

EL MITO DE PROMETEO; **PERVIVENCIA E INFLUENCIA** **EN EL CINE.**

INDEX OPERÆ.

1.- INTRODUCTIO

2.- BREVE APROXIMACIÓN AL MITO DE PROMETEO.

3.- MITOLOGÍA GRECO-ROMANA Y CINE.

3.1.- Primeros balbuceos y evolución del cinematógrafo.

3.2.- La vinculación del cine con la mitología clásica.

3.3.- *Peplum*; la irrupción de un nuevo género cinematográfico.

□ 3.3.1.- Alba, auge y ocaso.

□ 3.3.2.- El renacimiento del *Peplum*.

4.- EL MITO PROMETEICO EN LA PANTALLA.

4.1.- ¿Dónde está Prometeo?

4.2.- Frankenstein; el nuevo Prometeo.

4.3.- Algunos filmes de influencia prometeica.

5.- CONCLUSIONES.

EL MITO DE PROMETEO; **INFLUENCIA Y PERVIVENCIA** **EN EL CINE.**

1.- INTRODUCCION.

El objetivo de este trabajo es determinar en que medida el mito de Prometeo ha influido al “joven” séptimo arte, desde su nacimiento hasta nuestros días. El cinematógrafo tan solo cuenta con un siglo de vida, aunque durante este corto lapso de tiempo su producción fílmica ha sido ingente y por ello, resultaría prácticamente imposible conocer el número total de películas que han sido realizadas desde 1895. Afortunadamente, nuestra intención es analizar tan solo una pequeña parte de esa producción titánica, tan solo los filmes inspirados en la mitología clásica, y más concretamente, los que hayan sido influidos por el mito prometeico.

Por otro lado, y antes de iniciar nuestro análisis, debemos decir que el mito de Prometeo, además de influir en el cine, irradia a un sinnúmero de campos artístico-literarios como la novela, la poesía, el teatro, la escultura, la pintura, la arquitectura o la música. En todas estas disciplinas encontramos el interés de algunos autores por aproximarse al mito de Prometeo e interpretarlo desde su personal prisma. Por ello, desde la antigüedad hasta nuestros días, las diversas visiones del mito nos han dado a distintos Prometeos que surgen desde un solo relato mitológico. Como veremos más adelante, y dependiendo de la obra podemos encontrar a un Prometeo valiente, cobarde, justo, individualista, filántropo, disidente, héroe, salvador, sedicioso, revolucionario o benefactor.

Encontramos también en el cine a muchos Prometeos, pseudo-Prometeos e incluso anti-Prometeos. Podemos pensar a bote pronto; *“¿Prometeo? No me suena ninguna peli que tenga ese título”* y creer que el mito de Prometeo está excluido del universo del celuloide. Sin duda alguna erraríamos en nuestra apreciación, pues la figura prometeica se encuentra en un abundante número de largometrajes insospechados, en películas del cine mudo, del cine clásico en blanco y negro, en filmes de ciencia-ficción, en epopeyas e incluso en cuentos infantiles. Prometeo se esconde tras películas como Frankenstein, El Golem, El gabinete del Dr. Caligari, Metrópolis, Blade Runner, Eduardo Manostijeras o Pinocho.

La mejor forma de encontrar a todos estos “Prometeos” es meternos en harina y empezar nuestro análisis. ¡Vamos allá!

2.- BREVE APROXIMACIÓN AL MITO DE PROMETEO.

Según García Gual, el término *mito* designa a un *relato tradicional que refiere la actuación memorable y ejemplar de unos personajes extraordinarios en un tiempo prestigioso y lejano*. El mito de Prometeo presenta tres versiones principales; la de Hesíodo (en la *Teogonía* y en su *Trabajos y días*, escritos en el siglo VIII a.C.), la de Esquilo (en su tragedia *Prometeo encadenado* hacia el año 560 a.C.) y la de Platón (en su diálogo *Protágoras*, donde pone el mito en boca del sofista que da título al diálogo).

Desde un estricto análisis mitológico, podemos decir que Prometeo es el hijo del titán Jápeto y de la ninfa Clímene, hermano de Atlas, Menetio y Epimeteo. Prometeo es hijo de un titán y, como tal, es también primo de Zeus. Los actos de Prometeo están ligados con el hombre (se le atribuye la creación del primer hombre) y, para bien o para mal, sus acciones repercuten en el mundo de los mortales. Por ello, el mito de Prometeo es de capital importancia para entender el lugar secundario del hombre dentro de la mitología griega. Prometeo representa la rebeldía dentro de los dioses. No es enemigo de Zeus (no aspira a ocupar el trono divino), pero se pone del lado de todos aquellos a quienes el orden de Zeus ha colocado en un lugar inferior al que en un principio deberían ocupar.

Cabe preguntarse por qué un mismo mito ha sufrido diferentes interpretaciones a lo largo del tiempo. Se trata de una característica propia de los mitos griegos, en contra, por ejemplo, de la pétrea mitología bíblica, que permanece inamovible a lo largo del tiempo. Hesíodo y Homero recogieron a finales del siglo VIII y principios del VII a.C. toda la tradición oral de su época (tradición un tanto confusa) de historias de dioses y héroes, y lo ordenaron (sobre todo Hesíodo) de forma sistemática. No obstante, no hay que olvidar que a pesar de la llegada de la escritura alfabética, tomada de los fenicios, la cultura griega continuó siendo oral hasta finales del siglo V. A pesar de su afán por mantenerse inalterados, los mitos se van alterando a través de los sucesivos recuentos: al estar vinculados por una tradición poética los mitos griegos carecieron de la inflexibilidad que en otros lugares han tenido las narraciones de carácter religioso.

En la narración de Hesíodo, dioses y hombres se encuentran distanciados (tal vez tiempo atrás estuvieran más cercanos) de modo que se decide realizar un sacrificio que regule las relaciones entre ambos. El árbitro en este sacrificio es Prometeo, que mata un buey y lo reparte entre ambos grupos: astutamente (su nombre alude a la previsión, *prométheia*), y pensando en el mayor beneficio de los hombres, aparta los órganos y la carne bajo un aspecto poco agradable, y cubre los huesos con una apetecible capa de grasa del animal y con su piel lustrosa. Zeus debe elegir, y siguiendo el juego a Prometeo (puesto que Zeus también poseía la *metis* o astucia de Prometeo) escoge el montón más grueso, el de los huesos.

Así quedan claramente divididos los ámbitos humanos y divinos, y esta división se representará mediante los sacrificios que se deben a los dioses; en ellos, los hombres sacrificarán a los dioses los huesos y la grasa del animal, mientras ellos se quedarán con la carne. La institución de los

sacrificios es, pues, debida a Prometeo y a su intento de favorecer a los hombres. Zeus, sabedor del engaño en todo momento, quita a los hombres el fuego como castigo por el engaño de Prometeo. Esconde también los cereales que, hasta ahora crecían de forma natural y sin ningún esfuerzo para el hombre. A partir de este momento el hombre deberá trabajar si quiere tener los frutos de la tierra. Comienza entonces una época de miseria para los hombres: ya no pueden combatir el frío ni cocinar los alimentos, tampoco pueden mejorar sus condiciones de vida salvaje.

Prometeo intenta de nuevo ayudar a los hombres, roba unas chispas de fuego del Olimpo (tal vez del fuego perenne de Hefesto), lo transporta hasta la tierra en una caña hueca y se lo ofrece a los hombres. Cuando Zeus ve brillar una hoguera en la Tierra, se encoleriza de nuevo, y castiga tanto a los hombres como a Prometeo. El providente Zeus ordena a Hefesto crear la figura de Pandora (la primera mujer) a imagen y semejanza de las diosas, a Atenea le ordena que le enseñe a hacer las tareas caseras y a Afrodita que le infunda gracia y seducción. Por último, Hermes le da un carácter taimado y voluble. Su nombre, Pan-dora, Todo-Regalo, alude a que ha recibido dones de todos los dioses.

Pandora es ofrecida a Epimeteo, el hermano "no tan astuto" de Prometeo que, a pesar de las advertencias de su avisado hermano, acepta el ofrecimiento y se casa con Pandora. Así llega a la Tierra la primera mujer, causa de todos los males del hombre. Pues Pandora llevaba consigo un ánfora (la caja de Pandora en la tradición posterior) que, llena ella de curiosidad, destapa "inocentemente" dejando salir a todos los males. Desde entonces las enfermedades y las desdichas atacan a los hombres al azar. Cuando, apresuradamente, Pandora cerró el ánfora sólo quedó la Esperanza. Es este el inicio de una larga tradición misógina en la literatura. Hesíodo llega a decir en su Teogonía "... *el altitonante Zeus, para desgracia de los mortales, creó a las mujeres, dedicadas a malévolas acciones.*", frase que justifica la visión de la mujer en una sociedad y una época determinada.

Prometeo, por su parte, fue encadenado en un lejano risco del Cáucaso, donde sufriría eternamente los picotazos de un águila que cada día comería de su hígado. Después de mucho tiempo, Prometeo sería liberado por Heracles, hijo de Zeus, con el consentimiento de éste. En la versión épica, la de Hesíodo, que acabo de resumir más arriba, podemos observar claramente el carácter etiológico y paradigmático del mito, que nos explica tres hitos de importancia capital en la historia de los hombres: nos cuenta el origen de los sacrificios y por qué se realizan de tal modo, explica, asimismo, el origen del fuego, que en Hesíodo es, ante todo, el que protege del hambre y del frío (más tarde veremos lo que representa en Esquilo), y por último nos cuenta el origen de la mujer y de los males en el mundo, y por tanto, del matrimonio.

