamente) ya terminadas; entre sus miembros se destaca un hombre que han sido, consecutivamente, victimario y víctima de su hermano, otro "falso soldado". Un "motoquero" que tuvo un encuentro cercano con la muerte y que, entre otras cosas, habla de sus dos hijas y de la necesidad del justo equilibrio. Un trabajador de un aeródromo que se queja de cómo los nuevos molinos de viento le complican la vida, y en cuyo testimonio se confrontan los intereses individuales y colectivos, lo privado y lo público; "todo el mundo es político", se escucha en esa conversación. Vemos a una Antígona del presente -o quizás a la actriz que la interpreta- mientras escuchamos la sentencia de Creonte: el hermano traidor no tendrá sepultura.

Otro intertítulo: "Capítulo 2: A pesar de la prohibición de Creonte, Antígona decide enterrar al hermano insepulto". La pequeña Cibele del comienzo nos habla de la justicia, de la importancia de la patria. Antígona, en la niebla, inmersa en el paisaje, llora el destino de su hermano y el suyo. El diálogo con su hermana Ismene cobra vida en un antiguo castillo español, en el que sin darse cuenta unos turistas irrumpen quebrando el tiempo del mito. Vemos a una sonidista buscar en el paisaje el sonido que dé cuerpo a esta historia. Antígona vuelve al monte, imaginamos, a llevar a cabo los rituales prohibidos. Un *¿flashback?* cruza pasado y presente del mito, pero también conecta ese tiempo *otro* del mito con el tiempo profano: vemos a Antígona con quien podría ser su hermano, uno de los jóvenes oscenses que conocimos antes (este es uno de los momentos del film en que más explícita se hace esta unión del mito con un presente en el que sigue resonando como un eco).

Antígona se enfrenta a las aves de carroña en una de las imágenes más imponentes de la película. Último intertítulo: "Capítulo 3: Creonte castiga a Antígona desterrándola al desierto. Ella gira la cabeza por última vez y ya no reconoce la patria de su padre". Un Creonte del presente lee un fragmento del primer episodio de *Antígona*; Sófocles se hace presente, materialmente, en el film. En inmediato contraste, conocemos al "guardián" de los buitres, quien relata su amoroso vínculo con las aves y nos cuenta sobre su sociedad, una sociedad sin jefes, sin jerarquías, sin egoísmos. El *agon* Antígona/Creonte se vive entre dos tiempos: el Creonte contemporáneo, leyendo de nuevo a Sófocles, interroga a la Antígona atemporal. El guardián de los buitres, reconvertido en el guardián del texto sofocleo, se la lleva. Irrumpe aquí el testimonio de un nuevo personaje, una mujer (que en los títulos de créditos aparece como "Pachamama") que nos dice que los muertos siguen vivos, y que hay que rendir tributo a su presencia. Vuelven los niños a jugar en la naturaleza, pero esta vez los juegos no salen del todo bien y la pequeña Cibele se lastima. Antígona se acuesta a morir. Pero alguien la despierta: el motoquero, que nunca había dejado a sus hijas tener una moto, ahora se la lleva por la ruta. El último plano de la película nos muestra a Antígona entonando una melodía que dará paso a los títulos.

El primer problema al que nos enfrentamos, mucho antes de asomarnos a la apropiación del mito, es lidiar con el impulso clasificador al que el análisis nos tiene acostumbrados: esta película no encaja del todo en la categoría de ficción, ni tampoco en la de documental; más bien, construye un registro propio donde ambos se amalgaman y se vuelven indistinguibles. *Antígona despierta* trabaja con la discontinuidad, yuxtaponiendo registros y niveles temporales, y construye un relato mutante, que no disimula sus costuras. Más que poner en tensión los límites ficción/documental, en vez de

² Sobre la temporalidad del mito, ver Bauzá, Hugo Francisco (2005), "Tiempo y espacio míticos" en *Qué es un mito*, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.

desdibujarlos desde uno u otro lado, transita una zona gris en cuya indeterminación reside su riqueza. *Antígona despierta* es ejemplo de un cine híbrido que, por su singularidad, dificulta las generalizaciones y demanda ser analizado caso por caso.

Hablábamos antes de la vocación exploratoria de la película, y es imposible hacerlo sin referirnos a un elemento material que, sin duda, ha facilitado este espíritu experimental: el formato. No hay nada en el video digital que *obligue* a un realizador a embarcarse en una exploración narrativa o formal, pero sus libertades sin duda acompañan a quienes eligen ese camino. Llegados a este punto, nos resultan particularmente iluminadoras las palabras de David Oubiña en *Una juguetería filosófica*, quien habla del "...carácter abierto, provisorio, transicional (entre lo televisivo y lo digital o, podríamos agregar, entre lo cinematográfico y lo pictórico)" del video. Y continúa:

