

***Merlín, el Encantador (The Sword in the Stone)* Wolfgang Reitherman, 1963**

Gracia María Gómez Nieto

Universidad de Sevilla

“Quien saque esta espada de esta roca...”

La Inglaterra medieval se ve sumida en el caos cuando el Rey muere sin un heredero legítimo al trono. Y ante la amenaza de la guerra sucede un milagro. Una espada aparece clavada en un yunque en el centro de la ciudad de Londres con un mensaje escrito en oro bajo su empuñadura: quien saque la espada de la roca será, por derecho, Rey de toda Inglaterra. Pero cuando ni los hombres más fuertes son capaces de extraerla se deja pasar el tiempo, y la espada queda olvidada mientras el Reino permanece sin ley. Pero en el bosque vive un viejo mago que ha profetizado la llegada de alguien a su cabaña. Alguien a quien sabe que debe guiar hasta alcanzar el destino que le corresponde. De forma accidentada llega allí un niño de doce años al que todos llaman “Grillo”. Es el futuro Rey Arturo.

La obra de T. H. White

La Espada en la Piedra es una obra del escritor inglés T. H. White. Y un texto esencial que se encuentra entre las novelizaciones más importantes que se han realizado a partir de los mitos y leyendas recogidos en la llamada Materia de Bretaña (también conocida como Ciclo Artúrico). Publicada en 1938 es la primera parte de una tetralogía de novelas (*The Once and Future King*, conocida en España como la saga *Camelot*) en torno a la figura del mítico Rey bretón desde su niñez tutorizada por Merlín hasta su trágica muerte en batalla. Tras la muerte de White se publicó un quinto volumen que recogía diversos fragmentos y nuevos capítulos que revisaban las obras originales.

En la saga de White están presentes casi todos los personajes e historias más conocidos de las leyendas artúricas (la Mesa Redonda y sus Caballeros, Lancelot y

Ginebra...). Pero *La Espada en la Piedra* se centra en la niñez de Arturo y su educación a cargo de Merlín, hasta que se convierte en Rey cuando saca la espada del yunque.

El número dieciocho

Merlín, el encantador (1963) es el Clásico Disney número dieciocho. Precedido por *101 Dálmatas* (*101 Dalmatians*, 1961), es el último clásico que Walt Disney vio estrenado, ya que su muerte en 1966 le impidió ver finalizada *El Libro de la Selva* (*The Jungle Book*, 1967), la última película de la factoría que supervisó. Fue el primer largometraje animado de la compañía Disney que se realizó bajo las órdenes de un solo director, el alemán Wolfgang Reitherman, uno de los llamados Nueve Ancianos de Disney (Disney's Nine Old Men). En su estreno supuso un gran éxito de taquilla, pero fue bastante mejor recibida por la crítica británica que por la americana.

Merlín, el encantador forma parte de los clásicos caracterizados por un diseño más bien básico y tosco de los personajes y los escenarios, con grandes planos de color, ausencia de sombras y trazos gruesos y marcados. Es el mismo caso de *101 Dálmatas*, *El Libro de la Selva* o *Robin Hood* (*Robin Hood*, 1973)... Largometrajes que forman casi un bloque que va desde el clásico #17 al #27. Sin embargo, aunque muchos puedan aligerarse a pensar que es debido a las limitaciones técnicas de la época es una idea que hay que descartar. Sólo hay que compararla con clásicos anteriores como *La Bella Durmiente* (*The Sleeping Beauty*, 1959), *La Dama y el Vagabundo* (*Lady and the Tramp*, 1955), *La Cenicienta* (*Cinderella*, 1950), *Bambi* (*Bambi*, 1942) o la más antigua de todas, *Blancanieves y los Siete Enanitos* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, 1937).

Magia y metamorfosis

Sin embargo, pese a su aspecto tosco *Merlín, el Encantador* supone un referente en cuanto a animación y diseño de personajes. De hecho, la divertidísima batalla final entre Merlín y la demencial Madame Mim es un buen ejemplo de ello. Los contrincantes sufren muchísimas transformaciones físicas y se metamorfosean en diferentes animales y criaturas pero siempre manteniendo los rasgos esenciales y

los colores definitorios de cada personaje. Lo mismo ocurre cuando Merlín y Arturo se convierten en peces, ardillas y pájaros. Es un mérito en gran parte atribuible a Bill Peet, el diseñador de personajes. Peet usó a Walt Disney como modelo para el personaje de Merlín ya que veía en él las características que debía tener el mago: arisco, juguetón y muy inteligente. Sin embargo, es algo que no le contó a Disney hasta algún tiempo después.