Podemos relacionar el mito de Prometeo con el mito de la Edades, que también cuenta Hesíodo; refleja el sentir pesimista del poeta. Según este mito, el hombre camina hacia la más absoluta decadencia: la Edad de Oro y la Edad de Plata son las edades más puras y más cercanas a los dioses. La Edad de Bronce y la Edad de los Héroes (esta edad es a la que se refieren todos los mitos griegos) reflejan la progresiva decadencia del

hombre que culmina en la edad que vive el poeta: la edad de Hierro. Los favores que el astuto y taimado Prometeo da a los hombres no parecen ser tales, tienen, en el relato hesiódico, un carácter ambiguo. Los hombres han sufrido mucho por culpa de las acciones del hijo de Jápeto, parecería que, más que favorecerlos, los ha colmado de desgracias: ya aquí se vislumbra una idea que en Esquilo tomará toda su fuerza, el progreso se obtiene tras el sufrimiento.

3.- MITOLOGÍA GRECO-ROMANA Y CINE.

3.1.- Primeros balbuceos y evolución del cinematógrafo.

El cine (abreviatura de cinematógrafo) o cinematografía, es la técnica consistente en proyectar fotogramas de forma rápida y sucesiva para crear la impresión de movimiento. La palabra cinematógrafo proviene del griego; κίνημα (khinema) *movimiento* y γραφός (grafos) *que escribe*. También encontramos con la misma raíz el término *cinemática*, que se configura como la parte de la ciencia física que estudia el movimiento.

Si nos remontamos a los albores del cine y, por ende, a los primeros balbuceos del "séptimo arte" o arte cinematográfico, nos damos cuenta de que *cine* y *mitología* han sido el anverso y el reverso de una misma moneda. Antes del cinematógrafo muchos inventores intentaron crear mecanismos para reproducir imágenes creando una ilusión de movimiento. La invención del cine fue la culminación de un largo proceso de experimentos sobre la obtención de vistas del mundo real (fotografía), la proyección de imágenes (cámara oscura) y la persistencia de la visión en las retina (persistencia retiniana). Los intentos de Thomas Alva Edison de reproducir imágenes en movimiento anteceden en algunos años a las primeras producciones en cinta cinematográfica y supusieron un avance dentro de los intentos primitivos de producción cinematográfica, incluyendo en algunos casos guión y ambientación en áreas destinadas a este propósito.

El 28 de diciembre de 1895 se realiza la primera proyección comercial de cine mudo, organizada por los Hermanos Lumière. Es el punto de partida de un nuevo arte y una nueva industria, el cine, que se convertiría en el mejor icono del siglo XX. En menos de 2 años, el éxito del cinematógrafo fue imparable, y el público se agolpaba a las puertas de los salones donde se exhibían las primeras proyecciones, que no excedían de los noventa segundos.

Aunque se suele tomar esta fecha como «cumpleaños» del cine, existen otros pioneros que simultáneamente en otras partes del mundo también experimentaban con la ilusión de la imagen en movimiento. Dentro de este grupo de visionarios encontramos al cineasta francés Georges Méliès. Méliès es el director que mejor refleja el espíritu de los directores de esos años, que buscaban sobre todo la experimentación y la creación de imágenes que impactaran al espectador.

3.2.- La vinculación del cine con la mitología clásica.

El director francés Méliès realizó una serie de cortometrajes en los que apreciamos una primera aproximación al universo mitológico desde el mundo del cine. Algunas de sus primeras filmaciones fueron estas: "*Pigmalión et Galatée*" (1898), "*Neptune et Amphitrite*" (1899), "*Le tonneau des Danaïdes*" (1900), "*Le trois bacchantes*" (1900), "*Le tonnerre de Jupiter*" (1903), "*La profetisa de Tebas*" (1908), "*Galathée*" (1910), "*Philémon et Baucis*" (1910). Todas estas películas se caracterizan por estar tratadas como cuentos infantiles, con personajes fascinantes y estrafalarios, y con mucho sentido del humor. Hablamos de una época en la que la influencia de los mitos clásicos no es tan abundante como en otras, y en la que se busca impresionar al espectador y no tratarle como un intelectual. Este primer estadio del arte cinematográfico o *época de cine mudo* es muy beneficiosa para las películas de este tipo, con directores como Maurice Caussade o Ferdinand Zecca, que imprimen la misma mirada de Méliès con cortometrajes como "*El nacimiento de Venus*" (1900), "*Le supplice de Tantale*" (1902),

No obstante, comienzan a aparecer otro tipo de producciones, que introducen el tema amoroso, y otras que muestran algún ciclo heroico: "*Venus et Adonis*" (1901), de Alice Guy, "*L'Amour et Psyche*" (1908) y "*Le voile des nymphes*" (1909) de Romeo Bosseti, o "*La legende de Daphnée*" (1910) de Louis Feuillade, "*Theseus and the Minotaurus*" (1910) de John Stuart Blackton o "*Les douze travaux d'Hercule*" (1910) de Emile Cohl, Destacan directores como Louis Feuillade, que hizo películas de corte mitológico con mucha naturalidad e ironía: "**Promethée**" (1908), "*Amphytrion*" (1910), "*Le fils de Locuste*" (1911) y "*Flore et Zephyre*" (1911).

Este "**Promethée**" de Louis Feuillade (1908) es la primera plasmación del mito prometeico sobre cinta de celuloide de una forma "seria y profesional" (teniendo en cuenta las limitaciones técnicas de la época y la visión limitada de la mitología clásica). No exageramos si decimos que en este momento se produce la primera unión entre el mito de Prometeo y la Historia del cine.

Destacan asimismo directores como Otis Turner con "*Pelleas et Melisande*" (1913) y "*A son of Immortals*" (1913); Fred W. Huntley con "*The Story of Cupid*", "*The Story of Diana*" y "*The Story of Venus*" (las tres de 1914). Otras películas que encontramos son "*A daughter of Pan*" (1913) de Charles L. Gaskill, "*La hija de Neptuno*" (1914) de Herbert Brenon, "*Tryton*" (1917) de Alfred Déesy y "*El hilo de Ariadna*" (1920) de Mario Caserini.

La última etapa del cine mitológico antes de 1957 es la más fantástica. Durante 1920 y 1948 se ruedan poquísimas películas de este género, y se cambia el formato. Ahora son parodias de la vida en el Olimpo de los dioses, con un argumento de comedia de vodevil, quitándole todo valor y seriedad a la mitología. Otro tipo de utilización de los mitos es traspasarlos a una edad contemporánea, donde Teseo y Ariadna (por ejemplo) pasan a ser simples enamorados, y los dioses consejeros amorosos. Los años treinta serán muy dañinos para el cine mitológico, ya que las películas que se filmen serán vulgares y de mal gusto. Ejemplos de este cine lo encontramos

en filmes como "*The Tinted Venus*" (1921) de Cecil Hepworth, "*The Temple of Venus*" (1923), "*The Folly of Vanity*" (1924) de Henry Otto; "*Las castigadoras*" (1928) de Edward Cline; "*La vida nocturna de los dioses*" (1935) de Lowell Sherman; "*Los dioses se divierten*" (1935) de Reinhold Schünzel y "*Venus era mujer*" (1948) de William Seiter, película que marcará el fin de la primera etapa, que se cerrará para no volverse a abrir hasta diez años después.

No obstante, en este momento se produce un renacimiento cinematográfico clásico en dos vertientes; la primera se enmarca dentro de los argumentos derivados de las epopeyas homéricas y la segunda se basa en los ciclos heroicos. Hércules de Pietro Francisci invadirá las pantallas (ya con el formato 1:2,5 del Cinemascope) a partir de 1957 y será sucedida por numerosas versiones. Además, dará el pistoletazo de salida a un nuevo neomitologismo; los forzudos, los musculosos héroes como Sansón, Maciste, Ursus y el mismo Hércules, que sacados de su contexto habitual, se encontrarán en un nuevo escenario cada vez más fantástico, donde se desarrollarán historias con un argumento muy simple que sirve de excusa para que el protagonista enseñe sus músculos y muestre su fuerza sobrehumana.

"*Hércules*" destaca por su originalidad. Éste héroe no había sido utilizado nunca antes en una película de *peplum*, y Pietro Francisci nos lo presenta dentro de un contexto muy interesante. En "*Hércules*" se mezclan numerosos mitos (sin tergiversar ninguno excesivamente) para hilvanar un guión entretenido y verosímil, que respeta el clima fantástico de los mitos. El semidiós realiza dos de sus trabajos famosos (el león de Nemea y el toro de Creta) por castigo del rey Pelias de Yolcos. Hércules, cansado de ser tan poderoso, pide a Zeus que le haga mortal, a lo que el dios accede. Hércules tiene que ayudar a Jasón en su búsqueda del vellocino, ya que se lo ha ordenado el nuevo rey de Yolcos, Euristeo (que en el mito le ordena realizar los doce trabajos). Se mezclan entonces dos ciclos heroicos, el de Jasón y el de Hércules (incluso la hermanastra de Jasón se llama Yole, una de las esposas de Hércules), unidos de una forma meritoria, que respeta siempre las bases de ambas historias. Al volver a Yolcos con el vellocino, Hércules derrota a Euristeo, le da el trono a Jasón y se casa con Yole.

"*Hércules*" fue un éxito de taquilla, al que le siguieron secuelas como "*Hércules y la reina de Lidia*" (1958) de Pietro Francisci (una obra maestra, que supera a la anterior), que consigue mezclar respetuosamente el mito de Hércules en su aventura con Ónfale, la reina de Lidia (hechicera que le hizo esclavo suyo) con el de Edipo y la Odisea (Hércules consigue liberarse del hechizo gracias a la astucia de Ulises, pero no puede evitar que Polinices y Eteocles, hijos de Edipo, se maten mutuamente; Edipo le había pedido anteriormente a Hércules que evitase la guerra). En ambas películas destacan las actuaciones de Steve Reeves, el musculoso por excelencia; y Sylvia Koscina en el papel de Yole.

