

**REPRESENTACIONES MEDIÁTICAS DEL IMAGINARIO SOCIAL Y LA HEROÍNA  
MÍTICA EN LA PELÍCULA *EL BAR* DE ÁLEX DE LA IGLESIA**

**MEDIA REPRESENTATIONS OF THE SOCIAL IMAGINARY AND THE  
MYTHICAL HEROIN IN THE FILM *EL BAR* DE ÁLEX DE LA IGLESIA**

Azul Kikey Castelli Olvera

**Nota sobre la autora:**

Profesora investigadora de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Doctora en Ciencias Sociales por la UAEH y maestra en Comunicación por la UNAM. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores Nivel 1. Líneas de investigación Imagen, discurso y género.

Esta investigación fue financiada con recursos de la autora. La autora no tiene ningún conflicto de interés al haber hecho esta investigación.

Remita cualquier duda sobre este artículo al siguiente correo electrónico:  
[azul\\_castelli@uaeh.edu.mx](mailto:azul_castelli@uaeh.edu.mx)

Recibido: 01/06/2021    Corregido: 22/09/2021    Aceptado: 01/10/2021



Copyright (c) 2021 Azul Kikey Castelli Olvera. Este texto está protegido por una licencia [Creative Commons 4.0](#).



**REPRESENTACIONES MEDIÁTICAS DEL IMAGINARIO SOCIAL Y LA HEROÍNA  
MÍTICA EN LA PELÍCULA *EL BAR* DE ÁLEX DE LA IGLESIA**

**MEDIA REPRESENTATIONS OF THE SOCIAL IMAGINARY AND THE  
MYTHICAL HEROIN IN THE FILM *EL BAR* DE ÁLEX DE LA IGLESIA**

**Resumen**

Se presenta un análisis de la representación mediática de Elena, la protagonista del filme *El Bar* (2017), dirigido por Álex de la Iglesia y las reiteraciones míticas del viaje metafórico al inframundo realizado por la diosa Innana. Este trabajo es cualitativo-interpretativo y parte de las propuestas teóricas de Durand (1981) y Campbell (1972), quienes sostienen que los imaginarios sociales se expresan en las múltiples representaciones míticas observables en diversos productos culturales. También se utiliza la propuesta de Chatman (1990), quien divide la narrativa en dos elementos: historia y discurso, para facilitar el análisis. Como resultado, se identifica que el personaje de Elena coincide con etapas del viaje mítico realizado por Innana, especialmente en dos puntos: Elena es la representación de la belleza y la fertilidad, que se ve enfrentada a una serie de retos para salvarse y realiza un viaje metafórico al inframundo para enfrentar la muerte y el renacimiento.

**Palabras clave:** *Cine, imaginarios sociales, reiteraciones míticas.*

**Abstract**

This work shows an analysis of the media representation of Elena, the protagonist of the film *El Bar* (2017), directed by Alex de la Iglesia, and the mythical reiterations of the metaphorical journey to the underworld made by the goddess Innana. This work is qualitative-interpretative and starts from the theoretical proposals of Durand (1981) and Campbell (1972), who argue that social imaginaries are shown in the multiple mythical representations observable in various cultural products. Chatman's proposal (1990), which divides the narrative into two elements: story and discourse, is also used to make the analysis easier to develop. As a result, it is identified that the character of Elena coincides with stages of the mythical journey made by Innana, especially in two points: Elena is the representation of beauty and fertility, who is faced with a series of challenges to save herself and, she makes a metaphorical journey to the underworld to face death and rebirth.

**Keywords:** *Cinema, social imaginaries, mythical reiterations.*

## Introducción

*El Bar* es una película de Álex de la Iglesia, estrenada en 2017. La película está clasificada como cine de terror, con una mezcla de thriller y comedia de humor negro. Es una coproducción de España-Argentina: Pokeepsie Films, Nadie es perfecto, e INCAA (Filmaffinity, 2017). Relata la historia de varios personajes, todos pertenecientes a distintas clases sociales, género y apariencia física, que por azares del destino se encuentran a las 9 de la mañana en un bar. Sin previo aviso, la historia da un giro inesperado cuando una de las personas que se encuentran desayunando decide abandonar el establecimiento y recibe un tiro en la cabeza, evento que detonará un escenario inverosímil donde el miedo a morir asesinados se funde con la paranoia dentro del grupo, así como la latente amenaza de contraer una extraña enfermedad que los llevará a una terrorífica muerte.

Alex de la Iglesia, el director de este filme, es un cineasta de origen europeo, nacido en 1965 en Bilbao, España. Corresponde a la generación de jóvenes cineastas que surgió en los noventas del siglo pasado y que con sus propuestas innovaron el cine vasco. Su primera producción fue un cortometraje llamado *Mirindas asesinas* (1991), el cual llamó la atención de Pedro Almodóvar, quien apoyó la producción del primer largometraje del joven director; de esta forma, *Acción Mutante* (1993) fue producida por El Deseo, casa productora de Almodóvar. Actualmente, De la Iglesia ha dirigido 1 cortometraje, 23 largometrajes y participado como actor en 6 películas más (Ruiza y Tamaro, 2004).

El cine de este director se encuentra marcado por la intertextualidad y el esperpento. En sus propuestas recupera elementos visuales y narrativas derivadas de su experiencia como autor y consumidor de cómic, así como del cine, la televisión, la literatura, el arte y antiguas costumbres españolas (Torres, 2016). Con respecto al esperpento, este hace referencia al género dramático desarrollado por Ramón María del Valle-Inclán, quien lo inauguró en 1920, con el estreno de la obra de teatro *Luces de Bohemia* (Tomás, 2018).

El género del esperpento fue retomado por el cine como un modo de protesta ante la censura franquista; cineastas como Buñuel, Berlanga y Bardem lo usaron para mostrar una realidad que permanecía convenientemente oculta (Tomás, 2018). Entre las características que sobresalen de este género, se

pueden mencionar la deformación sistemática, libertad de forma; aparición de personajes extraordinarios; uso de máscaras o caretas; constante rebajamiento de la realidad; presencia de la muerte como personaje principal; mundo irreal (reflejo del mundo real, deformado por el esperpento) y el desgarró lingüístico (Torres, 2016).

De lo anterior, De la Iglesia retoma y reconfigura seis elementos: la presencia de personajes fracasados o antihéroes, la referencia a lugares comunes, la reutilización de otros géneros, el uso de máscaras y elementos carnavalescos, influencia del cómic, el *western*, el cine de terror, el cine negro, el circo y la presencia de la muerte (Torres, 2016).

No es difícil, tras entrar en el universo fantástico del cine de Alex de la Iglesia, pensar en los extraños ecos que posee su obra la estética del esperpento tan bien ponderada en los textos teatrales de Ramón del Valle-Inclán. Como si las ideas sobre el esperpento como una forma de lo grotesco, que supone la deformación de las dimensiones narrativas para construir una sátira social, fuesen las fuentes mismas de las que se alimentan las películas del director... (Alvarado, 2011)

Cabe mencionar que tal y como lo señala Pérez (2010):

...la gran mayoría de las presencias e influencias artísticas en la filmografía del autor bilbaíno hacen un uso no apropiacionista de la intertextualidad, de tal modo que casi todas las referencias están filtradas por la mente de director y reconvertidas al mundo y contexto del cine de Álex de la Iglesia. (p. 42)

Otra característica importante y que se observa también en el cine de De la Iglesia y en su película *El Bar*, tal y como se verá más adelante, serán las constantes referencias al romanticismo español, que según Ramírez (2008), se desarrolló de forma peculiar y deslindada de las expresiones francesas y alemanas, ya que en este país se apeló a autores del Siglo de Oro, como Cervantes y Calderón, presentando características como: un discurso de la imaginación, cuadros de costumbres dinamizados, sentido del humor desatado cercano a la sátira y la crítica a través de la parodia. Elementos que en el caso de De la Iglesia van a confluir con el género de esperpento, derivando en una fuerte crítica simbólica a la represión del estado, las costumbres sociales y los medios de comunicación (Ramírez, 2008).

Tal y como señala Alvarado (2011) siguiendo a Ramírez, De la Iglesia retoma el Romanticismo, el cual aparece como como síntoma cíclico en sociedades

modernistas en crisis, por ello, sus propuestas se caracterizan por una expansión hiperbólica de lo fantástico:

...una materialización de una imaginación productiva, sino por recuperar ciertos cánones clásicos que además de interesarse por la innovación formal, por el shock estético de la vanguardia, lo hace por la re-significación de las convenciones, del *topoi koinoi*, en este caso del cine clásico. (Alvarado, 2011, p. 96)

Es decir, en la obra de este cineasta español confluyen intertextualidad, esperpento y una referencia constante al Romanticismo español que se verá reflejado en su estética y composición visual. Dentro de esta intertextualidad, se retoman elementos como ya se mencionó del cómic, la literatura, el cine y la televisión, y yendo más profundo, se observan constantes referencias a elementos mitológicos, tanto en personajes como en narrativa, lo que indica la preeminencia de los imaginarios sociales que permean la obra de este director.