"...esa cualidad, en principio problemática, es también el resguardo de su potencialidad y su ductilidad. Probablemente allí, donde las nuevas tecnologías y las artes visuales se fusionan pero no se asimilan, se encuentra su momento más estimulante. Es decir, allí donde permanecen en tensión. Como una aleación inconclusa que dejara ver, entre sus vetas, las huellas de sus componentes. En esa apertura, en esa resistencia a avenirse del todo es posible comprender su doble orientación: cómo se posicionan las obras contemporáneas frente a la tradición estética pero, también, cuál es el uso no reconciliado que el arte puede hacer de las nuevas tecnologías. "Diferente de la imagen fotoquímica, la imagen electrónica es mucho más maleable, plástica, abierta a la manipulación del artista, resultando por lo tanto más susceptible a las transformaciones y las anamorfosis", explica Arlindo Machado antes de describir el arte del video como una retórica de la metamorfosis: "en vez de la exploración de la imagen consistente, estable y naturalista de la figura clásica, se definirá resueltamente por la distorsión, la desintegración de las formas, la inestabilidad de los enunciados y la abstracción como recurso formal". (Oubiña, 2009, 125-127)

Película en constante metamorfosis, *Antígona despierta* se para frente a Sófocles con una mirada singular, constituyéndose en un excelente ejemplo de ese "uso no reconciliado" de las nuevas tecnologías del que habla Oubiña.

¿Cómo trabaja con *Antígona*, entonces? *Antígona despierta* constituye una verdadera apropiación de la obra sofoclea; la estructura *de la película*, aunque contenga dentro de sí ciertos elementos que remiten a la estructura *de la obra* de Sófocles, poco tiene que ver con la estructura clásica de la tragedia y, como ya vimos al intentar sintetizarla, poco tiene que ver también con la estructura narrativa de un guión clásico. Decíamos en un comienzo que el legado de la tragedia griega en el cine va mucho más allá de ciertos contenidos, temas o personajes; va mucho más allá, también, del universo del mito clásico. La lectura aristotélica de la tragedia sirvió de base para buena parte de las teorías sobre estructura dramática en el cine, así como también para muchos de los textos que se dedican al analizarla. De ahí las dificultades que presenta el abordaje de una transposición *no aristotélica*, que hace evidentes los límites del análisis comparativo (una clase de análisis que además, tantas veces, suele reducirse a lo narrativo-contenidista).

De los personajes del mito, Pérez García pone en pantalla a tres: Antígona, Ismene y Creonte (a estos podríamos sumar las "funciones" del hermano y el guardián, encarnados en hombres que atraviesan ambos tiempos, el mítico y el profano). La estructura de la obra se desnuda y queda reducida al conflicto esencial: el enfrentamiento entre Antígona y Creonte, con todas las connotaciones que arrastra luego de siglos de interpretaciones: ley del Estado/ley divina; femenino/masculino; juventud/senectud; sociedad/individuo; vivos/muertos; hombres/dioses (Steiner, 1996: 235). Hay algo del orden de lo filial que se insinúa en el vínculo entre estos personajes: "Ellos eran como mis hijos", dice Creonte; "Hija", llama a Antígona; "No eres mi padre", le responde ella), y es inevitable asociarlo con ese otro padre de cuyos errores vemos, aunque nadie lo diga, las consecuencias. Sobrevuela toda la película otro vínculo, el vínculo fraterno: el de

Antígona e Ismene, claro, pero también, por supuesto, el de sus hermanos ausentes, igualados por la muerte.

Caracterizados por momentos de un modo que remite al universo atemporal del mito, en otros enraizados en lo contemporáneo, en estos personajes se hace carne ese tiempo múltiple con que la película trabaja. Todos ellos habitan, a la vez, el mundo del mito y ese mundo profano de coordenadas espaciotemporales precisas. La película es fragmentaria pero no subraya las diferencias; va y viene del mito al presente -y del documental a la ficción-, algunas veces a través del montaje y otras conteniéndolos en un mismo plano -como ocurre con los ya mencionados encuentros entre Antígona y el guardián de los buitres, o entre ella y su posible hermano, o con la irrupción de los turistas en el diálogo con Ismene-. En vez de separar ambos mundos, los integra en un universo y un registro que le son propios, e invita a los espectadores a tejer los lazos que los unen.

En *Antígona despierta*, también, ciertos tópicos de la obra se vuelven *imagen*: el más impresionante, sin duda, es el de las aves carroñeras, un tema sobre el cual Sófocles vuelve una y otra vez (ver Steiner, 1996: 226), y que aquí protagonizan algunas de las escenas más pregnantas del film.

Pero lo más interesante de esta película, en cuanto a su abordaje del mito, creemos, no es ver cuán parecidos o diferentes son en pantalla sus personajes, temas y estructura a los de la obra de Sófocles, sino sobre todo cómo se adueña *del mito* para dar cuenta, en un mismo movimiento, de éste, de su pervivencia y del mundo.

