

Banda aparte. Formas de ver

(Ediciones de la Mirada)

Título:

De la infancia como un mundo alternativo: apuntes sobre el espíritu de la colmena

Autor/es:

Laínez, Josep Carles

Citar como:

Laínez, JC. (1998). De la infancia como un mundo alternativo: apuntes sobre el espíritu de la colmena. Banda aparte. (9):52-56.

Documento descargado de:

<http://hdl.handle.net/10251/42255>

Copyright:

Reserva de todos los derechos (NO CC)

La digitalización de este artículo se enmarca dentro del proyecto "Estudio y análisis para el desarrollo de una red de conocimiento sobre estudios fílmicos a través de plataformas web 2.0", financiado por el Plan Nacional de I+D+i del Ministerio de Economía y Competitividad del Gobierno de España (código HAR2010-18648), con el apoyo de Biblioteca y Documentación Científica y del Área de Sistemas de Información y Comunicaciones (ASIC) del Vicerrectorado de las Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones de la Universitat Politècnica de València.

Entidades colaboradoras:



DE LA INFANCIA COMO UN MUNDO ALTERNATIVO:

Apuntes sobre *El espíritu de la colmena* (Víctor Erice, 1973)

Josep Carles Lainez



El espíritu de la colmena (1973)

EL ARRANQUE

Comencemos por lo que en un filme, la mayor parte de las veces, suele transcurrir sin relevancia alguna: los títulos de crédito. En **El espíritu de la colmena** (Víctor Erice, 1973) la sucesión del contenido menos fílmico del filme está constituida por una serie de dibujos realizados por niños que nos remiten a personajes, lugares y situaciones que vamos a ver posteriormente en la película. En la última de esas imágenes, en la que va a corresponder a la sala de proyección del ayuntamiento del pueblo donde transcurrirá la acción, se sobreescribe una frase: "*Érase una vez...*" que da paso al primer plano del filme, rompiendo éste con el mundo infantil creado por la música de de Pablo y por los casi garabatos de los dibujos: una carretera sin asfaltar por la que avanza un camión. En este momento, en el que sobre la pantalla, ahora, se sobreescribe la frase "*Un lugar de la meseta castellana hacia 1940...*", se da la contraposición entre los dos mundos en juego que va a haber a lo largo de todo el texto: el infantil y el adulto. Dos mundos que no tienen la misma escala de valores, que no tienen el mismo concepto de realidad y que no se rigen por las mismas pautas espacio-temporales.

LUGARES DEL ENSUEÑO

1. EL CINE

En el interior de una sala del ayuntamiento, a oscuras, el pueblo se ha reunido para asistir a la proyección cinematográfica del **Frankenstein** de James Whale. Toman posición frente a la pantalla, expectantes, y en los primeros fotogramas que ven pueden contemplar al presentador del filme, un hombre vestido de etiqueta (como un ilusionista, como un verdadero mago) que les advierte de aquello a lo que van asistir y les previene contra el posible pánico que les provoque: una película donde se trata de la creación de vida humana, de intentar emular a Dios y del castigo que esto conlleva. Pone en alerta a todo el público y sin embargo, al final, no deja de decirles que no tomen muy en serio todo lo que vean.

2. LAS RUINAS

Dos conjuntos de ruinas aparecen el **El espíritu de la colmena**: la casa alejada del pueblo, en medio de un llano, donde Isabel le dice a Ana que mora el espíritu y la pared en la que encuentran a Ana durmiendo tras su desaparición. Tres características principales unen a estas dos edificaciones: su alejamiento del pueblo, la presencia de las niñas en ellas y la sensación de intrusión que Ana, particularmente, experimenta cada vez que un adulto entra en ese mundo creado por ella, pues son momentos de destrucción de su universo. En el primero de los casos porque la aparición de Fernando, su padre, conlleva la desaparición del espíritu. En el segundo porque, al sacarla del bosque para devolverla al pueblo, han sesgado el estrecho contacto que había logrado con el verdadero espíritu que buscaba: el que vio en el cine, el que le había dicho su hermana que vivía cerca del pueblo.