Rivero (2015) apunta que en el cine de De la Iglesia sobresalen “...las creaciones literarias cervantinas, quevedescas (...), la pintura goyesca y la literatura de Valle-Inclán...” (p. 362). Todas estas reinterpretadas a la luz de problemáticas actuales y crítica social deformadas o exacerbadas a través del esperpento, e insertas en situaciones que preocupan a la sociedad, en el caso específico de la película *El Bar*, en medio de un complot político que intenta ocultar el brote de una epidemia por un virus creado, que puede exterminar a la humanidad, argumento que se inserta en una realidad patente y que justo en este momento, resultan de una actualidad inusitada.

Aunado a esto, en el cine de este director se pueden encontrar referencias más antiguas que remiten a discursos míticos provenientes de la cultura griega y de otras más antiguas, que como se verá más adelante, coincide con estructuras narrativas que se reiteran en múltiples relatos de la antigüedad<sup>1</sup>.

Partiendo de lo anterior, en este trabajo se afirma que Elena, la protagonista de la película *El Bar* (2017), dirigida por Álex de la Iglesia, reitera el imaginario social de heroínas míticas, en este caso al repetir el monomito sumerio de

---

<sup>1</sup> Generalmente, la mitología que suele reiterarse en el cine es la griega y la cristiana, sin embargo, en este caso, donde se plantea el análisis con un mito sumerio, se pueden mencionar como referentes los siguientes trabajos: *El mito de Lilitih en la literatura y el cine* (Jiménez, 2008); *El mito de Inanna y Sukaletuda: violencia sexual en Sumer* (Bernabé-Sánchez, 2018); *Jugando con la muerte: análisis comparativo de un motivo mitológico e iconográfico* (Corrente y Degano, 2017); *Mitos de transgresión* (Arias, 2020).

Innana<sup>2</sup>; esto en un contexto preapocalíptico, donde se insinúa el inicio de una epidemia mundial. Lo anterior se sostiene a partir de las siguientes premisas:

1. Al igual que Innana, Elena es la representación de la belleza y la fertilidad, que se ve enfrentada a una serie de retos para salvar a sus compañeros y a ella misma.
2. Así como su paralelo mitológico, realiza un viaje metafórico al inframundo, Elena debe entrar en las cloacas de Madrid donde se enfrentará a su propia muerte representada en el personaje de un vagabundo que encarna al tiempo y la muerte, para renacer como portadora de la muerte y de su antídoto; la relación de Elena con la antagonista muestra una clara reiteración mítica que se observa en la caracterización del vagabundo como Saturno, el dios del tiempo y la muerte.

Lo anterior se sustenta en el esquema de análisis propuesto por Chatman (1990), donde se contemplan dos elementos que integran la narrativa: el discurso y la historia, incorporando a esta última la propuesta teórica de imaginarios sociales de Durand (1981) y el estudio de Campbell (1972) quien señala que todos los relatos del mundo se apegan a lo que él denomina monomitos, en donde se representa el viaje del personaje protagónico dentro de un esquema que contempla etapas que permiten que el personaje evolucione tanto psicológicamente como dentro de la trama.

### Marco teórico

En su trabajo *Las estructuras antropológicas de lo imaginario*, Durand (1981) señala cómo dentro de la visión positivista de Occidente, lo imaginario y la imaginación se convierten en aquello que debe ser superado por la razón, por ello, todo lo que no se ajustaba a este paradigma se consideraba inválido y ficticio, el mito y lo imaginario fueron relegados a etapas previas a la razón. De ahí que, incluso autores tan destacados como Sartre (citado por Durand,

---

<sup>2</sup> *El Descenso de Inanna* (conocido también como *Descenso de Inanna al Inframundo*) es una obra literaria de la antigua Mesopotamia, concretamente sumeria. Este relato, escrito originalmente en cuneiforme y grabado sobre tablillas de barro, está redactado en forma de poema. *El Descenso de Inanna* nos cuenta la historia del viaje de la diosa y heroína sumeria homónima al inframundo para visitar y desafiar el poder de su hermana Ereshkigal, que había enviudado recientemente. El poema está cargado de significado y simbolismo, y ha sido objeto de interpretaciones muy diversas (...) Se estima que el *Descenso de Inanna* fue compuesto entre los años 3500 a. C. y 1900 a. C., aunque algunos investigadores han sugerido que podría haber sido creado en fechas aún más tempranas. El poema incluye 415 versos y, en comparación, el *Descenso de Ishtar*, babilónico, está escrito únicamente en 145 versos. Se ha sugerido que esta diferencia se debió a la influencia del patriarcado, que disminuyó el poder y la importancia de esta diosa a lo largo del II milenio a. C. (Mingren, 2017).

1981) trataron a lo imaginario como algo fantasmal, turbio, estereotipado, sin consecuencias, meros escapes esquizofrénicos.

Sin embargo, apunta Durand (2003) el paroxismo del positivismo se dará en el siglo XIX, pues se observa el triunfo de lo progresista y racional desde lo pragmático y la técnica y, por otro lado, la resistencia del romanticismo en el arte, expresado en obras de músicos, pintores y poetas. De este modo, durante ese siglo se entremezclarán corrientes que parecían irreconciliables. Este encuentro quizá se debió a una contradicción instaurada en el mismo corazón del positivismo, pues este, apunta Durand (2003) “...se instaura a la manera de un mito —que todos los resultados... positivos de la historia desmienten— y de un mito progresista que se posa paradójicamente como destructor del mito” (p. 23).

De este modo, se recurrió a un retroceso donde para invalidar al mito y las imágenes se creó y reiteró la mitología progresista en donde el mito prometeico triunfó (Durand, 2003). Poco a poco, este mito racional se fue desgastando a efecto de las guerras y los costes técnicos de la Modernidad, este desgaste, que Durand (2003) identifica como saturación, propiciará, según este autor, el nacimiento de *remitologizadores*:

A estos tres grandes nombres —Mann, Zola y Wagner— hay que agregar por supuesto el de Freud cuyos trabajos, durante más de cincuenta años, van a dar el color principal al ryo de las resurgencias de lo imaginario y de los símbolos. (Durand, 2003, p. 26)

Otra de las razones de esta reinsertión del mito y de lo imaginario fue el encuentro entre estos dos aspectos del siglo XIX ya señalados; la razón y lo imaginario como marginal, tolerado en el arte, significó que las líneas divisorias entre ambos mundos se borraron. Aunado a lo anterior, la expansión colonial de finales de ese siglo abrió las puertas para que la antropología se encontrara con nuevas formas de significar el mundo, donde lo imaginario y lo mítico se asumen como parte de lo real; este encuentro se vio permeado justamente por el descubrimiento del psicoanálisis Freudiano y por la psicología de las profundidades de Jung (Durand, 2003). Estos eventos pusieron sobre la mesa la preeminencia de las imágenes y de lo imaginario y también la reiteración mítica en estos.

Al respecto, Eliade (2015) señala que esta reaparición de mito en las sociedades contemporáneas deriva de la necesidad humana de hallar sentido y

*Xihmai* 134



justificación a los eventos históricos del momento; el autor hace hincapié en el hecho de que en las sociedades antiguas hallaban consuelo y seguridad en los arquetipos y en la repetición, por lo que vivían en el plano mítico-histórico, donde todo era un tiempo cíclico.

Partiendo de lo anterior, Durand (citado por Cano, 2011) desarrolló su teoría de los imaginarios, a los cuales define como “el conjunto de imágenes y relaciones de imágenes que constituye el capital del pensamiento del *homo sapiens*” (p. 138), es decir, son el bagaje que modela el pensamiento de cada grupo cultural que convive en una sociedad específica. Esto imaginarios, señala Cano (2011) son “...representaciones globales que gobiernan los sistemas de identificación y la unidad social” (p. 140). Es decir, los imaginarios son aquellas imágenes o representaciones que componen el repertorio a partir del cual los seres humanos de determinado grupo social explican su realidad, estos son móviles y pueden ser reinterpretados una y otra vez. Los imaginarios son inconscientes y subyacen en toda cultura, tal y como apunta Carretero (2004) la cultura tiene como base todo un mundo simbólico imaginario que trasciende lo biológico. Como explica Castoriadis (citado por Carretero 2004):

Lo imaginario es el despliegue de una fantasía que intenta restaurar una identidad originaria del sujeto, un núcleo monádico caracterizado por una originaria indistinción de sujeto y mundo, que había sido fracturada como consecuencia de las pautas institucionalizadas de socialización que le había conferido una identidad racional. (p. 3)

Teniendo en cuenta lo anterior, Carretero (2007) señala, retomando los estudios de Morin, que a partir de las rupturas provocadas por la modernidad y el positivismo, las sociedades requieren un mundo imaginario que compense las tensiones provocadas por el mundo racional y que mantenga la ilusión de la vida cotidiana. Es en este contexto donde se insertan los medios masivos de comunicación, en específico el cine. Morin (citado por Carretero, 2007) se ha interesado por explicar cómo las sociedades demandan un mundo imaginario, de ahí la necesidad de mito, el cual, sostiene el autor, en la actualidad se verá inserto en medios masivos, sobre todo en el cine debido a la capacidad extraordinaria de este medio para erigirse como constructor de sueños e irrealidades. De ahí, apunta Morin (citado por Carretero, 2007) “...descubre cómo en la cultura de masas la necesidad arquetípica de salirse de lo real mediante la ensoñación, de proyectarse en mundos imaginarios se va a manifestar en las salas cinematográficas” (pág. 58), tal y como se observa que ocurre en la película *El Bar*.