El abanico de personajes no es demasiado amplio (de hecho hay más animales que humanos) pero es que esta es la historia de Merlín y de cómo encontró y educó a Arturo. El resto de personajes están básicamente para crear un leve trasfondo al personaje de Arturo como el siervo acogido en un ruinoso castillo por la caridad de un noble, Sir Héctor, y el bobo de su hijo Kay. Sir Pellinore es otro caballero amigo de la familia y uno de los personajes más entrañables. Madame Mim juega el papel de la única contrincante poderosa a la que Merlín se enfrenta.

Mención aparte merece el búho Arquímedes que con su carácter orgulloso y resabiado roba una escena tras otra a los protagonistas. Aguafiestas de los momentos de auto loa de Merlín que acaba convirtiéndose en el más fiel compañero de Arturo, inclusive cuando Merlín decide largarse de mala manera por las ilusiones de Arturo de ser escudero. El ataque de risa de Arquímedes ante la afirmación de Merlín de que el hombre llegará a volar y su maqueta de avioneta estrellada es el culmen de los momentos que nos regala este sabio búho.

Un ritmo marcado por el humor

Es cierto, como se le criticó en su momento, que carece de una auténtica progresión narrativa y que la historia es más bien débil. Tiene una introducción magnífica, con el clásico recurso Disney de los inicios del libro abriéndose para ofrecernos la historia, con la voz de un juglar cantando y poniéndonos en precedentes. Y tiene un desenlace que llega precipitadamente cuando Arturo olvida la espada de Kay y la sustituye por otra que encuentra por casualidad, la espada de la piedra. Arturo demuestra ante el asombro de todos que es el único que puede sacar la espada de la piedra y es proclamado rey en el acto.

En cuanto al desarrollo o nudo hay que decir que se basa en escenas con poca conexión entre ellas más allá de tratarse de lecciones para Arturo. Son una serie de episodios en los que Arturo va adquiriendo valores y valentía para defenderlos (“Sólo porque usted no entienda las cosas no significa que sean malas”). Aventuras que siempre empiezan como sencillas, que se tornan peligrosas pero que se resuelven con humor e inteligencia.

Destacan los anacronismos, que ya estaban presentes en el libro de T. H. White. Merlín era representado en la novela como un ser que podía recordar el presente y el futuro y que podía referirse a hechos y artefactos posteriores a la época en que se desarrolla la historia. En la película lo llevan al extremo y lo usan además como baza humorística. Así Merlín viaja en el tiempo, se trae consigo globos terráqueos, mapas, paraguas, maquetas de aviones y locomotoras de vapor... Se larga de vacaciones a las Islas Bermudas y vuelve descansado y vistiendo una camisa hawaiana, zapatillas Converse y gafas de sol. Habla de su tiempo como “esta era medieval y retrógrada” y del “desastre ultramoderno” que es el siglo XX. El libro originario describía una edad media que no era históricamente fiel del todo y lo mismo ocurría con el lugar. Sin embargo, en la película nos sitúan claramente en Londres y sus alrededores.

Higitus Figitus

Gran parte del mérito de este clásico lo tienen las canciones compuestas por Richard M. Sherman y Robert B. Sherman. Destaca por encima de todas ellas *Higitus Figitus*, que Merlín canta mientras guarda mágicamente todo el contenido de su casa (sí, todo) dentro de un maletín. Tampoco se queda atrás *La leyenda de la Espada en la Piedra*, que sirve de introducción (como hemos dicho cantada por un juglar) y a diferencia del resto de las canciones está cargada de solemnidad. Es la primera película de la factoría cuyas canciones están compuestas por este dúo de hermanos que daría posteriormente otras grandes partituras a la compañía Disney tales como *El Libro de la Selva*, *Mary Poppins* (*Mary Poppins*, 1964), *Los Aristogatos* (*The Aristocats*, 1970) y *La Bruja Novata* (*Bedknobs and Broomstinks*, 1971).

Es una película entretenida y llena de humor, ternura y diversión. Con mensajes y enseñanzas directas. Merlín insiste una y otra vez en que una buena educación es esencial, y en sus pequeñas aventuras hace aprender a Arturo que la inteligencia siempre supera a la fuerza bruta, que debe huir de la mediocridad, que los seres más pequeños pueden resolver las dificultades más grandes y que no hay fuerza más poderosa que el amor. La factoría Disney supo convertir la historia más épica y, a veces, la más oscura en un juego ligero que mantiene la esencia del libro en el que basa.