3. EL BOSQUE

Hay dos bosques en el filme. El primero es el que de un modo más verosímil penetra en el paradigma por el que se mueven las dos niñas. Es el bosque a donde han ido con su padre a buscar setas. Pasean los tres tranquilos, como si fuera el único espacio habitable o como si fuera un espacio donde no hubiera nada que temer. A medida que van encontrando las setas, el padre les va advirtiendo de cuáles son venenosas, de sus diversos nombres, de sus características. Pero aún más lejos de ese bosque, en la lejanía bordeada de nubes, una montaña en brumas señala un territorio intransitable: “el jardín de las setas”, dice el padre, un espacio que convierte en mítico y que queda prendado de los ojos de Ana. Misterio de un lugar que sólo se puede atisbar desde la distancia, un espacio de fantasía en el que los adultos no se adentran. Ese monte es aprehendido y sometido por el mundo infantil de Ana, y además, ese viaje por el bosque se cierra con una promesa de secreto que les solicita el padre: que nada sea desvelado a su madre de las palabras que les ha dicho.

EL ENCUENTRO

1. EL BOSQUE

Los dos lugares-más-allá-de-lo-real donde las niñas se habían refugiado con la imaginación, el bosque y las ruinas, son los lugares que ningún adulto ha hollado. Pertenecen de manera exclusiva al mundo infantil. El bosque está lejano, es un jardín de fantasía; las ruinas son la morada del espíritu, que sólo habla con los niños buenos. Cuando Ana ve a su padre por las ruinas donde ella había estado con su espíritu, ésta huye por la intromisión de un ser ajeno a su mundo en algo que solamente le era propio a ella. Y se marcha al único espacio que aún que da puro: el bosque, junto a un río (¿acaso el jardín de las setas que vieran desde una distancia inaprehensible?). Allí tiene lugar el tercer encuentro con su fantasma, el más real para su conciencia y el que la devuelve directamente a la fascinación del cine. Ana se mira en el agua y poco a

erice

poco va apareciendo el rostro del monstruo de Frankenstein. Hay después un ruido de pasos: el monstruo que se acerca a la niña por detrás. Se sienta a su lado. La coge de los brazos. Corte.

2. LAS RUINAS

Un plano general muestra a las dos niñas sobre una loma. Al fondo, en el llano, una casa derruida y un pozo. Atrás queda el pueblo y el mundo de los adultos. La melodía de la música nos remite a ese mundo que las niñas quieren olvidar: "*Vamos a contar mentiras*". Interpretación de unas notas que son las de un narrador omnisciente, que no es ni siquiera el montaje, sino una voz que sabe más de lo que conoce cualquier personaje. Quizá porque es el Personaje, la última conciencia (o el saber profundo que mora en las niñas), el espíritu de verdad (¿pero de qué verdad?) que Ana busca (¿su hermana ya sabe?): la música que suena en el momento del descenso de las niñas hacia las ruinas es la voz del monstruo, del fantasma que encontrará a fuerza de buscarlo, pues pertenece a un mundo que sólo Ana tiene la capacidad de poblar y sobre el que sólo Ana tiene el poder de hacerlo verosímil para su concepción de lo real.

3. EL CINE

La imagen nos muestra una niña junto a un lago jugando con unas flores. De por entre los arbustos se ve surgir la figura del monstruo de Frankenstein. Hay un sobresalto inicial de la niña que se troca pronto en una afabilidad hacia el desconocido. La tranquilidad después embarga y el afecto hacia el monstruo hace que lo invite a sentarse y a jugar con él arrojando flores sobre el lago, que flotan como si se tratara de barcos. De inmediato, pasamos a ver imágenes de la sala de proyección y cuando volvemos al filme de Whale, el padre porta el cadáver de su hija sobre sus brazos. Ana inquiere a su hermana el porqué de la muerte; ésta le dice que se lo contará más tarde.