### Marco metodológico

Para el desarrollo del análisis de este trabajo se utilizará una metodología cualitativa, lo que implica que no interesa la representatividad si no la especificidad (Álvarez-Gayou, 2003). Por esto, se plantea un análisis a profundidad de elementos inferenciales que contribuyen a la identificación de las categorías teóricas antes descritas para lo cual se recupera la propuesta de Chatman (1990), quien desarrolló un modelo para el análisis narrativo de la novela y el cine, el cual divide el producto a analizar en dos elementos: discurso e historia, y de ahí desglosa diversas subcategorías que permiten deconstruir estos dos elementos en la película *El Bar*.

Con respecto a la categoría historia, Chatman (1990) apunta que aquí el análisis se centra en qué contiene la historia, es decir “...el contenido o cadena de sucesos (acciones, acontecimientos), más lo que podríamos llamar los existentes (personajes, detalles del escenario)”. A esto se suma la segunda categoría propuesta por este autor estructuralista: el discurso, el cual hace referencia al cómo se construye el discurso, en este caso, cinematográfico, “...es decir, la expresión, los medios a través de los cuales se comunica el contenido” (pág. 19).

Como ya se mencionó, dentro de cada categoría se encuentran otras subcategorías las cuales se describen a continuación. En el caso de la historia, esta se desglosa en las categorías: 1) sucesos, 2) existentes, y 3) gente, cosas, etc. transformados por el código cultural del autor. La primera hace referencia a aquellos incidentes, acciones, actos o acontecimientos significativos que impulsan el avance narrativo de la historia hasta crear una trama para darle forma a lo que se narra (Chatman, 1990); mientras que los *existentes* hacen referencia al espacio y a las entidades que interactúan en él: “los sucesos no son espaciales, aunque ocurran en el espacio, las que son espaciales son las entidades que las realizan o son afectadas por ellos” (Chatman, 1990, p. 103).

Dentro de la subcategoría *sucesos*, se pueden identificar: acciones y acontecimientos, y dentro de los *existentes* se encuentran personajes y escenarios, en conjunto todos estos elementos integran la forma del contenido (Chatman, 1990). Aunado a lo anterior, se incorpora la tercera subcategoría: gente, cosas, etc., la cual es una de las más interesantes, pues permite integrar

al análisis elementos correspondientes al autor o director, es decir, valores éticos de la época, signos, símbolos y por supuesto, imaginarios sociales que permean la obra, en este caso, es en este apartado donde se trabajará con el personaje de Elena y la reiteración del viaje del héroe mítico propuesta por Campbell (1972), quien identifica diversas etapas de evolución de los personajes, a las cuales llamó el viaje del héroe, que se reiteran a lo largo de cuentos, mitos y leyendas alrededor del mundo, en una reiteración de lo que denomina monomito, que es “el camino común de la aventura mitológica del héroe, es la magnificación de la fórmula representada en los ritos de iniciación: separación-iniciación-retorno...” (Campbell, 1972, p. 25).

Agregado a lo anterior, se considera una de las subcategorías de la historia que son los personajes, a quienes se puede describir como aquellos que hacen avanzar la historia, es decir, quienes realizan las acciones que hacen que la historia se desarrolle. En este caso Chatman (1990) distingue entre tres tipos de personajes, de acuerdo a sus rasgos o cualidades: planos, esféricos y abiertos.

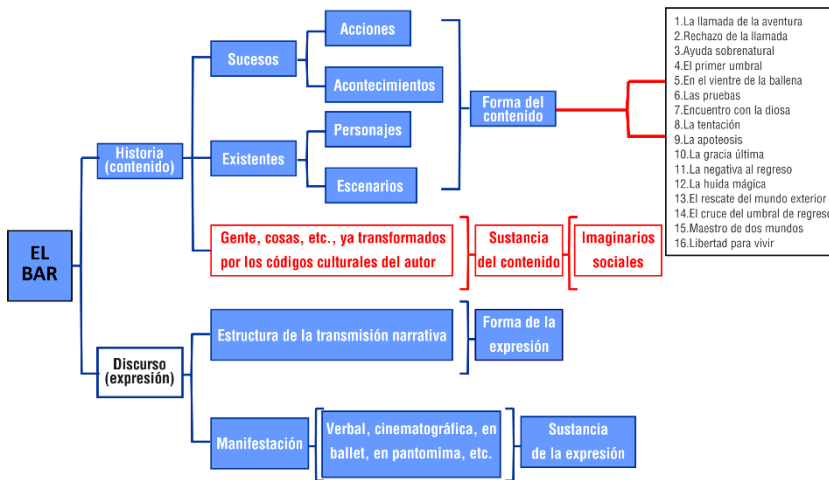
Los personajes planos están dotados de un solo rasgo o muy pocos, generalmente son personajes tipificados y fácilmente reconocibles cuyas acciones son altamente previsibles; en contraparte, los personajes esféricos cuentan con múltiples rasgos o cualidades, lo que los hace altamente complejos e imprevisibles ya que pueden cambiar y evolucionar, sorprendiendo al espectador; finalmente, los personajes abiertos permiten la especulación ya que se identifican no solo por sus rasgos, sino por la expectativa que generan sus acciones futuras.

El camino del héroe se integra por diversas etapas, las cuales, según Campbell (1972), son: la llamada de la aventura, la negativa al llamado, la ayuda sobrenatural, el cruce del primer umbral, el vientre de la ballena, el camino de las pruebas, el encuentro con la diosa, la mujer como tentación, la reconciliación con el padre, apoteosis, la gracia última, la negativa al regreso, la huida mágica, el rescate del mundo exterior, el cruce del umbral del regreso, la posesión de los dos mundos y la libertad para vivir.

Por otro lado, la categoría de discurso se centra más en la forma de expresión de lo narrado por lo que se relaciona con la estructura de la transmisión narrativa y manifestación, dentro de esta última se trabajan cuestiones

referentes al discurso audiovisual: encuadres, angulaciones, movimientos de cámara, iluminación, música, etc. (Chatman, 1990).

**Fig. 1 Modelo de análisis**



**Fuente:** Elaboración propia con base en Chatman, 1990, Durand, 1981 y Campbell, 1972.

Partiendo de lo anterior, en el siguiente segmento se presenta el análisis de la película *El Bar*, tomando en cuenta el modelo antes presentado, en este caso, se inicia el análisis con la categoría de discurso para abordar los aspectos formales de la misma para posteriormente dar paso al análisis de la historia donde se retoman las categorías de Campbell (1972) para ubicar la reiteración del monomito de Innana, esto como parte de la expresión de los imaginarios sociales que permean esta película.

## Resultados

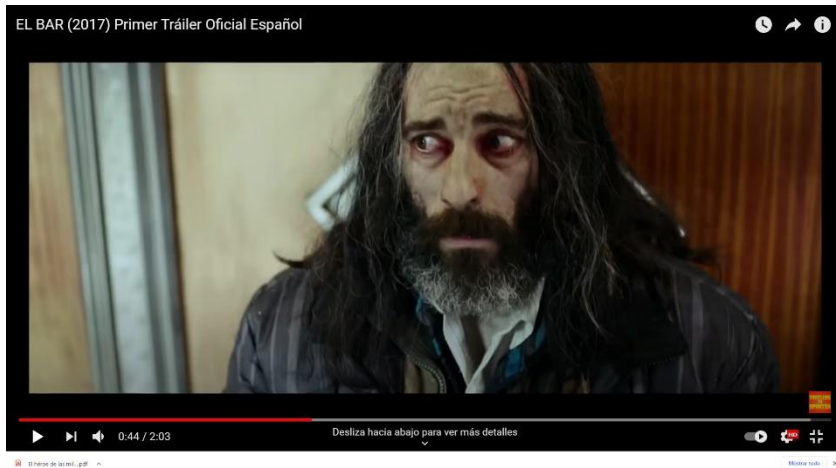
La categoría de discurso, tal y como se mencionó en líneas anteriores se centra en la estructura formal del producto, aspectos que abarcan desde encuadres, movimientos de cámara, iluminación, etcétera, es decir, todo lo correspondiente a lo técnico y a su manifestación.