Las siguientes versiones, "*La venganza de Hércules*" (1960) y "*Hércules a la conquista de la Atlántida*" (1961), no llegaron al nivel de las anteriores. Hubo cambio de director (de Pietro Francisci a Vittorio Cottafavi) y de actor principal. En ambas películas, la trama está muy descuidada, y los mitos (el romance entre Hércules y Deyanira en la primera película, y la

Atlántida en la segunda) están mezclados de manera muy artificial, sin respetar el original y añadiendo elementos fantásticos, sobre todo en "*Hércules a la conquista de la Atlántida*", en la que la Atlántida es una mezcla de mundo futurista y de Pompeya a punto de ser arrasada. Los decorados son pésimos y el film parece convertirse en meramente una obra de teatro. Lo mismo les pasa a "*Gli amore di Ercole*" (1961) de Carlo Ludovico Bragaglia, "*Ulises contro Ercole*" (1961) de Mario Caiano, "*La furia di Ercole*" (1962) de Gianfranco Parolini, "*Ercole contro Moloch*" (1963) de Giorgio Ferroni, "*Ercole sfida Sansone*" (1964), "*Ercole contro Roma*" (1964), "*Ercole contro il tiranni di Babilonia*" (1964), "*Il trionfo di Ercole*" (1964), "*Ercole l'invincibile*" (1965), "*Hercules in New York*" (1970) y "*El desafío de Hércules*" (1983) de Luigi Cozzi.

Todas ellas (sin excepción alguna) son (sub)productos de bajo presupuesto, que aprovechan decorados de otras películas, con argumentos inverosímiles, fantásticos y ridículos, que mezclan nombres de la mitología griega, y en los que aparecen monstruos y villanos sin personalidad alguna, y que sirven de excusa para que Hércules saque a la luz su musculatura. Hércules se convierte en el precedente de Superman, Tarzán, Rambo y todos los héroes irreductibles de la gran pantalla.

Jasón y los Argonautas también han interesado a los directores, que han hecho dos versiones del ciclo heroico, y que siguen fielmente el original de Apolonio de Rodas. El film "*Los gigantes de la Tessaglia*" (1960) de Riccardo Freda, es la versión menos interesante de las dos, ya que se limita a contar la historia, sin profundizar en la personalidad de los Argonautas y el decorado es simple y excesivamente parateatral. La más conseguida es "*Jasón y los Argonautas*" (1963), que refleja bien el espíritu de las leyendas griegas, con unos efectos especiales muy buenos para la época, sencillos pero que dan originalidad (un coloso de bronce, unas harpías, esqueletos vivientes, etc.). Los decorados naturales son preciosos, y se ajustan perfectamente al mito.

Otro ciclo heroico adaptado es el de Perseo, también con dos versiones, paralelas en cuanto a originalidad y fidelidad a las versiones de Jasón: "*El valle de los hombres de piedra*" (1963) de Alberto de Martino, cuenta con buenos actores y decorados, pero le falta el espíritu fantástico-heroico de la salvación de Andrómeda. Por otro lado, los efectos especiales no son muy buenos. La segunda versión es "*Furia de Titanes*" (1981) de Desmond Davis. El film es fiel a la leyenda, y añade elementos moderno que la convierten en la última película de *peplum* mitológico (lo único que le falla es el título, ya que los auténticos titanes no se ven en ningún momento).

El último ciclo heroico que queda por ver es el de Teseo, sobre todo en el episodio de Creta. "*El monstruo de Creta*" (1960) de Silvio Amadio es una película que se centra en la lucha entre Teseo y el Minotauro en el Laberinto, pero que generaliza demasiado, ya que transforma este enfrentamiento en un dualismo entre los civilizados aqueos y los crueles cretenses. Sigue fielmente el mito (aunque estereotipa demasiado a Fedra como la hermana mala y a Ariadna como la inocente que acaba quedándose con el protagonista) y representa muy bien la vida de los cretenses: sus edificios, sus costumbres, etc.; exceptuando sus vestidos y su nivel cultural.

Las amazonas también son tratadas en la historia del cine. "*El marido de la amazona*" (1934) trata con relativo realismo la relación entre Teseo y una amazona (Antíope) y la guerra entre griegos y amazonas que se derivó. Es una película poco seria ya que lo refleja desde una perspectiva muy machista (las amazonas son derrotadas y convertidas en buenas esposas), y aparecen personajes que no tienen nada que ver, y que únicamente muestran que el guionista conocía la Grecia antigua (un poeta amigo de Teseo es Homero).

Las amazonas tuvieron dos apariciones más en el cine, y las dos contrapuestas en cuanto a la ideología del guión, pero similares por el estilo humorístico y desmitificador de las mujeres guerreras: "*Mujeres Violentas*" (1960) de Vittorio Sala, es un pseudo-peplum, ya que más bien es una parodia machista, en la que las amazonas, necesitadas de hombres, raptan a unos mercaderes, en ayuda de los cuales aparecen Glauco y Pirro, excombatientes en Troya, que ponen "orden" en la isla de las amazonas sometiénolas, como era normal en 1960. La otra es "*Las amazonas*" (1974) de Terence Young, en la que el feminismo empieza a notarse, pero en la que el machismo aún domina. El episodio de Teseo y Antíope no es más que una excusa para que Fedra (la esposa de Teseo) y la amazona se enfrenten al más puro estilo de telefilme barato por el amor de Teseo. Diálogos irónicos y graciosos, pero demasiado anacrónicos para una película sobre la antigüedad, y mucho erotismo que hacen de ella una de las más malas del género.

La última referencia fílmica de la mitología griega es "*Los titanes*" (1962) de Duccio Tessari, que ironiza sobre la lucha entre dioses olímpicos y titanes (Zeus contra Cronos), y ofrece una visión ridícula: un tirano inventado, Cadmos, pretende hacerse dios, y Zeus ofrece la posibilidad de redimirse a los titanes si matan a Cadmos, lo que al final conseguirán.

La mitología romana ha interesado aún menos que la griega, y la presencia de dioses en filmes sobre Roma son escasísimos; casi todos se han referido al origen legendario de la ciudad. Si consideramos *la Eneida* de Virgilio, la leyenda más interesante es la de Rómulo y Remo, liberadores de la ciudad de Alba del tirano Amulio y fundadores de Roma; y el episodio del "rapto de las sabinas", en el que se explica como los romanos, poco después de la creación de su ciudad, viéndose escasos de mujeres, deciden raptar a las mujeres e hijas de su pueblo vecino, los sabinos; que les declaran la guerra. El conflicto se soluciona, y romanos y sabinos deciden convivir en paz.

Sobre Rómulo y Remo existe una única película, del mismo título, "*Rómulo y Remo*" (1961). Pese a tomarse algunas libertades con la leyenda, ésta es una película bastante bien confeccionada. Después de ser abandonados en el río Tíber, Rómulo y Remo crecen fuertes bajo la tutela del pastor Fausto, que antes de morir les revela su origen divino. Remo libera a Rómulo de la prisión de Alba (le habían encarcelado por robar un caballo), y ambos matan al rey Amulio. Después, por encargo de su madre moribunda, fundan una ciudad, Roma. La película sigue una trayectoria de aventuras hasta que Remo, enfadado porque no ha sido elegido jefe de la ciudad, muere a manos de Rómulo. Formalmente, abundan los anacronismos y el decorado y el vestuario son bastante rudimentarios.

"*La rebelión de las sabinas*" (1960) de Alberto Gout y "*El rapto de las sabinas*" (1961) de Richard Pottier son los dos acercamientos cinematográficos a la leyenda. La primera es la más digna de las dos, y destaca el decorado (bonitos templos romanos) y las buenas interpretaciones de los actores, sobre todo de las sabinas, que se interponen entre romanos y sabinos para evitar la guerra. La segunda, está en clave de humor y erotismo, y no es demasiado buena por esa misma ironía pesada. Lo único que destaca es la aparición de los dioses Marte y Venus aconsejando a Rómulo mientras duerme.

3.3.- ***Peplum*; la irrupción de un nuevo género cinematográfico.**

El *Peplum* es un género fílmico popular, que puede conceptualizarse como una película de aventuras, ambientada en la Antigüedad, en especial - aunque no exclusivamente- la greco-romana. El término fue acuñado por la crítica francesa en los años 60, usando metonímicamente el nombre de una prenda de vestuario muy frecuente en tales filmes, la llamada latinizadamente "peplum" del griego "πεπλον" (peplon), especie de túnica sin mangas abrochada al hombro. Las temáticas antiguas no eran novedad en el cine de finales de los 50 como hemos visto en el punto anterior.

El francés Jacques Siclier le dio nombre al género en 1962, con en el artículo *L'Age du Peplum*, publicado en el número 131 de la prestigiosa revista "Cahiers du Cinema" (de donde surgieron los directores de la "nouvelle vague" (nueva ola) en los años 60, François Truffaut, Jean Luc Godard, Eric Rohmer,...). En principio, le puso ese nombre para satirizarlo, pero, como suele ocurrir, la burla se convirtió en modelo. Se caracteriza por ser la recreación de ciertos momentos históricos y míticos, en medio de una gran homogeneidad y con una acción dramática de relativa importancia.

A nivel cinematográfico, el género *peplum* propiamente dicho aparece hacia 1957 con el film *Hércules*. Este film tiene el mérito de definir algunos de los elementos más característicos del peplum:

- 1.- Una historia de amor heterosexual, que muchas veces se convierte en el eje de la película. La homosexualidad no se ve reflejada en casi ninguna película, pero sí el incesto.
- 2.- Personajes arquetípicos y casi inmutables, casi siempre caracterizados por su aspecto físico: héroes musculosos, enfrentados a múltiples peligros. Las mujeres quedan relegadas a un segundo plano, se convierten en objeto. Generalmente, presentan una dicotomía: o son dulces y buenas, o son seductoras y malvadas. Los villanos son astutos y libidinosos, y casi siempre son tiranos o usurpadores del trono que oprimen al pueblo. A veces son generales del ejército, envidiosos del protagonista, y a veces tiene una personalidad dúctil a manos de astutos consejeros.
- 3.- Hazañas asombrosas y acciones guerreras espectaculares, en solitario o comandando un ejército.