De noche, estando las dos niñas acostadas, en voz baja, nuevamente a oscuras, mantienen esta conversación cuando Ana le vuelve a preguntar a su hermana por la muerte del monstruo. Comienza hablando Isabel:

- *No lo matan. Y a la niña tampoco.*
- *¿Y tú cómo lo sabes? ¿Cómo sabes que él no muere?*
- *Porque en el cine todo es mentira. Es un truco. Además yo lo he visto a él vivo.*
- *¿Dónde?*
- *En un sitio que yo sé, cerca del pueblo. La gente no lo puede ver. Sólo sale por la noche.*
- *¿Es un fantasma?*
- *No, es un espíritu.*
- *¿Cómo el que dice doña Lucía?*
- *Sí, pero los espíritus no tienen cuerpo. Por eso no se les puede matar.*
- *Pero en la película él sí tenía. Tenía brazos, tenía pies, tenía todo.*
- *Eso es cuando se disfraza para salir a la calle.*
- *¿Y si sólo sale por las noches cómo puedes tú hablar con él?*
- *Ya te he dicho que es un espíritu. Si eres su amiga puedes hablar con él cuando quieras. Cierras los ojos y le llamas.*

EL ARRANQUE

Los títulos de crédito del comienzo del filme no son un resumen de la historia, sino la verdadera historia. El filme que se nos empieza a mostrar con ese primer plano de una carretera por donde avanza un camión que entra a un pueblo, Hoyuelos, del que en la primera de sus casas está grabado el yugo y las flechas falangistas, es la transposición adulta del primigenio filme que es el de los dibujos de los niños. Posteriormente asistiremos a la racionalización del

mundo infantil que, sin embargo, no puede ser aprehendido por completo.

Un total de doce dibujos hacen su aparición en el transcurso de los títulos de crédito por la pantalla. Y he aquí su contenido:

1. Un colmenero, una colmena y una casa adonde entra un enjambre.
2. Un colmenero manipulando una colmena.
3. Una mujer escribiendo una carta.
4. Dos niñas.
5. Un tren.
6. Un gato.
7. Unas niñas saltando sobre una hoguera: tres a lo lejos, una en primer plano.
8. Una casa en ruinas con un pozo.
9. Un hombre con sombrero de copa y capa.
10. Una seta.
11. Un reloj de bolsillo.
12. Una sala de cine donde se ve en la pantalla a una niña jugando al lado de un río y al monstruo de Frankenstein acechando tras unos arbustos.

Tras el plano general de esta última sala hay un “travelling de acercamiento” hacia el fondo en blanco de la pantalla donde aparece sobreimpresa la frase “*Érase una vez...*”.

Lo que ha tenido lugar en estos títulos de crédito ha sido la aparición de la voz narradora más extrafílmica de cuantas aparecen en **El espíritu de la colmena**. Es la voz omnisciente que sabe tanto del mundo de ensoñación infantil como del mundo real de los adultos. No en vano, junto a cada dibujo, casi completamente irreconocible a pesar de su intento de figuritización, aparece el nombre de un actor o de una labor cinematográfica con la que cada imagen va asociada. Unas veces de modo claro (los dibujos 2, 3, y 4, que hacen referencia al padre, a la madre y a las niñas y que tienen al lado los nombres del actor y las actrices que representan estos papeles), otras de modo velado (los dibujos 5 y 6 dan cobijo a los nombres de los actores secundarios y del montador). Sin embargo hay tres dibujos que llaman la atención: el primero, que es el que alberga el título de la película, el duodécimo, con la imagen del cine, y el noveno, donde se sobreescribe el nombre del compositor, Luis de Pablo, y al que le corresponde la imagen de un hombre con sombrero de copa y una capa que más que al monstruo o que a cualquier otro personaje diegético, a lo que remite directamente es a una especie de presdigitador, al mago que hace trucos para que parezcan que son verdad cuando realmente sólo son un juego. El mago que aparenta, que finge, pero que tiene la verdad (su verdad adulta y, por tanto, sesgada) sobre lo que manipula. Esta imagen rima de modo perfecto con el plano ya analizado de las niñas, mirando en la lejanía la casa en ruinas y el pozo mientras en la banda sonora se escucha la melodía de “*Vamos a contar mentiras...*”. Es este mismo mundo de fantasía el que nos sitúa en la quintuple abismación fílmica que tiene lugar en **El espíritu de la colmena**:

1ª.- Historia fílmica: la que se abre con el primer título de crédito. El texto fílmico íntegro. Aquello que hemos dado en llamar **El espíritu de la colmena**, de Víctor Erice.