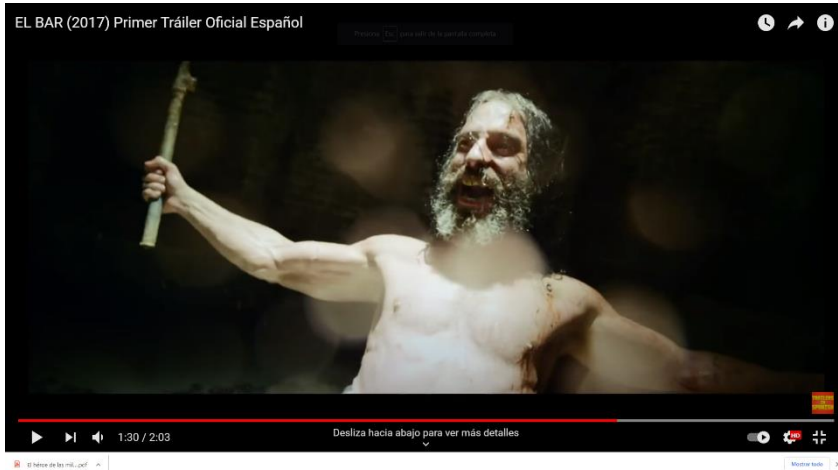
En este sentido, para iniciar el análisis de la película *El Bar*, se empezará por una de las subcategorías del discurso: la manifestación que conlleva información general del filme y lo correspondiente al manejo del lenguaje audiovisual.

*El Bar* es una coproducción España-Argentina dirigida por Álex de la Iglesia, estrenada en 2017. Tiene una duración de 100 minutos por lo que se considera un largometraje y es una película de ciencia ficción del género Triller, el guion es también de De la Iglesia, mientras que la dirección de fotografía estuvo a cargo de Ángel Amorós.

La película se narra sobre todo a partir de *medium close up*, planos americanos y *full shot*, los primeros se utilizan sobre todo para resaltar las expresiones y gestos de los personajes, lo cual en esta cinta resulta fundamental, ya que la metamorfosis de los personajes se irá reflejando poco a poco en sus rostros, los cuales irán mudando, por así decirlo, de “máscara” hasta mostrar su verdadero rostro.

Fig. 2 Metamorfosis de Israel





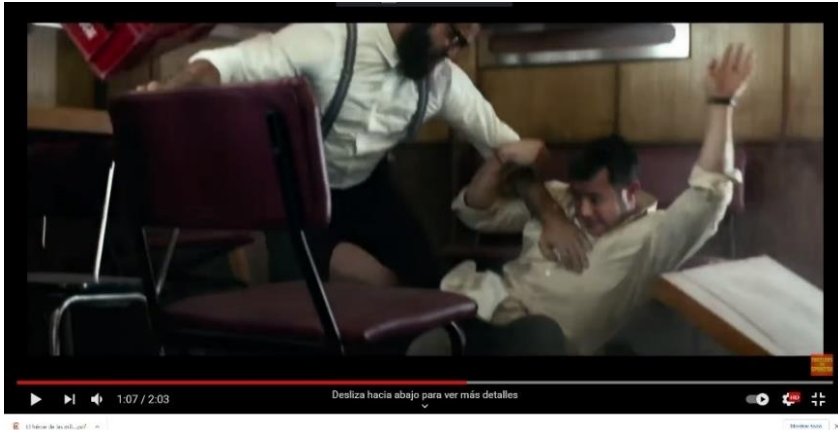
**Fuente:** De la Iglesia, 2017

Los planos americanos y los *full shot* se utilizan sobre todo para visibilizar las acciones de los personajes; esto es, por ejemplo, cuando uno de ellos intenta abandonar el bar y recibe un balazo en la cabeza, se observa cuando el sujeto cae y cuando los demás se acercan sorprendidos a mirar qué es lo que pasó.

El paso de un encuadre a otro va incrementando la velocidad conforme el filme se va volviendo más caótico, de este modo se pasa de un ambiente cotidiano y en cierto grado apacible, a un ambiente preapocalíptico donde los únicos que saben que la humanidad está en peligro son las 8 personas que se encuentran en ese lugar y que se ven enfrentados entre sí, en la lucha por lo que parece ser el antídoto a un virus letal y desconocido.

Esta lucha sacará lo peor de cada uno, por lo que se ve a los personajes en actitudes y poses permeadas por la desesperación el miedo y la locura.

Fig. 3 Nacho peleando con Sátor



**Fuente:** De la Iglesia, 2017

Con respecto de las angulaciones, sobresalen la normal y las contrapicadas, la primera porque dentro de la película se plantea una situación de peligro que deriva en la paranoia general, todos se miran directamente a los ojos, intentando descubrir en el otro u otra al culpable de la situación inverosímil que viven. Esta estrategia, como ya se revisó en apartados anteriores, es parte del cine de De la Iglesia quien acostumbra llevar a sus personajes al límite a partir de la ambición, el fanatismo y el miedo, y para ello, hace uso de la fotografía y la música.

Los ángulos contrapicados en este caso serán usados para denotar superioridad, soberbia e incluso crueldad; también se encuentran relacionados con el miedo, ya que el único ángulo contrapicado que se encuentra combinado con un *long shot* es una toma donde todos los que se encuentran en el bar se pegan a los cristales y miran hacia arriba buscando al francotirador que ha asesinado a quienes intentaron escapar del lugar; en este caso se muestra cómo Amparo voltea hacia arriba y se incorpora una mirada subjetiva donde la cámara toma el lugar de la dueña del bar.

Fig. 4 Amparo buscando al tirador



**Fuente:** De La Iglesia, 2017

Los movimientos de cámara más frecuentes son: *dolly back* y *travellings* de seguimiento, así como el uso constante de *zoom in* y *zoom out* para el manejo de encuadres como el *medium close up* y el *close up*, los cuales, como ya se mencionó, contribuyen a resaltar emociones y gestos de los personajes.

Con respecto a la iluminación, esta inicia con luz blanca de día, es suave y difusa por lo que hay pocas sombras tanto en el espacio como en los rostros de los personajes, el ambiente parece abierto y fresco. Lo anterior se va modificando poco a poco conforme aumenta la presión en los personajes, la iluminación se ve modificada por el humo negro producto de la quema de llantas que ha realizado el gobierno para cubrir la “limpia” que realiza para impedir la expansión de contagio de un virus mortal.



Fig.5 Evolución de la iluminación en la película *El Bar*



**Fuente:** De la Iglesia, 2017

Con respecto a la estructura de la transmisión narrativa, que es la segunda subcategoría del discurso, se observa que la narrativa del filme es lineal, sin cortes temporales, *flash back* o *flash forward*; esto contribuye a apuntalar el objetivo de la historia pues poco a poco el espacio parece irse reduciendo, junto con la luz.

De este modo, la película empieza a crear en el espectador una sensación claustrofóbica que se acrecienta cuando los personajes deben hacerse pasar a la fuerza por un pequeño hueco que los lleva a las oscuras y malolientes cloacas de la ciudad. En este caso el narrador es omnisciente y omnipresente y el uso de la música extradiegético; es decir, no es parte de la narración, pero sí se usa para para acentuar ciertas emociones, y en específico para crear una ironía, propiedades que junto con la exacerbación de lo feo y lo grotesco en la imagen contribuyen a reiterar el uso del esperpento, que como ya se mencionó es una de las principales características del cine de De la Iglesia.

### La historia

Para abordar este apartado, como ya se planteó en la metodología, se hará uso de las etapas que propone Campbell (1972), teniendo como eje central el personaje de Elena, la protagonista de esta película y haciendo un símil entre el viaje de esta y el monomito sumerio de la diosa Innana. Lo anterior tomando en consideración lo expuesto en el apartado teórico sobre la reiteración de lo imaginario (señalado por Durand, 1981 y Eliade, 2015), en diversos productos mediáticos, sobre todo en el cine (Carretero, 2007).

En el caso de la película *El Bar*, la historia se centra sobre todo en personajes esféricos, aunque hay más que se pueden considerar incidentales, por lo que se desconoce su nombre y su participación es esporádica. Con respecto a los personajes protagónicos y secundarios, se identificaron ocho:

Fig. 6 Personajes de *El Bar*

Elena	Es una joven que llega al bar debido a que se le descarga el celular y pide que le dejen cargarlo. Personaje protagónico, es de tipo esférico y abierto.
Nacho	Es un joven editor que ese día se encuentra trabajando en el café. Se enamora de Elena. Es un personaje coprotagónico esférico.
Trini	Es una adicta a jugar en una maquinita en la que espera ganar dinero. Es egoísta y ambiciosa. Es un personaje secundario esférico.
Sátor	Es el único mesero del bar, es servil y obediente con Amparo, la dueña del lugar, a quien trata como si fuera su madre. Es un personaje secundario esférico.
Israel	Es un vagabundo alcohólico al que sus hijos han abandonado, llega al bar a pedir algo de bebida y alimento. Es un personaje antagónico esférico.

Amparo	Es la dueña del bar, es una mujer fuerte, parece sincera y maternal con Elena y con Sátor. Es un personaje secundario esférico.
Sergio	Empresario, desde un inicio se muestra intransigente y mandón. Personaje plano.
Andrés	Expolicía, personaje esférico que cambia conforme avanza el filme, primero se preocupa por proteger a todos y después, obliga a cinco de ellos a meterse en el sótano.