4.- Colosalismo; grandes y ampulosos decorados, que la mayoría de veces son destruidos por enemigos o por catástrofes naturales.

5.- Poca realidad histórica, que se sustituye por elementos inventados o fantásticos.

□ 3.3.1.- Alba, auge y ocaso.

Coincidiendo con las primeras proyecciones cinematográficas (Hermanos Lumière, George Méliès, etc) en los teatros de todo el mundo se empiezan a representar las "toga plays", dramas ambientados en la Roma antigua que en realidad eran adaptaciones de éxitos literarios (*Quo Vadis* de Sienkiewicz). Los "toga plays" eran un verdadero alarde plástico (decorados pintados,..), y, más tarde, durante los primeros años del siglo XX, serían adaptados al cine. Pero la aportación más primeriza al *péplum* se debe al francés George Méliès, que consiguió hacer un avance importantísimo para el cine: filmar imágenes en planos diferentes pero con un orden narrativo, en aproximadamente 15 minutos. Méliès pretende impresionar al público con escenas sorprendentes y fantásticas, y elige temas de corte mitológico: es el inicio del "*péplum*" (aunque aún no se le da ese nombre).

Paralelamente, entre 1897 y 1914, el cine "*de romanos*" se centra en Francia (Georges Méliès, Louis Feuillade, André Calmettes y Ferdinand Zecca) con películas de temas mitológicos que coinciden con las vanguardias artísticas francesas; en E.E.U.U., a partir de 1908, con adaptaciones de "toga plays" ("*Ben-Hur*" (1908)) y con directores como Huntley, Gaskill, Blackton o Turner; pero sobre todo Italia, que se convierte en el centro de cine sobre la Antigüedad, con temas homéricos y con directores como Pastrone, Bosetti y De Liquoro. Es la primera hornada de películas italianas, entre las que sobresalen algunos títulos punteros de las primeras productoras (la Ambrosio, la Milano y la Italia Film) como "*Quo Vadis*" (1913) o "*Los últimos días de Pompeya*" (1912).

El año 1914 marca el final de la primera época del *peplum*, por una razón: es el comienzo de la 1ª Guerra Mundial, y el cine se convierte en instrumento propagandístico. Al acabar el conflicto, el público ha cambiado de gustos, y el género histórico no goza de la misma popularidad. Es la época del expresionismo alemán ("*Metrópolis*", "*El gabinete del Doctor Caligari*"), el surrealismo francés ("*Un perro andaluz*" (1928) de Luis Buñuel), los alardes estéticos y de montaje del cine-ojo soviético ("*El acorazado Potemkin*", 1925) y la comedia italiana, géneros que permitan al espectador evadirse de una realidad miserable y desoladora. No hay títulos destacados excepto de una gran película: "*Cabiria*" (1914) de Giovanni Pastrone. Como contraste, en E.E.U.U. se fundan diversos estudios cinematográficos en una población llamada Hollywood. Durante el período 1919-1925 se produce la configuración del cine como una industria más, del "star-system" y de las grandes películas y los grandes actores.

Del cine mudo al sonoro y la época dorada del cine. Eclipse del *péplum* (1927-1957)

En 1927, el sonido invade el cine y comienza una nueva época para el séptimo arte. Innovaciones tecnológicas, mayores presupuestos y, como consecuencia, salas de exhibición más grandes hacen que la industria cinematográfica se convierta en la máquina de dinero que conocemos actualmente. Es la época del "crack" financiero de Nueva York (1929), y de la aparición de las ocho productoras mayores: Paramount, Metro-Goldwyn-Mayer, Fox, Warner Bros., RKO, Universal, Columbia y United Artists. Los años treinta y cuarenta es la época de oro del cine americano, una industria que va dejando atrás el mero entretenimiento para convertirse en un modo de vida y un reflejo de la sociedad. Aparecen los géneros cinematográficos, las estrellas y los directores de Hollywood. Entonces se vive una crisis en el cine europeo (por la 2ª Guerra Mundial). A nivel técnico, en 1935 aparece el color, a partir de los años 50 aparece la televisión, competidora del cine, y en 1953, la pantalla extragrande: el Cinemascope, que se estrena con una película de romanos: "*La túnica sagrada*".

El péplum, por su parte, sufre un gran receso en el período 1927-1948. La aparición del sonido es negativa para el género histórico, porque los productores desconfían de la rentabilidad de oír hablar a personajes de la Antigüedad con voces de actores, cosa que restaría naturalismo a la película. Sólo dos excepciones: "*El signo de la cruz*" (1934) y "*Cleopatra*" (1934) de Cecil B. De Mille. En Italia, sede del péplum, se produce una gran paradoja en este período: Aunque políticamente el país mediterráneo esté viviendo el ultranacionalismo del régimen fascista de Mussolini (lo que daría a entender la producción de muchas películas de exaltación histórica de Roma) sólo se realiza una película de estas características, "*Escipión el Africano*" (1937) de Carmine Gallone, y encima tuvo una motivación política, ya que coincidió con la invasión de los italianos de Abisinia. No sería hasta 1948 con "*Fabiola*" que el género renacería para empezar la verdadera época dorada, que no se confirmaría hasta 1957, con el "*Hércules*" de Pietro Francisci.

La etapa 1948-1957 es un período de transición, en la que se confirma el modelo de producción de películas sobre el mundo antiguo, y en la que se realizan alrededor de 30 películas de *péplum* (destaca el "*Quo Vadis*" de 1951), y que establecen dos puntos de concentración diferentes:

E.E.U.U.: Producciones aisladas, pocas películas, pero espectaculares y colosalistas.

Italia: la verdadera Meca del cine histórico, ya que el *péplum* se convertirá en un género estable, y las películas surgen un poco en serie y de bajo presupuesto. A excepción de algunos, los films italianos no podrán estar a la altura de los americanos en taquilla.

Época dorada del peplum: 1957-1964

"*Hércules*" de Pietro Francisci, marca un rejuvenecimiento en las producciones de la antigüedad, ya que introduce el elemento fantástico, el mitológico y convierte al protagonista (Steve Reeves) en una gran estrella.

Es la película a partir de la cual se denominará a todas las otras de *péplum*, gracias a los críticos franceses. Al igual que el panorama cinematográfico internacional, en el que aparecen montones de formas y estilos nuevos de filmación, el *péplum*, que inunda las carteleras de toda Europa (coproducciones), deriva en diversas ramas, profundizando en todos los temas de la Antigüedad: mitología, historia, literatura, etc.

Es la época dorada del género, dado que se producen grandes cantidades de filmes, sobre todo en Italia, que se convierten en verdaderos símbolos de cultura popular, por su mezcla de acción, fantasía, erotismo e incluso humor. Es también una realidad que el género va decayendo con el paso de los años, y que la fidelidad histórica no es una condición para muchas de ellas. Muchos directores, como el propio Francisci o Vittorio Cottafavi, imprimen una visión muy personal de mitos, dioses o personajes históricos.

Decadencia y fin del género: 1964-1999

Hacia 1964, las malas producciones y los malos resultados en taquilla, en especial los de películas italianas de muy bajo presupuesto, provocan una decadencia a un nivel muy rápido del *péplum*, y se considera este año como fecha final de la época dorada de las películas sobre la Antigüedad. Como había pasado después de la 1ª Guerra Mundial, el detrimento se explica por un cambio de gustos: el público, más joven, responde ante unos nuevos valores derivados de una sociedad más liberal (el hippismo, el ecologismo,..), y no encuentra nada atractivo el modelo estereotipado, vestuarios y comportamientos que no cuadran con los de la sociedad contemporánea. Por eso buscan nuevos temas, no tan "inocentes" como las de los años 60, con fuertes dosis de sexo, violencia, implicación social y política, crítica al sistema o efectos especiales. Como puntilla, se estrena "*Por un puñado de dólares*" (1964) de Sergio Leone, protagonizada por Clint Eastwood. Es la que inaugura un nuevo género popular, que sustituirá al *péplum*, el *spaghetti western*, que tiene muchos puntos en común con su antecesor. Con la casi total defunción del género histórico, las únicas películas que se podían considerar de *péplum* (escasísimas), se dividen en tres vertientes:

- 1.) Aquellas hechas por grandes directores, como Pier Paolo Pasolini o Federico Fellini, que buscan una ambientación arqueológica y un mensaje místico encerrado dentro de un argumento de la Antigüedad: "*Satyricon*" (1969).
- 2.) Las que se adaptan, con resultados artísticos miserables, a los gustos de la época, y transforman los argumentos en tramas de comedia o amorosas: "*Mesalina, Mesalina*" (1977). Más violencia, más sexo, más bajos presupuestos y más producciones de corte independiente: "*Calígula*" (1978).
- 3.) Por último, aquellas películas de los años 80, que, con el *peplum* muerto y enterrado, pretenden actualizarlo y darle una bocanada de aire fresco: "*Furia de Titanes*" (1981). No consiguen nada porque el *peplum* ya no es creíble para el público, que se centra en otro género que ofrece más

posibilidades: la ciencia-ficción. "*La Guerra de las Galaxias*" (1977) o "*E.T.*" (1982).

□ 3.3.2.- El renacimiento del *Peplum*.

Los años 90 fueron otra etapa oscura para el cine antiguo, en la que no hay absolutamente ninguna producción de tales características. Hablar de *peplum* sería, a estas alturas, hacer historia del cine, de no ser por una película: "*Gladiator*" (2000) de Ridley Scott es la vuelta al panorama cinematográfico de un género que parecía acabado.