Lejos de las ideas más convencionales de lo que "debe ser" una transposición, en las antípodas de la fidelidad mal entendida, lo que *Antígona despierta* propone es una apropiación en la que, arriesgaremos, el mito de Antígona se convierte en un prisma que no refleja sino que refracta lo real; un catalizador que, en su encuentro con el mundo -y no con un mundo abstracto, sino con un espacio y unos personajes que existen y, esto es importante, *preexisten* a la realización de la película- pone en evidencia el poder *revelador* del mito. En *Antígona despierta*, como decíamos, el mundo intemporal del mito choca con el presente: primero, al momento de la realización; luego, en el relato cinematográfico, que elige dar cuenta de esa colisión, que en vez de dejarla afuera la pone en primer plano, que incorpora lo real y lo hace formar parte de su universo. Así, en las batallas, los soldados, los hermanos, los padres, los hijos, los buitres, los guardianes que *Antígona despierta* encuentra por el camino, hoy, en España, en Huesca, vuelve a nacer -tal vez sin que ellos lo sepan pero sin que los espectadores podamos dejar de pensarlo- ese mundo intemporal. Y todos esos temas y conflictos que enumeramos al hablar de la obra se transparentan en las palabras de esos personajes contemporáneos.

Aunque no pone el eje en lo autorreflexivo, en *Antígona despierta* se percibe, como una corriente subterránea, la historia de su propia realización; la película se ofrece como un proceso y da cuenta, sin contarla, de una búsqueda. ¿Qué pasa cuando vamos a hacer una película y nos encontramos con el mundo? ¿Qué nos devuelve éste? ¿Qué le damos a cambio? ¿Cómo verlo con los ojos del cine, y del mito?

¿Qué sobrevive de esos mitos hoy, aparentemente, ajenos? Ciertos tópicos recurrentes, ciertos conflictos tal vez irresolubles, parecería ser la respuesta, pero también una indudable fuerza narrativa, en el arte y en la vida, una fuerza capaz de motorizar relatos y brindarnos herramientas para leer en lo real el misterio, para dar sentido a lo informe del mundo.

En vez de ver el mito como una estructura rígida a respetar, *Antígona despierta* se adueña su poder para simbolizar el mundo de otro modo, de su don para ir *más allá* y crear una lógica distinta a la lógica. Construye, como decíamos, una temporalidad compleja, "específicamente cinematográfica"; "estamos a la vez en el pasado y en el presente, en un lugar y en el otro, en la imaginación y en la realidad" (Gaudreault; Jost, 1995: 118-119), en el tiempo del mito y el tiempo profano. En su búsqueda de formas que permitan representarlo, en su construcción de un lenguaje capaz de dialogar con él "en sus propios términos", demuestra un entendimiento profundo del lenguaje del mito.

"El mito no se define únicamente por su polisemia", dice Vernant en *Mito y sociedad en la Grecia antigua*, "por el acoplamiento de sus diferentes códigos entre sí. Entre los mismos términos que distingue o que opone en su armadura categorial, introduce en el desarrollo narrativo y en la separación de los campos semánticos pasajes, deslizamientos, tensiones y oscilaciones como si los términos, al tiempo que se excluyen, se implicaran también en cierta manera. El mito pone, pues, en juego una forma lógica que podríamos llamar, en contraste con la lógica de la no contradicción de los filósofos, una lógica de lo ambiguo, de lo equívoco, de la polaridad. ¿Cómo formular, cómo formalizar estas operaciones de tanteo que convierten a un término en su contrario manteniéndolos separados desde otros puntos de vista? En conclusión, corresponde al mitólogo hacer pública esta carencia dirigiéndose hacia los lingüistas, los lógicos y los matemáticos para que le proporcionen el instrumento que le falta: el modelo estructural de una lógica que no sería la de la binaridad, la del sí o del no, una lógica distinta a la lógica del logos". (Vernant, 2003: 219-220)

Es esta lógica no-binaria la que *Antígona despierta* reconstruye desde el corazón de un cine contemporáneo que abraza lo ambiguo. Un cine que interpela a quienes lo pensamos, que revela los límites de nuestras herramientas y que nos pide buscar, también, estrategias de análisis que nos permitan dialogar con él de igual a igual. Estos son tan sólo los primeros apuntes sobre una película que merece un abordaje más extenso. Con ellos, queremos llamar la atención sobre una obra que la merece y hacer pública esta carencia -o, preferimos decir, esta necesidad de pensar en conjunto estos instrumentos que nos faltan- de la que habla Vernant. No tenemos aún una respuesta para ella, pero planteamos la pregunta.

Bibliografía

Bauzá, Hugo Francisco (2005), "Tiempo y espacio míticos" en *Qué es un mito*, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.

Comella Dorda, Beatriz (2013), *Filmar a pie de aula. Quince años de una experiencia docente en la universidad*, Tarragona, Universitat Rovira i Virgili.

Gaudreault, André; Jost, François (1995), *El relato cinematográfico*, Barcelona, Paidós.

Oubiña, David (2009), *Una juguetería filosófica. Cine, cronofotografía y arte digital*, Buenos Aires, Manantial.

Sófocles (2000), *Tragedias*, Madrid, Gredos.

Steiner (1996), *Antígonas*, New Haven, Yale University Press.

Torreiro, Casimiro (Ed.) (2010), *Realidad y creación en el cine de no-ficción. Documental catalán contemporáneo*, Madrid, Cátedra.

Vernant, Jean-Pierre (2003), *Mito y sociedad en la Grecia antigua*, Madrid: Siglo XXI de España.