**Fuente:** Elaboración propia.

Los personajes incidentales aparecen poco y su participación, en la mayoría de las ocasiones, es poco importante para el desarrollo de la historia; sin embargo, la presencia de tres de ellos es parte de los detonantes de la historia, en este caso, se trata de los dos personajes que mueren al intentar salir del bar y cuyo asesinato da inicio al desarrollo de la historia. El tercer personaje incidental de gran importancia, será un sujeto que al inicio de la película entra a los baños del lugar y cuya presencia todos olvidan hasta que reaparece agonizando, la sorpresiva aparición de este personaje, hace que todos entiendan qué es lo que sucede en realidad, ya que de primera instancia, desarrollan varias teorías para explicar el asesinato de sus compañeros y su posterior quema por parte de militares, primero piensan que se trata de un asesino; luego piensan que alguno de ellos lleva una bomba, incluso en medio del descontrol llegan a hablar de extraterrestres.

Todas las hipótesis anteriores se vienen abajo cuando al tratar de auxiliar al sujeto que salió tosiendo de los baños, leen los mensajes de su celular y se dan cuenta de que este es portador de un virus mortal, altamente contagioso y que los militares están incendiando el centro de Madrid y asesinando a todo aquel que haya tenido contacto con el sujeto infectado, en un afán por contener la epidemia.

Con respecto a los escenarios, la película se desarrolla en cuatro espacios diferentes, aunque aparentemente toda la historia parezca estar desenvolviéndose dentro del bar. El primer espacio que se observa son las calles de Madrid, las cuales, Elena recorre para llegar y escapar del bar y donde también ocurren los asesinatos y quema de sus compañeros.

Fig. 7 Centro de Madrid



**Fuente:** De la Iglesia, 2017

El segundo espacio del filme, donde se inicia y desarrolla gran parte del conflicto de la historia será el bar, este lugar que en principio parece apacible y tranquilo se convertirá en un espacio claustrofóbico donde irán ocurriendo una serie de absurdos que empujan a los personajes a un desenlace trágico.

Fig.8 El bar



**Fuente:** De la Iglesia, 2017

Conforme los personajes se van hundiendo más y más en el peligro y la desesperación, también se van trasladando físicamente a espacios subterráneos como una especie de metáfora relacionada con la degradación; de este modo el tercer escenario que se ubica en este filme será el sótano o bodega del bar. A este espacio descenderán cinco de los ocho personajes descritos

anteriormente, obligados por los otros tres, ahí se desarrollarán algunas de las escenas más fuertes y violentas del filme y el personaje de Israel, irá tomando su verdadera forma.

Fig. 9 El sótano



**Fuente:** De la Iglesia, 2017

Finalmente, el clímax de la película se desarrolla en las cloacas de Madrid, espacio al que los cinco personajes atrapados en el sótano logran acceder por medio de una pequeña alcantarilla, este espacio es oscuro y húmedo y podría asumirse como una metáfora de la muerte y el renacimiento.

Fig. 10 Las cloacas de Madrid



**Fuente:** De la Iglesia, 2017

Una vez abordados los espacios, quedan pendientes dos subcategorías de la historia: los sucesos, que comprenden las acciones y los acontecimientos y la sustancia del contenido, en este caso, ambas subcategorías se abordarán en conjunto para cruzar tanto la propuesta de Durand (1981) como las etapas del viaje del héroe de Campbell (1972), lo cual permite observar la confluencia del monomito de Inanna con el personaje de Elena.

Elena en este filme, será la representación de la belleza y la fertilidad, demostración de lo anterior es el hecho de que a su paso todas las miradas se dirigen hacia ella, de hecho, cuando ingresa al bar, todas y todos los presentes detendrán lo que hacen para mirarla y tratar de llamar su atención. Aunque Elena se siente un poco incomoda por la atención, se sabe hermosa y feliz. Esto será coincidente con la diosa Inanna, quien al ceñirse la corona del mundo “estaba feliz con sus pechos y su vulva. Era hermosa y se gustaba a sí misma. Era joven y se deleitaba con todo. El cielo y la tierra no podían contener su goce” (Echlin, 2008, p. 19).

En estos primeros instantes se dará lo que Campbell (1972) ubica como *la llamada a la aventura*, esta etapa se detona con la llegada de lo que se podría

denominar el “mensajero”, quien llama al protagonista a la aventura, esta llamada puede ser hacia la vida o hacia la muerte, esto según el autor, puede significar el despertar del Yo. En este caso, *el llamado a la aventura* se dará cuando el teléfono de Elena se queda sin batería mientras habla con el hombre con quien tendrá una cita, este hecho llevará a Elena al bar donde se desarrollará su viaje. En el caso del mito de Innana, esta etapa no es visible, sin embargo, es importante mencionar que en la reiteración mítica las etapas del viaje del héroe pueden combinarse, fragmentarse y obviarse, tal y como lo señala Campbell:

...la llamada levanta siempre el velo que cubre un misterio de transfiguración; un rito, un momento, un paso espiritual que cuando se completa es el equivalente de una muerte y de un renacimiento. El horizonte familiar de la vida se ha sobrepasado, los viejos conceptos, ideales y patrones emocionales dejan de ser útiles, ha llegado el momento de pasar un umbral. (1972, p. 37)

Elena se detiene un momento antes de entrar al Bar y mira indecisa, finalmente, se decide a entrar y con ello se identifica la siguiente etapa, *el traspaso del umbral*; una vez dentro de este se dará el encuentro con el “mensajero”, quien lleva consigo el mensaje de la muerte, en este caso, este personaje se encuentra encarnado en Israel, el vagabundo, que huele a Elena y se deleita con su belleza y con su miedo. Este sujeto encarnará, como se verá más adelante, al dios de la muerte y el tiempo. Esto se insinúa desde la entrada del personaje a escena, ya que un segundo antes de que se cometa el primer homicidio, exclama, como perdido en un trance:

—Israel: Todos vamos a morir... (De la Iglesia, 2017).

El vagabundo ebrio, viejo y demente, representa como ya se mencionó al tiempo y a la muerte:

El creador y el destructor (...) es también el descenso y el regreso a los orígenes; es una fuerza destructiva pero también reveladora de la verdad (...) son símbolos del tiempo, el reloj de arena, la hoz, la serpiente, la rueda que gira, el círculo en cuanto a ciclos infinitos, y a la vez como plenitud cósmica la Parca, que es Crono/Saturno como tiempo. (Cooper, 2004, p. 174)

Esta representación se constata incluso con la similitud entre la caracterización de Israel y la pintura de *Saturno devorando a su hijo* (1823), de Francisco de Goya. “El heraldo o mensajero de la aventura, por lo tanto, es a menudo oscuro, odioso, o terrorífico, lo que el mundo juzga como el mal...” (Campbell, 1972, p. 39). Imagen que, además de reiterar el mito, coincide con las características



del cine de De la Iglesia, el cual, como ya se mencionó, tiende a la reiteración de temáticas del Romanticismo.

Figura.11 Israel y Saturno devorando a su hijo



**Fuente:** De la Iglesia, 2017 y Arte selecto, 2014

En el caso de Innana, el mensajero será Neti, el sirviente de Ereshkigal, quien fungirá como mensajera de la diosa de muerte, y que al igual que Israel con Elena, se encargará de ir desnudando a la diosa, mostrando así su vulnerabilidad.

Siguiendo con el argumento de este trabajo, en este caso, el viaje de Elena coincide con el viaje de Inanna al inframundo, la diosa de la vida y la belleza posee la tierra y los cielos, pero ansía poseer también el inframundo, “el cielo y la tierra eran demasiado pequeños para ella. Inanna quería ir al inframundo. Quería el divino poder del inframundo” (Echlin, 2008, p. 50). La diosa, quería el poder de la muerte y del tiempo, para vivir eternamente, siempre joven, siempre bella.

En este caso, Elena también se enfrentará a Israel en una lucha por vida y contra el tiempo y la destrucción, el personaje desea vivir y escapar del miedo y del caos de la muerte. Por lo anterior, el segundo punto de las categorías de Campbell (1972) *la negativa al llamado*, no se aplica, pues, aunque Elena tiene miedo, sus ganas de vivir son más fuertes por lo que accederá a enfrentarse al mensajero, quien la obligará a morir y renacer.

En la tercera etapa del viaje del héroe, Campbell (1972) identifica lo que denomina *la ayuda sobrenatural*, esta únicamente se ofrecerá a aquel que no

ha rechazado el llamado, y se expresa generalmente como una figura protectora. En *El Bar*, este personaje podría ser Nacho, el editor al que Elena defiende en un principio y quien posteriormente se convertirá en su aliado y protector, si bien el personaje de Elena sobresaldrá por su propia fuerza, Nacho será sostén y apoyo emocional que le da acompañamiento, esto coincidirá en el mito sumerio con el dios Enki, quien preocupado por el destino y muerte de Innana, envía la planta de la vida para que esta resucite (Echlin, 2008). En este caso, Nacho, le dará el antídoto a Elena y le pedirá que huya para que logre sobrevivir y salir de las cloacas. Este personaje masculino jugará en el filme un papel ambivalente pues fungirá como protector y dador del don de la vida para Elena, pero también se convertirá más adelante en sacrificio.