Es una película de intrigas, de amores, de odios, de orgullo y nobleza, de imperios y de hombres, todas las cosas que necesita un buen *peplum*, servidos en una bandeja de efectos especiales alucinantes, que hacen revivir viejas glorias como "*Quo Vadis*" con las luchas de gladiadores y el Coliseo generado por ordenador. En esencia, el argumento está calcado de *La caída del Imperio Romano*, y en espíritu, es en realidad un *peplum* de alto presupuesto.

"*Gladiator*" Cuenta la historia de un general romano, Maximus, victorioso durante el gobierno de Marco Aurelio, que se ve humillado y atormentado, condenado a ser gladiador y sin familia por culpa del nuevo emperador Cómodo. Maximus irá ascendiendo hasta poder luchar en el Coliseo de Roma y desafiar al mismísimo emperador. Todo en medio de una trama de pasiones y traiciones, y con todos los factores que configuran una gran película basada en la Antigüedad. "*Gladiator*" se mantuvo durante muchas semanas en los primeros puestos de la taquilla norteamericana, lo que demuestra que el género no estaba muerto del todo.

Fue la primera contribución de la sociedad digital al cine de romanos, que parece destinado a renacer durante el próximo siglo. "*Gladiator*" demostró que la tecnología de efectos especiales también sirve para películas de este tipo; y es que, como se ha dicho antes, el *peplum* está destinado a divertir al público, a contarle una historia apasionante con unos personajes que parecen actuales pero que vivieron en otra época.

El éxito de este filme, y de *El Señor de los Anillos*, que pese a no ser un *peplum* sino fantasía heroica, está realizado con similares efectos especiales por computadoras que requeriría un filme *peplum* real, reavivó el interés de los grandes estudios por el género. De este modo se han rodado en los últimos años "*Troya*" de Wolfgang Petersen (2004), "*Alexander*" (Alejandro Magno) de Oliver Stone (200?), y la serie de televisión "*Roma*", de HBO. Estas realizaciones son en muchos aspectos una revisión del cine *peplum*, pero no comparten su esencia de ser producciones de bajo presupuesto, casi artesanales en muchos casos, y con historias sin un gran desarrollo. Como contrapunto, debemos decir que en algunas de estas películas observamos como las "licencias del director" rompen a veces con el mito clásico o incluso con los ideales de la antigüedad, favoreciendo en primera instancia los efectos especiales y la comercialidad del film.

4.- EL MITO PROMETEICO EN LA PANTALLA.

4.1.- ¿Dónde está Prometeo?

Exceptuando el largometraje "*Promethée*", que el cineasta francés Louis Feuillade crea en 1908, no encontramos en la historia del cine otra película cuyo título coincida con el nombre de nuestro titán favorito (al menos, yo no he podido encontrar ninguna). Ni siquiera encontramos un título que aluda siquiera al mito prometeico.

Si que es cierto que la saga de adaptaciones cinematográficas del relato "Frankenstein" de Mary Shelley hacen referencia (a veces de forma subliminal o con poca consistencia) a la figura de Prometeo, puesto que la misma escritora calificó a su criatura como "el nuevo Prometeo". No son pocas las películas que a lo largo del pasado siglo XX han plasmado en la pantalla la historia del Dr. Frankenstein y su "fallida" creación, y todas ellas recogen, como veremos más adelante, parte de la esencia de Prometeo.

Por otro lado, encontramos un conjunto de filmes que recogen alguna idea o concepción del mito y le dan cuerpo en su desarrollo argumental. Debemos ser altamente subjetivos para percibir este influjo prometeico en dichas obras, ya que en la mayoría de ellas encontramos tan solo algunas referencias puntuales, algunas ideas referentes al mito, algunas reminiscencias. No obstante, de un modo u otro Prometeo (o su mito) se encuentra presente en ellas.

4.2.- Frankenstein; el nuevo Prometeo.

La primigenia obra *Frankenstein o el moderno Prometeo* fue publicada en 1818 por la escritora inglesa Mary Wollstonecraft Shelley. Podemos enmarcar la obra literaria dentro de la tradición de novelas de terror gótico de principios del XIX. El texto explora temas tales como la moral científica, la creación y destrucción de vida y la audacia de la humanidad en su relación con Dios. De todas estas ideas nos llega el subtítulo de la obra (el moderno Prometeo): el protagonista (el Dr. Frankenstein) intenta rivalizar en poder con el mismísimo Dios, como una suerte de Prometeo moderno que arrebató el fuego sagrado de la vida a la divinidad. Debemos resaltar también que la obra se configuró como el primer texto de ciencia-ficción, texto pionero que abrió las puertas literarias de este género.

La novela narra la historia de Víctor Frankenstein, un joven suizo, estudiante de medicina, obsesionado por conocer de forma científica la esencia de la vida y la muerte. En su afán por desentrañar los misterios de la existencia humana, Víctor crea un cuerpo a partir de la unión de distintas partes de cadáveres diseccionados. El experimento concluye con éxito cuando Frankenstein da vida al monstruoso ser que ha creado

En ese preciso momento, Frankenstein comprende la gravedad de su acto; ha creado un ser abominable y rechaza con espanto el resultado de su experimento. Entonces huye arrepentido de su laboratorio. Al volver a él, el monstruo ha desaparecido y él cree que todo ha concluido. Aunque la

sombra de su pecado le persigue: el monstruo tras huir del laboratorio, siente el rechazo de la humanidad, que despierta en él el odio y la sed de venganza.

Víctor regresa a su Ginebra natal con su familia y su prometida. Allí descubre tremendamente apenado que su hermano menor, William, ha sido asesinado. Poco después sabrá que detrás del crimen está el furor de la criatura que él ha traído a la vida. La culpa de Víctor se hace mayor cuando permite que una criada sea condenada y ejecutada, acusada del crimen.

Cerca del Montblanc se encuentra cara a cara con el monstruo. Éste le cuenta cómo aprendió a hablar espionando secretamente a una familia a la que ofrecía pequeños regalos de forma anónima, y cómo la familia le rechazó al descubrir su aspecto físico y mental, rechazo que se repitió ante cada nuevo encuentro con seres humanos. La criatura promete no volver a entrar en la vida de Víctor, aunque le pide un favor; quiere que el doctor complete su obra y le dé una compañera para compartir su vida con ella.

Víctor accede a la petición y promete crear una compañera para el monstruo. En una isla escocesa establece un nuevo laboratorio. Allí comienza de nuevo a experimentar. Pero sus remordimientos son fuertes y finalmente desiste y no completa su promesa. El monstruo, que sigue de cerca los trabajos de Víctor, ejecuta su venganza asesinando al mejor amigo del doctor, y lo que es peor, cobrándose la vida de Elisabeth, su prometida, el mismo día de los desposorios.

Decidido finalmente a terminar con su creación, Víctor persigue a la criatura hasta el confín del mundo, aunque muere finalmente en un barco que le recoge entre los hielos del Ártico. Poco después de la muerte de Víctor, el barco es abordado por la propia criatura que termina de relatar su triste historia al capitán de la nave. La novela termina con la confesión de la criatura de que pondrá fin a su miserable existencia:

"No tema usted, no cometeré más crímenes. Mi tarea ha terminado. Ni su vida ni la de ningún otro ser humano son necesarias ya para que se cumpla lo que debe cumplirse. Bastará con una sola existencia: la mía. Y no tardaré en efectuar esta inmolación. Dejaré su navío, tomaré el trineo que me ha conducido hasta aquí y me dirigiré al más alejado y septentrional lugar del hemisferio; allí recogeré todo cuanto pueda arder para construir una pira en la que pueda consumirse mi mísero cuerpo."

Estas son las principales películas rodadas en base a la historia de Frankenstein:

- "Frankenstein"** (1910) de J. Searle Dawley.
- "La vida sin alma"** (1915) de Joseph Smiley.
- "Frankenstein"** (1931) de James Whale.
- "La novia de Frankenstein"** (1935) de James Whale.

- **"El hijo de Frankenstein"** (1939) de Rowland W. Lee.
- **"La maldición de Frankenstein"** (1957) de Terence Fisher.
- **"La venganza de Frankenstein"** (1958) de Terence Fisher.
- **"Drácula contra Frankenstein"** (1972) de Jesús Franco.
- **"Mary Shelley's Frankenstein"** (1994) de Kenneth Branagh.
- **"Frankenstein"** (2004) de Mark Kruger.

Como podemos ver, desde los inicios del arte cinematográfico, han sido muchas las adaptaciones de *Frankenstein*. Sobresalen las versiones de 1931 y 1935, dirigidas por James Whale e interpretadas por Boris Karloff y Elsa Lanchester respectivamente, dos auténticas obras maestras del cine de terror de todos los tiempos, y cuyo éxito provocó el rodaje de una tercera entrega en 1939; "El hijo de Frankenstein", dirigida por Rowland V. Lee.

Aparte de lo ya mencionado, encontramos otras interesantes versiones. En 1910 se filma la primera película que adapta en la pantalla la novela de Shelley; "Frankenstein" (1910) dirigida James Searle Dawley y realizada por *Edison Film Company*. Tan solo cinco años después aparecerá una película estadounidense llamada "Life without soul" (Una vida sin alma) de Joseph Smiley, con unos 70 minutos de metraje, desconocida para el gran público en general, y poco accesible actualmente.

En 1957, aparece la primera producción Hammer que alcanzó relevancia entre crítica y público internacional, con Peter Cushing y Christopher Lee llamada "La maldición de Frankenstein", dirigida por el célebre realizador Terence Fisher. En 1958 se filma "La venganza de Frankenstein", también producida por la Hammer inglesa, pero ésta vez ya en color, y de nuevo de Terence Fisher, con Peter Cushing y Christopher Lee. "Drácula contra Frankenstein", uno de los hitos del género, es realizada por Jesús Franco, en 1972.