2ª.- Historia diegética: la narración que comienza con el primer plano tras la pantalla de cine dibujada en el último de los títulos de crédito. Se confunde prácticamente con la que hemos denominado “historia adulta” que analizamos a continuación. Sin embargo hay una diferencia. La historia diegética es la historia pura, la que está por encima de especificidades históricas o actanciales. Es el engranaje desprovisto de las características accesorias de la diégesis.

erice

3ª.- Historia adulta: la narración histórica que comienza con el plano de la carretera y el *travelling* de acompañamiento del camión que entra en Hoyuelos. Hay unas coordenadas espacio-temporales específicas: la frase sobreimpresa que marca la acción en la Castilla de los años 40, con todo lo que ello conlleva (el yugo y las flechas de los que se apropió el franquismo estampados en la fachada de un edificio).

4ª.- Historia metadieética: la que comienza cuando el presentador filmico del **Frankenstein** de James Whale acaba su perorata. Palabras que pueden leerse de un doble modo: bien como presentación del filme clásico, bien como presentación del filme **El espíritu de la colmena** que van a comenzar a crear las niñas. El texto del presentador, en esto, es completamente ambiguo. Sus palabras son las siguientes: *"El productor y los realizadores de esta película no han querido presentarla sin hacer antes una advertencia. Se trata de la historia del doctor Frankenstein, un hombre de ciencia que intentó crear un ser vivo sin pensar que eso sólo puede hacerlo Dios. Es una de las historias más extrañas que hemos oído. Trata de los grandes misterios de la creación: la vida y la muerte. Pónganse en guardia. Tal vez les escandalice, incluso puede horrorizarles. Pocas películas han causado mayor impresión en el mundo entero. Pero yo les aconsejo que no la tomen muy en serio"*. ¿Qué película presenta exactamente este locutor? Tras ese breve discurso, que ha estado acompañado en todo momento por el ronroneo del aparato de proyección se produce un fundido en negro de unos segundos de duración en los que continuamos escuchando el sonido de la cámara, e inmediatamente el primer plano de Fernando, protegido por una máscara, manipulando una colmena. En los primeros momentos en los que el rostro del personaje masculino aparece en la pantalla hay un *raccord* sonoro del ruido de la cámara que se funde en un *crescendo* del zumbido de las abejas del panal. El vínculo sonoro de la presentación de un filme (¿qué filme, en verdad?) y de esa narración que comienza con Fernando es absoluto. De ahí este nuevo comienzo de otra narración en el seno de las tres restantes que ya habían ido surgiendo.

5ª.- Historia infantil: la narración que se abre con el visionado por las niñas del **Frankenstein** de James Whale. La que va bordeando el resto de historias, pero ésta con un componente mucho más "onírico", más propio del mundo infantil, repleta de fantasías, de ensoñaciones y, también, de dudas y de esperanzas.

Las cinco historias son perfectamente compaginables y las cinco son igual de válidas. Además las cinco funcionan (lo que parece más difícil) de modo compacto y simultáneo. La interpretación que apliquemos dependerá en cada momento del lugar en el que se sitúa nuestro punto de vista.

EPÍLOGO

El espíritu de la colmena no acaba con el pretendido fin del ensueño de Ana, sino con la afirmación de su mundo, de su verdad interior. Sale al balcón, cierra los ojos y repite *"soy Ana, soy Ana"*, mientras la cámara, en el último plano del filme, la toma de espaldas, devolviéndonos al encuadre de su encuentro con el monstruo, en el río. Aquí se clausuran las historias que mayor importancia habían tenido durante el filme y aquí también se nos da muestra de la sanción de los dos mundos coexistentes. La magia del cine se ha impuesto. Haber cerrado el mundo de espíritus habría sido como cerrar las puertas del mismo cinematógrafo. Pero Ana, lo que hace, es abrir unas puertas, reales en su casa, y metafóricas en la diégesis. Pues como decía Marco Aurelio, desde nuestra visión de adultos, respecto al pasado da lo mismo haberlo vivido... que haberlo soñado.