*El cruce del primer umbral* vendrá como etapa siguiente. En esta, el héroe o heroína se encuentra con el guardián del umbral, que puede ser uno o varios custodios del mundo “detrás de ellos está la oscuridad, lo desconocido y el peligro” (Campbell, 1972, p. 50). Este paso se puede ubicar en el filme en el momento en que descubren que el sujeto que estaba en el baño muere debido a un virus extremadamente contagioso, ya que, a partir de esto, Amparo, Sergio y Andrés deciden encerrar en el sótano a los que han tenido contacto con el muerto, pues piensan decirles a los soldados que ellos están “limpios” y entregar a los compañeros “contaminados” en un afán por salvarse.

Esta etapa también coincidirá con el mito sumerio mencionado, en la historia, Innana logra llegar al trono del inframundo, pero ahí se encuentra con los siete jueces de este lugar, es decir, con los guardianes del umbral, estos la encuentran culpable y la condenan a muerte (Echlin, 2008). Lo anterior coincide con la narrativa del filme, explicada en el párrafo anterior, contando a Elena, en el bar hay ocho personas, sin ella, siete, lo cual parece emular a los siete jueces del inframundo, Elena es condenada a bajar al sótano, que en este caso sería como un símil de la muerte o *el vientre de la ballena*, que será la etapa siguiente en el esquema de Campbell:

La idea de que el paso por el umbral mágico es un tránsito a una esfera de renacimiento queda simbolizada en la imagen mundial del vientre, el vientre de la ballena. El héroe en vez de conquistar o conciliar la fuerza del umbral es tragado por lo desconocido y parecería que hubiera muerto. (1972, pág. 57)

De este modo se observa a Elena entrar en el sótano, aterrada parece ser tragada por la oscuridad, los tres que quedan afuera la miran con culpa, pues piensan que morirá, sin embargo, serán los que quedan arriba quienes son incinerados

Xihmai 152

por los soldados, irónicamente, el haber enviado a los cinco que tocaron el cuerpo del enfermo al sótano les salva la vida y abrirá las puertas para el renacimiento. En este sentido se observa la coincidencia con el mito sumerio nuevamente, Innana parece haber cruzado el umbral y haber muerto, sin embargo, esta será solo una etapa, para obtener el don de la vida y salir del inframundo como diosa, por supuesto, después de haber pasado una serie de pruebas. El camino de las pruebas también se iniciará para Elena dentro del sótano-ventre de donde como se verá más adelante, resurgirá con el poder de la vida y la muerte.

Fig. 11 Elena entrando aterrorizada al sótano



**Fuente:** De la Iglesia, 2017

Una vez dentro del sótano, Elena tendrá que hacer uso de su bondad, inteligencia y valentía. Primero intentará desviar la conversación de la terrible situación en la que están para relajar la situación. Será en este momento, en donde cada uno de los cinco personajes expone parte de su situación de vida y características de cada personaje. Elena será el eje moral y crítico, trata de conservar el sentido humano, aun cuando los otros empiezan a perder el control. Será ella quien intenta curar a Trini, pues esta, en su desesperación intenta salir del sótano, pero se quema las manos pues los soldados han asesinado a Amparo, Sergio y Andrés y le prendieron fuego al bar.

Una vez atravesado el umbral, el héroe se mueve en un paisaje de sueño poblado de formas curiosamente fluidas y ambiguas, en donde debe pasar por una serie de pruebas. Esta es la fase favorita de la aventura mítica. (Campbell, 1972, p.61)

*La etapa de las pruebas* se inicia cuando Elena descubre el celular del sujeto que murió por el virus, en este se revela la existencia del antídoto, lo que detonará una serie de eventos de los cuales la protagonista debe superar para sobrevivir. En el caso del mito de Innana las aventuras detonan con las instrucciones que esta deja a su sirvienta (Eichlin, 2008). Al igual que la diosa Innana, Elena empieza a leer los mensajes, que parecen las instrucciones para salvarse, a ella se le ocurre donde buscar el antídoto y también se da cuenta que sólo quedan 4 dosis por lo que alguno de los sobrevivientes debe morir. Esto desata la siguiente prueba, pues a partir de este momento Israel se develará como antagonista y mensajero de la muerte, de ahí en adelante, todo irá en declive hasta alcanzar el trágico final.

Una por una se van rompiendo las resistencias. El héroe debe hacer a un lado el orgullo, la virtud, la belleza y la vida e inclinarse o someterse a lo absolutamente intolerable. Entonces, descubre que él y su opuesto no son diferentes especies, sino una sola carne. (Campbell, 1972, p. 67)

Elena renacerá, pero ya no será la misma que ha ingresado a las 9 de la mañana en el bar. La última prueba se presentará nuevamente en el sótano, Trini ha tirado sin querer las jeringas con el antídoto en la cloaca, por lo que Israel obliga a Elena a desnudarse y llenarse de aceite, para hacerla pasar por una pequeña coladera, en esta etapa, el erotismo en torno a Elena se muestra más exacerbado, el paso por esta coladera, será como el paso por el canal de parto, de este modo, una vez dentro de la cloaca, Elena toma el control del antídoto en un esfuerzo desesperado por salvar a todos. En esta parte de la historia es donde se realiza *el encuentro con la diosa*, siguiente etapa en el viaje del héroe. En el caso del mito sumerio este se dará entre Innana y Ereshkigal, su hermana y diosa del inframundo, una vez resucitada, la primera deberá enfrentar a la segunda para salir del mundo de los muertos. En el caso de Elena este encuentro no se dará con otra si no con ella misma, una vez en la cloaca ella se enfrenta con la oscuridad y la muerte y a partir de ese momento, encontrará la fuerza para esconder el antídoto y obligar a los demás a bajar con ella, tratando de que lleguen a un acuerdo sin matarse entre sí.

La mujer, en el lenguaje gráfico de la mitología, representa la totalidad de lo que puede conocerse (...) Ella lo atrae, lo guía, lo incita a romper sus trabas. Y si él puede emparejar su significado, los dos, el conocedor y el conocido, serán

libertados de toda limitación. La mujer es la guía a la cima sublime de la aventura sensorial. (Campbell, 1972, p. 71)

Tal y como lo explica Campbell (1972), en la siguiente etapa, *la mujer como tentación*, el héroe enfrentará una serie de experiencias que lo ayudarán a amplificar su conciencia para “resistir la posesión completa de la madre destructora, su inevitable desposada” (Campbell, p.73), en el caso de Innana esto ocurriría a partir de su enfrentamiento y derrota de Ereshkigal, pues una vez que la ha vencido sale con los poderes del inframundo; en el caso de Elena, esta lucha contra sí misma y su deseo de salvarse, pero al final tendrá que asumir su deseo de vida e inyectarse, dejando a los demás atrás, de este modo, renacerá como diosa de la vida y de la muerte pues ella lleva en su seno el virus mortal y el antídoto. Lo anterior, coincide con la transformación de Innana quien después de su paso por el inframundo se asumirá como destructora y creadora.

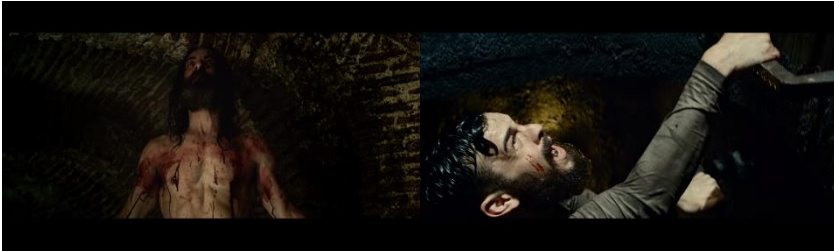
Después de este encuentro consigo misma, Elena, enfrentará nuevamente a Israel, quien como ya se había mencionado, será la representación del tiempo y el mensajero de la muerte, en este caso encarnando a Saturno, el tiempo, quien devora a sus hijos. Esta etapa coincide con lo que Campbell (1972) denomina *la reconciliación con el padre*, en esta etapa el héroe, en este caso heroína, asumirá ambas partes masculinas y femeninas como ella misma.

Israel entonces será la representación del padre monstruoso del que Elena huye, y que no es otra cosa, según Campbell (1972), que una metáfora de ella misma, ese ego que le impide evolucionar y tener una visión más realista y acertada del mundo. La reconciliación será el abandono de esa imagen divina y del pecado, los cuales representan el superego y el id, respectivamente, en este sentido la imagen del padre en esta película se divide en dos: la visión monstruosa del padre-ogro, que es Israel y el deseo erótico y pecaminoso amante-id que es Nacho. En su viaje a través de las cloacas, Elena dejará atrás a ambos como sacrificio para salir a la superficie. De la misma manera, a Innana se le pide un sacrificio para salir del inframundo, finalmente, ella elige a Dumizi, quien fuera su esposo y gran amor para que tome su lugar en el inframundo, de esta manera también ella deja atrás a la figura del padre y se asume, igual que Elena como diosa bisexual.

Este es el significado de la imagen del dios bisexual. Es el misterio del tema de la iniciación. Se nos aparta de la madre, se nos mastica en fragmentos y se nos asimila al cuerpo universalmente aniquilador del mundo del ogro para quien todos los seres

y las formas preciosas son los elementos de un festín, pero entonces, milagrosamente renacidos, llegamos a ser más de lo que éramos (Campbell, 1972, p. 95).