El éxito de las producciones inglesas de los 50 ya citadas provocó una pequeña serie de films sobre el personaje con mismo director y reparto, ya no tan reseñables y adaptándose en temáticas y forma estética al momento contemporáneo de su realización. Posteriormente, se han realizado algunas "incursiones" mas en la mítica historia trasladadas a la pequeña pantalla, si bien con algún actor reconocible o famoso, pero no demasiado remarcables.

Podemos hablar de las últimas versión cinematográfica de relieve, con ciertos toques de de romanticismo no desdeñable: El "Frankenstein de Mary Shelley" que Kenneth Branagh produjo, dirigió e interpretó junto a Helena Bonham Carter y Robert de Niro y el "Frankenstein" de Mark Kruger, creada en el 2004. Ésta última película se configura también como el postrer largometraje filmado alrededor de la figura del Dr. Frankenstein o *nuevo Prometeo*.

4.3.- Algunos filmes de influencia prometeica.

Como ya hemos dicho hace tan solo unas páginas, el influjo prometeico llega a otros largometrajes. Aunque esta vez de una manera sutil, subliminal; encubierta. No se hace mención directa del titán pero hay algo que nos recuerda a él o a su mito. A continuación vamos a ofrecer un listado de films en donde aparecen estas reminiscencias que en ocasiones llegan a ser alusiones directas. Tan solo comentaremos con mayor detenimiento los largometrajes que más claramente presenten este influjo (y subrayaremos los que hemos expuesto en clase para que sean más fácilmente localizables).

"El gabinete del doctor Caligari"

(1919) de Robert Wiene.

El gabinete del doctor Caligari (o *Das Kabinett des Doktor Caligari*) es una vanguardista película muda de 1920 dirigida por Robert Wiene y protagonizada por Werner Krauß (Doctor Caligari), Conrad Veidt (Cesare), Friedrich Feher (Francis), Lil Dagover (Jane) y Hans Heinrich von Twardowski (Alan). La cinta es considerada como el primer film expresionista de la historia, y destacan los decorados distorsionados que crean una atmósfera amenazante. El expresionismo fue una edad dorada del cine de entreguerras (I y II GM), en donde los mayores representantes fueron: Fritz Lang, George Wilhelm Pabst, F.W. Murnau y Paul Wegener. Cabe destacar que algunos llamaron al estilo expresionista "estilo prometeico" por sus similitudes con el mito que estudiamos en este trabajo.

El expresionismo en esta película se fundamenta en la interpretación subjetiva del mundo de los personajes, que se encuentran bajo el mundo real; la imaginación y lo onírico se enfrentan al realismo. La película se caracteriza por la estilización de los decorados, la forma exagerada de actuar, las luces que algunas son puntuales y fuertes resaltándolas del resto del conjunto de la escena. Se muestran potentes y peculiares usos de angulación de la cámara, como el encuadre inclinado y se enfatizan sombras oscuras y contrastes. El expresionismo influiría más tarde a directores como Alfred Hitchcock.

La filmación contempla el tópico del "científico loco" que no acepta las limitaciones humanas y que desea conocer y controlar los secretos vitales del hombre. El Dr. Caligari es una especie de Dr. Frankenstein. Cesare, el sonámbulo, no ha sido creado por Caligari pero es controlado, dominado, manipulado, como una especie de títere. Al igual que Frankenstein, Caligari desafía las leyes humanas con su experimento (el control total de la voluntad de Cesare) y, su osadía acaba siendo castigada (como le ocurre a Frankenstein y al mismo Prometeo. El misterio del sonámbulo adivino (Cesare predecía el momento el óbito de aquellos que se lo preguntaban, pues él mismo era el verdugo) se desvela y Caligari es internado en el mismo manicomio que el dirigía (pues era el director de un centro para enfermos mentales). La historia se repite; el hombre que desafía a Dios y a la misma naturaleza es castigado por su atrevimiento y el Dr. Caligari permanece encerrado en el manicomio como Prometeo permaneció atado a un risco en el Cáucaso.

"El Gólem"

(1920) de Paul Wegener.

El Gólem es todo un clásico del cine mudo alemán y de la corriente expresionista de entreguerras. Cuenta la leyenda de una estatuilla fabricada en barro (gólem) que cobra vida en la Praga del siglo XVI gracias a un rabino. El gólem intentará liberar a los judíos de la brutal persecución a la que estaban siendo sometidos por toda la ciudad. Mucho tiempo después, a comienzos del siglo XX, el gólem es encontrado entre los escombros de una sinagoga, y volverá a la vida de manos de un anticuario. Esta fascinante obra maestra del expresionismo, claro precedente del mito de Frankenstein es, seguramente, una de las primeras grandes película sobre seres monstruosos en la historia del cine.

La figura de "el gólem" forma aparte de la tradición cabalística judía. Se configura como un ser animado fabricado en barro que presenta características protectoras para con aquellos que lo crean. Observamos en este punto similitudes con el episodio de la creación del primer hombre por parte de Prometeo (creado desde el barro) y en el mito bíblico de la creación humana desde el barro (Gn 2; 7). También encontramos en el gólem reminiscencias al mito de Pigmalión (que creó una mujer a partir de una estatua que él mismo había confeccionado).

El gólem es, en cierto modo, una especie de elemento protector para el pueblo hebreo, un benefactor, un filántropo, puesto que su objetivo es proteger a los judíos de la tiranía del emperador checo Rodolfo II, que crea un edicto de expulsión. El Gólem, al igual que Prometeo, es castigado por su labor humanitaria, siendo destruido (reducido a pedazos) al final del largometraje.

"El doctor Mabuse"

(1922) y sus secuelas de Fritz Lang.

El Doctor Mabuse es un personaje de ficción creado por el escritor luxemburgués Norbert Jacques (* 6 de junio de 1880 en Eisch / † 16 de mayo de 1954 en Koblenz) en su novela *Dr. Mabuse*.

El autor que dio fama a las aventuras del Doctor Mabuse fue el director de cine austriaco Fritz Lang en tres películas rodadas para la UFA y que se titularon en español: *El doctor Mabuse* (1927), *El testamento del Dr. Mabuse* (1933) y *Los crímenes del Dr. Mabuse* (1960). Posteriormente hubo multitud de versiones filmatográficas sobre las aventuras de este personaje en otros países europeos.

El doctor Mabuse es un personaje ficticio con grandes habilidades camaleónicas (es un mago del disfraz). Otra de sus habilidades más destacables es la telepatía y la hipnosis. Al contrario que otros seres de ficción que cometen sus crímenes mediante una red de colaboradores, secuaces y agentes, Mabuse actúa en persona, ayudado por criminales que le siguen debido a un conjunto de deseos, temores, hipnosis, carisma,

manipulación, etc. Una de las características de los actos criminales de Mabuse es la minuciosidad de los planes.

Vemos en la historia cierto paralelismo con el mito de Prometeo en tanto en cuanto el Dr. Mabuse intenta estar por encima de sus iguales, desentrañando los secretos de la existencia humana e intentando controlar la voluntad de los hombres a través de su conocimiento privilegiado. En este sentido, el Dr. Mabuse presenta grandes semejanzas con el Dr. Calgary, e incluso con el Dr. Frankenstein. Todos estos personajes intentan estar por encima de los otros hombres, estar un poco más próximos al poder divino, aunque (al igual que ocurre con Prometeo) todos son castigados por su vanidad y delirios de grandeza.

“La caja de Pandora”

(1929) de Georg Wilhelm Pabst.

El director expresionista Pabst lleva a la pantalla el tópico de la *femme fatale*, encarnado en la joven Lulú, una joven y voluptuosa mujer que trabaja en un cabaret Berlínés de principios del siglo XX. Su encanto se convierte en una maldición que seduce y destruye a cuantos hombres se cruzan en su camino.

En este film encontramos una alusión directa al episodio de la “jarra” de Pandora. Tras el acto prometeico, el altitonante Zeus envía a Pandora a la tierra para escarmiento de los hombres. Pandora es la primera mortal de la tierra, la crea bella, delicada, la instruye en las artes de la seducción y le da también la pernicioso curiosidad. Pandora va a ser un presente para Epimeteo (el hermano no previsor de prometeo) y con ella llevará una jarra, en donde se encontraban un sinfín de males para la humanidad. Pandora, inducida por su enfermiza curiosidad, abre la jarra y esparce, sin quererlo, todos los males por la tierra.

Este largometraje aplica el misógino mito a una situación cotidiana de principios del pasado siglo y nos muestra, nuevamente, que el mito de Prometeo sigue vivo.

“Metrópolis”

(1931) de Fritz Lang.

El filme se desarrolla en el año 2026, en una ciudad-estado de enormes proporciones llamada *Metrópolis*. La sociedad se ha dividido en dos grupos antagónicos y complementarios: una élite de propietarios y planeadores, que viven en la superficie, viendo el mundo desde los grandes rascacielos y paisajes urbanos, y una casta de trabajadores, que viven bajo la ciudad y que trabajan sin cesar para mantener el modo de vida de la clase social dominante de la superficie. El presidente-director de la ciudad es Johhan 'Joh' Fredersen (interpretado por el actor Alfred Abel).

Una figura carismática y pacificadora llamada María defiende la causa de los trabajadores. Pero en lugar de incitar a una revuelta, insta a los

trabajadores a buscar una salida pacífica y tener paciencia, esperando la llegada del "Mediador", que unirá ambas mitades de la sociedad. El hijo de Fredersen, Freder (Gustav Fröhlich) conoce a María y queda prendado de ella. Al seguirla sin que ésta se dé cuenta, penetra en el mundo subterráneo de los trabajadores y mira con sus propios ojos las pésimas condiciones en que éstos viven y trabajan, así como el desdén absoluto de los propietarios, que prefieren traer más trabajadores para que las máquinas no se detengan, en vez de auxiliar a los que sufren accidentes en ellas. Asqueado por lo que ve, Freder decide unirse a la causa de María.