Fig. 12 Resurgimiento y muerte de Israel y muerte de Nacho



**Fuente:** De La Iglesia, 2017

Esta renunciación no estará exenta de dolor ya que Elena se ha enamorado de Nacho y esperaban salir juntos a la superficie, su pérdida, hace que la protagonista pierda también parte de su humanidad y bondad, de este modo a pesar de haber escapado al padre-ogro, la renunciación, al amante-id, le resulta extremadamente dolorosa.

Fig.13. Elena desesperada al perder a Nacho



**Fuente:** De La Iglesia, 2017

De este mismo modo, Innana pasará de ser dulce y piadosa a ser la destructora, pues, aunque es ella quien ha elegido renunciar a Dumuzi, su pérdida la hiere y el dolor la enloquece.

Me haces falta, Dumuzi,  
me haces falta.  
Lloro por ti.  
Mi amor, lloro por ti. (Eichlin, 2008, p. 65)

Elena trata de aferrarse a Nacho, quien es arrastrado a las profundidades de las cloacas-inframundo, no antes de entregarle a esta, la última jeringa que contiene el antídoto para el virus. Esta etapa coincide con lo que Campbell (1972) denomina *la gracia última*, esta gracia es la representación del mayor bien divino, el elixir de la vida eterna. De este modo, al dejar atrás a Nacho y recibir de este el antídoto, Elena recibe el elixir de la vida y con él se libera de la muerte y del tiempo que todo lo devora.

Fig. 14. Nacho entrega la última jeringa con antídoto a Elena



**Fuente:** De La Iglesia, 2017

La agonía de romper las limitaciones personales es la agonía del crecimiento espiritual (...) Conforme cruza un umbral después de otro y somete a un dragón después de otro, aumenta la estatura de la divinidad a quien él implora su más alto deseo, hasta resumir el cosmos. Finalmente, la mente rompe la esfera limitadora del

cosmos hacia una realización que trasciende todas las experiencias de la forma, todos los simbolismos, todas las divinidades: la apreciación del inevitable vacío. (Campbell, 1972, p. 111)

De igual manera, al salir del inframundo, Innana lo hará con los poderes de este; es decir, con la gracia de la vida eterna y dueña del tiempo, igual que Elena, habrá superados los límites de su mortalidad y renacerá como diosa.

En la siguiente etapa que refiere *al regreso del héroe al mundo*, después de superadas sus pruebas, se supone que este debe llevar la gracia obtenida a los demás mortales (Campbell, 1972) en este caso, Elena logra salir de las cloacas llevando consigo el antídoto para el virus que amenaza a toda la humanidad. Sin embargo, se enfrenta a *la negativa al regreso*, ya que una vez que ha perdido a Nacho, el dolor la inmoviliza y de pronto parece que se dará por vencida y se quedará ahí. De hecho, en el viaje que ha realizado, Elena descubrió lo que el miedo puede hacerles a las personas, vio como gente normal y aparentemente buena, se convirtieron en monstruos, de modo que una vez fuera no parece importarle compartir la información y cura descubierta, pues de hacerlo, podría ocurrir lo mismo que en el bar o que nadie le creyera y exponerse a ser asesinada por el ejército.

Finalmente, la decisión de conservar el secreto se determina a partir de la indolencia con que la mira la gente en la calle, Elena pide ayuda a gritos, nadie la escucha, logra salir de la cloaca y pese a que llora y se ve lastimada nadie se acerca a ayudarla, de ahí se observa que se levanta decidida, ya no llora y tampoco se queja, camina ignorando a los demás, ha completado su transformación. Algo similar pasará con Innana, quien una vez que regresa al mundo, no comparte el bien divino con el resto de la humanidad, sino que somete al resto de dioses, quizás temiendo que una vez que ella tiene los poderes del inframundo, los demás peleen para poseerlos y destruyan el orden divino “Innana era ahora una feroz guerrera” (Echlin, 2008, p. 66), y en Elena también se perfila como tal.

La siguiente etapa, *el rescate del mundo exterior*, apenas se perfila en el filme, ya que las últimas escenas muestran a Elena atrapada en la etapa anterior, desvinculada del mundo que en un inicio parecía amar; sin embargo, se observan algunas acciones de personajes comunes que pudieran ser indicios de que en algún momento será rescatada; por ejemplo, la piedad que le muestra la



mujer que la observa conmovida por su apariencia y que la cubre con un abrigo, el joven que se detiene y la llama por su nombre, tratando de hacerla volver. Esta etapa no se observa con claridad en el mito de Innana, sin embargo, se puede relacionar con el canto de alabanza a Innana creadora, donde la diosa se conmueve de una joven y crea, a partir de ella, una nueva mujer y un nuevo mundo (Echlin, 2008, p.71).

A través de toda la travesía experimentada Elena ha realizado *el cruce al umbral del regreso* que es la siguiente etapa que señala Campbell:

Los dos mundos, el divino y el humano, sólo pueden ser descritos como distintos uno del otro: distintos como la vida y la muerte, como el día de la noche. El héroe se aventura lejos de la tierra que conocemos para internarse en la oscuridad; allí realiza su aventura, o simplemente se nos pierde, o es aprisionado, o pasa peligros; y su regreso es descrito como un regreso de esa zona alejada. Sin embargo, y esta es la gran clave para la comprensión del mito y del símbolo, los dos reinados son en realidad uno. El reino de los dioses es una dimensión olvidada del mundo que conocemos. Y la exploración de esa dimensión, ya sea en forma voluntaria o involuntaria, encierra todo el sentido de la hazaña del héroe. (1972, p.126)

Elena, igual que Innana ha pasado por el inframundo y vuelto a renacer, lo divino y lo humano confluyen ahora en ella y comprenden ambos mundos. De lo anterior se deriva precisamente la siguiente etapa, *la posesión de ambos mundos*, esta etapa se refiere a la libertad para atravesar ambos espacios con el conocimiento de lo que sucede sin temor al tiempo o la muerte (Campbell, 1972). Es decir, Elena es portadora del virus que adquirió en el bar y lo sabe, por lo tanto, lleva con ella la muerte para los miles de personas que caminan a su lado, pero también es la portadora de la vida pues en su sangre corre el antídoto que puede salvar a la humanidad, por lo tanto, posee ambos mundos, de la misma manera Innana renace como la creadora y la destructora, después de su viaje al inframundo.

Finalmente, la última etapa que propone Campbell (1972), *libertad para vivir* tiene que ver con la reiteración mítica en sí misma, y con el simbolismo de esta reiteración, tal y como se expuso en el apartado teórico con la propuesta de Durand (1981) y Eliade (2015) sobre los imaginarios sociales y la reiteración del mito, la necesidad de la reiteración mítica esta vinculada con la necesidad de consistencia y seguridad psíquica que provee, es decir, a partir de las vivencias del héroe, en este caso, heroína, el espectador observa su propia

evolución, enfrentando el hecho de que cada criatura que vive lo hace a través de la muerte de otra y evitando las falsas justificaciones.

La meta del mito es despejar la necesidad de esa ignorancia de la vida efectuando una reconciliación de la conciencia del individuo con la voluntad universal. Y esto se efectúa a través de una valoración de la verdadera relación entre los fenómenos pasajeros del tiempo con la vida imperecedera que vive y muere en todos. (Campbell, 1972, p. 136)

Es decir, con el paso de Elena, y siglos antes de Innana por el inframundo, se muestra en el mito el miedo a la muerte, las pruebas y la evolución psicológica de los seres humanos, a través, por su puesto, de un relato ficticio donde se mezcla lo humano con lo divino, obviamente, tal y como lo señala Campbell:

Los cambios que se llevan a cabo en la escala del monomito desafían toda descripción (...) Caracteres o episodios diferentes pueden fundirse o un solo elemento, puede multiplicarse y reaparecer bajo muchos cambios.

El perfil de los mitos y de los cuentos está expuesto a ser dañado u oscurecido. Los rasgos arcaicos son generalmente eliminados o suavizados. El material importado se revisa para que cuadre con el paisaje, las costumbres o las creencias locales y el material primitivo sufre en el proceso. (1972, p.141)

## Conclusiones

En las producciones de Álex de la Iglesia se percibe la intertextualidad con constantes referencias al cómic, al Romanticismo español y al esperpento de Valle-Inclán, así como la tendencia a representar lo feo, lo grotesco y deformado. De lo anterior deriva la presencia constante de antihéroes o personajes fracasados que, dentro de los absurdos narrativos propuestos por este cineasta, adquieren relevancia. Los defectos de estos personajes se exageran hasta perder cualquier rasgo de humanidad, tal es el caso de Israel, el vagabundo alcohólico que se convierte en el antagonista de Elena, la protagonista del filme *El Bar*.

*El Bar* congrega además de la figura de este personaje fracasado, la tendencia del autor a la crítica social a la represión del estado y la influencia de los medios de comunicación, ya que la historia se enclava en un contexto preapocalíptico donde el gobierno intenta contener la diseminación de un virus letal, que él mismo ha creado, para lo cual recurre al genocidio.