Sin embargo Fredersen se ha dado cuenta ya de las actividades de María, y temiendo una revuelta de los obreros, decide solicitar la ayuda del científico Rotwang (Rudolf Klein-Rogge), quien a su vez le muestra un robot antropomorfo de su invención. El robot creado por Rotwang puede tomar tanto la conducta como la apariencia de una persona, así que deciden suplantar a María. El robot tiene como órdenes promover los disturbios y el descontento, para así permitir a Fredersen lanzar una represión violenta contra los trabajadores. Lo que desconoce Fredersen es que el robot contiene el espíritu de Hel - la ex mujer de Rotwang, que tuvo un amorío con el dueño de la ciudad, y falleció al dar a luz a su hijo Freder -, y que Rotwang utilizará al ser máquina como instrumento de venganza contra el presidente de Metrópolis, su hijo, y toda la ciudad.

La verdadera María es hecha prisionera en la mansión de Rotwang, en Metrópolis, mientras el robot la suplanta y lanza discursos incendiarios. Además, el robot comienza a seguir las iniciativas de Rotwang en su plan de venganza, y se transforma en bailarina exótica en el prestigioso cabaret Yoshiwara, excitando y nublando la razón de los asistentes, promoviendo la discordia y la decadencia entre los jóvenes adinerados.

Siguiendo los malos consejos del Robot-María, los trabajadores inician una revuelta y destruyen la "Máquina Corazón", que proporciona la energía que hace funcionar toda la demás maquinaria de Metrópolis. La destrucción de dicha máquina también provoca que los tanques de agua de la ciudad se aneguen, e inunden el submundo de los trabajadores,

Al darse cuenta de su grave error, los trabajadores desesperados salen a la superficie en busca de su "enemiga en la ciudadela", la presunta María. La muchedumbre invade el distrito de diversiones de la ciudad y captura a la falsa María, a la cual atan a una estaca y prenden fuego, mientras Freder observa todo y desespera. Pero pronto se dan cuenta que esa María es una impostora, al arder sus carnes falsas y quedar al descubierto el robot, y al ver a María ser perseguida por el enloquecido Rowang en los tejados de la catedral de la ciudad. Freder persigue a Rotwang, y lo enfrenta hasta que éste último se precipita del tejado hacia su muerte. María y Freder retornan a la calle y van al encuentro de Joh y Grot (líderes de la ciudad y de los trabajadores) y dejan entrever el comienzo de una nueva sociedad.

Bajo el lema "Mittler zwischen Hirn und Hand muss das Herz saín" (mediador entre el cerebro y la mano ha de ser el corazón), que debe interpretarse como la necesidad de que la capacidad de amar del Ser Humano reúna a la razón y la fuerza, se reconcilian el magnate Joh

Fredersen y los trabajadores de Metróplis gracias a Freder, que encarnarían los tres términos de esa ecuación: razón, trabajo y corazón.

La sociedad que nos muestra Lang tiene una inspiración directa en la sociedad estratificada capitalista del s. XIX y principios del XX (patrones y obreros) y vemos en su largometraje unas claras influencias marxistas. Por otro lado, el mundo dividido en dos grandes castas nos remite inevitablemente a la antigüedad clásica; a los dioses (que viven en las alturas, en el Olimpo) y a los mortales (subyugados por la divinidad y que viven bajo el Olimpo).

Como hemos podido ver en la trama de la historia, María se acerca al papel de Prometeo en su propio mito; es una suerte de benefactora de los hombres que lucha por el desarrollo de éstos, abogando siempre por el diálogo y la organización pacífica para conseguirlo. María es castigada por sus buenas intenciones y ocultada por la casta de "propietarios".

El robot enviado al submundo, para discordia de los hombres, nos lleva inevitablemente a pensar en Pandora, el regalo de Zeus a los mortales. El robot es un "regalo" que lleva al mundo los males y las pasiones más oscuras de la clase trabajadora, aunque al final del largometraje es aniquilado y se vuelve a recuperar la tranquilidad entre la clase desfavorecida.

"Pinocho "

(1940) de Walt Disney.

Pinocho (en italiano *Pinocchio*) es la marioneta de madera protagonista del libro *Las aventuras de Pinocho* escrito por Carlo Collodi. Fue publicado en Italia, en un periódico desde 1882 hasta 1883 con los títulos "*Storia di un burattino*" y "*Le avventure di Pinocchio*". Asimismo, el libro fue ilustrado por Enrico Mazzanti. Gepeto (*Geppetto*), que siempre ha deseado tener un hijo, esculpe una marioneta de madera con propiedades mágicas. Por la noche un hada madrina da vida a la marioneta de madera que, en esa forma, se convertirá en Pinocho, un niño de madera travieso y desobediente.

En 1940, se estrena la película animada que Walt Disney crea basándose en el cuento infantil de Collodi. Evidentemente, el film de Disney es una versión edulcorada del cuento, puesto que está pensado para los más pequeños. Cabe destacar que ésta es la segunda película de dibujos animados de Disney después de "Blancanieves y los siete enanitos".

Originariamente, Collodi no pensó en su trabajo como una obra de literatura infantil: en la versión original, Pinocho es ahorcado por sus innumerables faltas y sólo en versiones posteriores la historia obtendría su famoso final en el que la marioneta se convierte en un niño de verdad (como en la película de Disney). En este castigo es donde se vislumbra la presencia de Prometeo; Pinocho es castigado por desafiar a la propia naturaleza y por querer ser un niño de carne y hueso (a sabiendas de que es tan solo una marioneta de madera). Prometeo es castigado por atreverse

a desafiar la voluntad de Zeus; Pinocho se opone a su propia existencia, y sus "fechorias" son castigadas como lo fueron las de Prometeo.

"2001, una odisea en el espacio"

(1968) de Stanley Kubrick.

Película basada en el relato corto de Arthur C. Clarke, "The Sentinel" (El Centinela). Es sin duda alguna una de las películas más complejas a nivel conceptual y que ha generado más interpretaciones con respecto a su sentido.

El largometraje se divide en IV actos:

Acto I ► El amanecer del hombre

Acto II ► TMA 1 (Anomalía Magnética de Tycho n 1)

Acto III ► Misión a Júpiter

Acto IV ► Júpiter y más allá del infinito

En el acto I nos situamos en el tiempo 4 millones de años atrás, donde vemos la vida cotidiana de un grupo de primates en la sabana. No muestran ninguna señal de inteligencia humana y viven como lo hacen hoy en día los primates que conocemos. Un amanecer cualquiera, uno de ellos se despierta y encuentra un monolito negro, un bloque perfecto de varios metros de altura que provoca la alarma en el grupo y un primer momento de confusión y miedo, hasta que comprueban que es inerte y poco a poco pasan simplemente a ignorarlo.

Sin embargo, poco después comienzan a percibirse ciertos cambios en la conducta de los primates, cierto grado de conciencia sobre los recursos disponibles para sobrevivir, sobre el uso de sus manos y de otras herramientas como huesos, lo que les lleva, por ejemplo, a comenzar a defenderse de sus depredadores, a expulsar a otros grupos de primates de la charca, matando a sus rivales, cazando a otros animales para alimentarse. La película nos induce a creer que el salto evolutivo de sus personajes principales (de primates a homínidos) viene provocado por los efectos del misterioso monolito.

En el acto II, el Dr. Heywood Floyd y su compañía viajan de la Tierra a la Luna en un viaje de reconocimiento. Primero llegan con su nave hasta una estación espacial (donde hacen escala) y después continúan su viaje.

Ya en la luna se desvela el motivo de la misión; el Dr. Floyd ha viajado para hacerse cargo de la investigación sobre el insólito descubrimiento de un monolito negro de perfectas dimensiones y fabricación, que se hallaba enterrado en el Cráter Tycho y que se descubrió durante un análisis magnético de la superficie lunar, por lo que fue bautizado TMA-1 (*Tycho Magnetic Anomaly #1* o *Anomalía magnética de Tycho número 1*). Hasta el momento el monolito se había resistido a cualquier tipo de análisis de su estructura o características y tampoco había demostrado ningún tipo de actividad. Lo que quedaba claro es que se trataba de algo fabricado por una civilización extraterrestre avanzada, que había sido enterrado

intencionadamente y que era la primera prueba real de la existencia de vida extraterrestre, por lo que se debía mantener en secreto de momento.

De este modo, nuestro protagonista de este segundo acto llega a pie hasta el nivel del monolito, maravillándose al ver y tocar algo tan perfecto e insondable. En ese momento está amaneciendo y el monolito, al recibir el primer rayo de sol desde que fue enterrado, emite una potente señal acústica que deja totalmente aturcidos a los presentes.

En el acto III nos encontramos en el año 2001. La nave espacial Discovery viaja hacia Júpiter con cinco tripulantes, tres en hibernación, dos despiertos, David Bowman y Frank Poole, y un superordenador de última generación llamado HAL 9000 que gobierna la nave utilizando inteligencia artificial, lo que también le permite comunicarse con los humanos mediante el habla. Nada se dice acerca de la misión, más allá de una exploración del entorno de Júpiter, y no hay ninguna conversación que mencione a TMA-1 o algo relacionado.

Sin ningún desencadenante especial HAL 9000 comienza a hacer preguntas y a tener conversaciones un poco fuera de lugar sobre la misión y durante una de ellas se autointerrumpe para anunciar un fallo en una unidad de comunicaciones que podría dar lugar a la pérdida de la conexión con la Tierra. David Bowman sale del Discovery en una de las pequeñas naves esféricas con brazos de manipulación y sale de ella en un paseo espacial para reemplazar la unidad teóricamente averiada. Cuando regresa al interior todos los análisis de la unidad son correctos y desde el control de la misión, con un ordenador gemelo a HAL, tampoco encuentran ningún fallo, lo que pone en entredicho la fiabilidad de HAL 9000. Bowman y Poole toman precauciones para que HAL no les oiga hablar sobre la posibilidad de desconectar sus funciones superiores, pero HAL consigue enterarse leyendo los labios de los astronautas, capacidad al parecer no contemplada por ellos.