En medio de esta catástrofe, que ocurre en el centro de Madrid, se inserta el personaje de Elena, quien, como ya se mencionó en párrafos anteriores, es una joven bella y segura de sí misma que entra a uno de los múltiples bares de la zona a pedir prestado un cargador de celular. A partir de este momento, De la Iglesia irá presentando una serie de personajes comunes que se irán modificando a través del esperpento y el Romanticismo español, de los cuales el director retoma características para ir haciendo evolucionar a sus personajes.

Los personajes en el bar irán mudando de “máscara”, por así decirlo, lo que poco a poco lleva a identificarlos como esféricos, es decir, según Chatman (1990) serán personajes complejos, tendientes a la transformación y a sorprender al espectador con sus mudanzas. De ahí que, la maternal Amparo se vuelva cruel y desconsiderada debido al miedo. Esta mutación tanto física como moral se observa con más preeminencia en los personajes de Elena e Israel, debido sobre todo a las reiteraciones míticas que ambos encarnan.

Estas reiteraciones míticas coinciden con lo denominado por Durand (1981) como imaginarios sociales o el retorno del mito conceptualizado por Eliade (2015), y suelen ser, según estos autores, inconscientes, ya que refieren a una herencia simbólica primigenia que se reitera una y otra vez a través del tiempo, en diversos productos culturales, en este caso en la película *El Bar*.

En consideración a lo anterior, Campbell (1972) propone una serie de etapas que reiteran el viaje del héroe mítico en múltiples narraciones del mundo. Esto se aprecia en la película analizada en el viaje de la protagonista, Elena, quien emula el viaje mítico al inframundo de Innana, la diosa sumeria del sexo y la guerra.

Lo anterior se observa, como ya se explicó, en el análisis, a través de la identificación de las etapas propuestas por Campbell (1972), en la evolución del personaje de Elena en donde se presentan ciertos elementos simbólicos que hacen palpables las coincidencias entre esta y la diosa sumeria. Por ejemplo, la belleza y carga erótica que se le asigna a Elena coincide con la diosa sumeria, en cuyos mitos se glorifican estas características. Otro elemento coincidente es el viaje metafórico al inframundo que realiza la protagonista para salvarse. Viaje en donde se enfrenta a la muerte y el tiempo encarnado en el vagabundo, Israel, quien, apelando al Romanticismo español de la obra negra de Francisco de Goya, aparece como un símil de Saturno, dios del tiempo, quien, en su

locura, devora a sus propios hijos. En este caso el personaje irá consumiendo poco a poco a los demás.

Tal y como señala Campbell (1972), la reiteración mítica a través del viaje del héroe tiene como función la vivencia psíquica del espectador, quien, a través de este viaje ficticio, enfrenta el miedo a la muerte y lucha por una pulsión de vida para reconocerse como sujeto adulto.

De este modo, el personaje de Elena representa este viaje a la madurez emulado en el mito sumerio de descenso al inframundo de la diosa Innana, pues ambas, durante la travesía se irán encontrando con lo que Jung denomina ánima, tanto la femenina como la masculina, esto a través de su encuentro con la diosa, la mujer como tentación y la reconciliación con el padre, etapas del viaje mítico, en las cuales, según Campbell (1972), los sujetos se enfrentan al super ego representado por el padre-ogro y al id, coincidente con la imagen del amante o pulsiones eróticas.

De este modo se confirma la reiteración del viaje mítico de la diosa Innana en el viaje mítico de Elena, la protagonista de la película *El Bar*, quien una vez que escapa de las cloacas de Madrid, lo que se interpreta como salida del inframundo, se asume como poseedora de los secretos de la muerte y la vida, es decir, maestra de ambos mundos, quien al igual que la diosa sumeria lleva en su seno la vida y la muerte, es decir, al igual Innana, Elena se convierte en creadora y destructora pues en ella confluyen el virus mortal que el gobierno trataba de contener y el antídoto para salvar a la humanidad. En este sentido, en esta película se reitera la historia y empoderamiento de una de las deidades femeninas más antiguas de la humanidad.

Finalmente, es importante señalar que esta es solo una lectura de las múltiples que pueden derivar del cine de Álex de la Iglesia, el cual está plagado de referentes esperpénticos, románticos y míticos, lo que lo llevan a ser sarcástico, crítico y disruptor, por lo que el análisis de este puede abordarse desde múltiples paradigmas, incluso sobre un mismo producto.

## REFERENCIAS

- Alvarado, C. (2011). El giro retórico. Las derivas textuales en el cine perverso de Álex de la Iglesia. *Escribanía*, 10(1), pp. 83-102.
- Arias, A. (2020). *Mitos de la transgresión femenina*. Ediciones Urano México.
- Arte Selecto. (18 de mayo de 2014). Saturno devorando a su hijo, Goya. [Mensaje en un blog] *Arte Selecto*. <https://www.arteselecto.es/romanticismo/saturno-devorando-a-un-hijo-goya/>
- Bernabé-Sánchez, E. (2018). El mito de Innana y Sukaletuda: Violencia sexual en Sumer. *Anos* 90, 25(47), pp. 135-147. <http://dx.doi.org/10.22456/1983-201X.81427>
- Campbell, J. (1972). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. Fondo de Cultura Económica.
- Cano, A. (2012). De la historia de las mentalidades a la historia de los imaginarios sociales. *Ciencias sociales y educación*, 1(1), pp. 135-146.
- Carretero, E. (2004). La relevancia sociológica de lo imaginario en la cultura actual. *Nómadas* (9).
- Carretero, E. (2007). Lo mediático y lo social: una compleja interacción. *Revista FAMECOS*, (32), pp. 53-65.
- Chatman, S. (1990). *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y el cine*. Taurus.
- Cooper, J. C. (2004). *Diccionario de Símbolos*. Gustavo Gili.
- Corrente, P. & Degano, G. (2017). ‘Jugando con la muert’: análisis comparativo de un motivo mitológico e iconográfico. *Revista Herencia*, 30(1), pp. 6-31.
- De la Iglesia, Á. (Dirección). (2017). *El Bar* [Película]. Pokeepsie Films, Nadie es perfecto, INCAA.
- Durand, G. (1981). *Las estructuras antropológicas de lo imaginario*. Taurus.

- Durand, G. (2003). *Mitos y sociedades. Introducción a la mitología*. Biblos.
- Echlin, K. (2008). *Inanna. Mito de la cultura sumeria*. Artes de México.
- Eliade, M. (2015). *El mito del eterno retorno*. Alianza editorial.
- Fernández, T. & Tamaro, E. (2004). Álex de la Iglesia. [Mensaje en un blog] *Biografías y vidas*.  
[https://www.biografiasyvidas.com/biografia/i/iglesia\\_alex.htm](https://www.biografiasyvidas.com/biografia/i/iglesia_alex.htm)
- Filmaffinity. (2017). El bar. [Mensaje en un blog] *Filmaffinity*  
<https://www.filmaffinity.com/es/film640833.html>
- Jiménez, E. (2008). El mito de Lilith en la literatura y el cine. *GIBRALFARO. Revista de Creación Literaria y Humanidades*, 7(54).
- Mingren, W. (4 de enero de 2017). Mitología sumeria: el descenso de Inanna al Inframundo. [Mensaje en un blog] *Ancient Origins*  
<https://www.ancient-origins.es/noticias-general-mitos-leyendas-asia/mitolog%C3%AD-sumeria-el-descenso-inanna-al-inframundo-003967>
- Pérez, N. (2010). La intertextualidad en el cine de Álex de la Iglesia: el caso del cómic. *Fotocinema. Revista científica de cine y fotografía*. (1), pp. 39-73.
- Ramírez, A. (2008). El desplante neorromántico de Álex de la Iglesia en el contexto finisecular. *Espectáculo. Revista de Estudios Literarios*, pp. 1-6.
- Tomás, P. (9 de enero del 2018). Esperpento en el cine español: Álex de la Iglesia. [Mensaje en un blog] *Kalós*  
<http://www.revistakalos.com/esperpento-cine-espanol-alex-de-la-iglesia/#:~:text=m.&text=Género%20literario%20creado%20por%20Ramón.el%20lenguaje%20coloquial%20y%20desgarrado>
- Torres, C. (2016). Esperpento e intertextualidad en el cine de Álex de la Iglesia. *Printemps*. (9), pp. 199-216.



Este texto está protegido por una licencia [Creative Commons 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Usted es libre para **compartir** —copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato— y **adaptar** el documento —remezclar, transformar y crear a partir del material— para cualquier propósito, incluso para fines comerciales, siempre que cumpla la condición de:

**Atribución** — Usted debe dar [crédito de manera adecuada](#), brindar un enlace a la licencia, e [indicar si se han realizado cambios](#). Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted o su uso tienen el apoyo de la licenciante.

Azul Kikey Castelli Olvera  
Representaciones mediáticas del imaginario social y la heroína mítica en la película  
*El Bar* de Álex de la Iglesia  
Revista *Xihmai* XVI (32), 127-166, julio–diciembre 2021