HAL vuelve a diagnosticar el fallo futuro de la unidad reemplazada, tomándose la decisión de volver a dejar la original para comprobar si acaba fallando o no, pero a la vez confirmando los problemas de fiabilidad de HAL. En este caso es Frank Poole es el que sale a realizar la sustitución, pero cuando ha salido de la pequeña nave esférica, HAL toma control de ésta y la lanza sobre el astronauta, provocando la despresurización del traje espacial y enviándolo lejos del Discovery.

David Bowman no tiene claro qué ha pasado, HAL parece no saberlo tampoco y Frank no responde, por lo que corre a tomar otra de las pequeñas naves y sale en ella a rescatarlo. Con Bowman fuera, HAL provoca la muerte de los tripulantes hibernados. Bowman consigue llegar hasta Frank Poole, pero ya está muerto, así que lo recoge y regresa al Discovery. HAL le niega la apertura del hangar para que pueda entrar, dándose cuenta también de que con las prisas se ha olvidado del casco del traje espacial. Decide intentar una maniobra arriesgada que HAL no cree que pueda conseguir: abandona a Frank Poole en el espacio, abre con los brazos articulados de la pequeña nave una puerta exterior del Discovery y coloca la escotilla de su nave orientada hacia ella. Tras ello, activa la

voladura de emergencia de su escotilla, saliendo lanzado hacia el interior del Discovery, donde consigue presurizar la cámara de acceso.

Ya con casco, para evitar la despresurización provocada por HAL 9000, Bowman va a desconectarlo y durante el recorrido HAL parece querer explicar lo sucedido, disculpándose por todo y pidiendo que no lo desconecte. Consigue entrar en una sala con paredes rojas repletas de pequeñas tarjetas que David va extrayendo una a una y que poco a poco van desconectando las funciones de HAL, que mientras sigue suplicando compasión, pero cada vez con más problemas de comunicación hasta que HAL parece retornar a su "infancia", a sus primeras enseñanzas y finalmente "muere".

Al quedar desconectado HAL, se pone en marcha una grabación que pone al corriente a David Bowman de la verdadera misión: la investigación del destino de la señal emitida por TMA-1 en 1999, en un punto cercano a una de las lunas de Júpiter.

Ya en el acto IV, David Bowman llega a los alrededores de Júpiter en el Discovery y sale en una de las pequeñas naves esféricas a investigar un enorme monolito negro que orbita una de las lunas y que fue el destino de la señal del TMA-1 en 1999. No parece haber ninguna interacción, pero de pronto, al acercarse hacia él considerablemente, David comienza un viaje extraño, alucinante y desconcertante, por unos paisajes psicodélicos de luz y color, en ocasiones vagamente familiares.

La escena cambia repentinamente y Bowman se encuentra dentro de su pequeña nave pero, a la vez, en el interior de una extraña habitación, decorada al estilo Luís XVI. Finalmente, en una rápida sucesión, David Bowman se ve a sí mismo cada vez más viejo hasta acabar moribundo en la cama. Repentinamente, Bowman es ahora un feto dentro de su bolsa amniótica, flotando en el espacio sobre la Tierra en un apoteósico final que utiliza la música de "Así hablaba Zaratustra" de Richard Strauss.

Como ya habíamos comentado con anterioridad, la trama del film es compleja y nos ha obligado a comentarla por actos. Pensamos que la influencia prometeica aparece, al menos, en dos ocasiones. En el acto I, parece que la función del monolito sea la de llevar el conocimiento y la civilización a los "monos" (que ni siquiera eran hombres en el momento) y por tanto vemos aquí la impronta de Prometeo, que lleva el conocimiento, la sabiduría, las artes y la seguridad a los hombres a través del fuego.

En un segundo momento, en el acto III, vemos como la creación humana de un ordenador de a bordo de alta tecnología se revela contra su propio creador (el hombre). Esto también nos recuerda a Prometeo, en tanto en cuanto se revela contra la voluntad de Zeus e impone su particular visión. Tanto Prometeo como HAL 9000 son castigados por su sublevación y los dos pagan las consecuencias de sus actos.

"La isla del doctor Moreau"

(1977 y 1996) de John Frankenheimer

La Isla del Doctor Moreau es una novela de ciencia ficción escrita en 1896 por H. G. Wells, en ella se aportan ideas sobre la sociedad, la comunidad, la naturaleza humana, identidad, religión, Darwinismo y eugenesia. También es una película estadounidense del año 1996 dirigida por John Frankenheimer basada en la novela anterior.

Un naufrago llega a una isla solitaria del Pacífico, en la que un extraño doctor se dedica a experimentar con animales, con el objetivo de convertirlos en humanos y, de esta manera, mejorar la especie (volvemos a la figura del científico loco que desea conocer los secretos de la vida para estar por encima de Dios; véase Dr. Frankenstein, Dr. Caligari o Dr. Mabuse). El resultado, sin embargo, son unos monstruos horribles que planean levantarse de forma inminente contra su creador.

El film nos trata de mostrar como la barrera que separa al hombre del animal se hace a veces tan fina que no se sabe cuando es traspasada. Los animales, o mejor dicho, "humanimales" (nombre que reciben las creaciones monstruosas) muestran cómo se comportan los hombres en realidad. Algunos se comportan de forma vandálica y vergonzosa, otros pacifistas y temerosos, aunque en esencia, el objetivo será el mismo para todos la supervivencia.

"Los niños del Brasil"

(1978) de Franklin J. Schaffner.

Finales de los años 70. Barry Kohler, joven e inexperto "cazador de nazis", localiza en Paraguay a un grupo de oficiales de las SS, liderados por el Dr. Mengele. Cuando Kohler es asesinado, Lieberman, veterano "cazador", indiferente en un principio a la presencia de los alemanes, inicia una compleja y arriesgada investigación.

Meticulosas indagaciones y un infatigable trabajo serán las claves para revelar los espeluznantes planes de estos nazis, relacionados con experimentos sobre la clonación humana. Nuevamente encontramos en este film la voluntad de superar el conocimiento humano y el acercamiento a hacia la esfera de conocimiento y poder divino, en este caso a cualquier precio.

"En busca del fuego"

(1981) de Jean Jacques Annaud.

Hace 80.000 años la supervivencia del hombre en una tierra inexplorada y desconocida dependía de la posesión del fuego, una forma de combatir el frío y ahuyentar a las fieras. La tribu de los Ulam (un cohesionado grupo de Neandertales) poseía el fuego, sabían cuidarlo y usarlo pero no sabían crearlo; de modo que preservarlo era su gran desafío. Tras un inesperado ataque de un grupo contrario, un torpe Ulam resbala y

cae sobre el fuego, apagándolo, extinguiéndolo, acabando con él. La tribu sabe que su existencia está gravemente amenazada y tres hombres comienzan su propia búsqueda de la preciada llama para devolvérsela a los Ulam.

El argumento de este film nos recuerda directamente a la acción prometeica del hijo de Jápeto. El fuego (elemento cohesionador, protector y civilizador) desaparece del mundo de los hombres. El periplo de los tres protagonistas es un intento de devolver la vida y el conocimiento a la especie humana. Prometeo fue el benefactor de los hombres y, en este caso los mismos hombres son sus propios benefactores y se ven obligados a imitar a Prometeo, puesto que su supervivencia está en juego. A nivel antropológico se sabe a ciencia cierta que los neandertales ya sabían crear fuego, pero a pesar de ello la película presenta una coherencia y veracidad extraordinaria, y nos lleva directamente al mito de Prometeo.

"Blade Runner"

(1982) de Ridley Scott.

Blade Runner es una película de ciencia ficción estadounidense, dirigida por Ridley Scott, estrenada en 1982 y basada en la novela de Philip K. Dick *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas? (Do Androids Dream of Electric Sheep? (1968))*. Se ha convertido en un clásico de la ciencia ficción y precursora del género *cyberpunk*.

La película describe un futuro degradado y asfixiante en donde los humanos colonizan otros planetas dado el nivel de explotación de recursos del planeta tierra. Seres fabricados a través de la ingeniería genética (a los que se denomina replicantes) son empleados en estos peligrosos y degradantes trabajos de colonización en las "colonias exteriores" de la Tierra. Estos replicantes, fabricados por *Tyrell Corporation* para ser "más humanos que los humanos", especialmente los modelos *Nexus-6*, se asemejan físicamente a los humanos — aunque tienen mayor agilidad y fuerza física — pero carecen de la misma respuesta emocional y nivel de empatía.

Los replicantes tiene fecha de caducidad, y son destruidos tras realizar su cometido. Un grupo de estos androides se revela contra los hombres (puesto que reivindican su derecho a la vida y su derecho a sentir como los hombres) y son declarados ilegales en el planeta Tierra tras un sangriento motín. Un cuerpo especial de la policía — los *blade Runners* — se encargan de rastrear y matar a los replicantes fugitivos que se encuentran en la Tierra. Aparece un personaje especialmente significativo; Rick Deckard, un brutal aniquilador de androides que posteriormente pasará *de Saulo de Tarso a San Pablo*.

En principio, *Blade Runner* recibió críticas contradictorias de parte de la prensa especializada. Unos se mostraron confundidos y decepcionados de que no tuviese el ritmo narrativo que se esperaba de una película de acción, mientras otros apreciaban su complejidad temática. La película no obtuvo buenos resultados de taquilla en los cines norteamericanos, pero logró un

gran éxito en el resto del mundo. Se convirtió en la favorita de los cinéfilos y el mundo académico y ganó rápidamente el título de película de culto.

Fue tal su éxito como cinta de alquiler en los videoclubes, éxito debido parcialmente a que la película se enriquecía al verla más de una vez, que se la eligió como una de las primeras películas en ser lanzadas en formato DVD. *Blade Runner* ha sido ampliamente aclamada como un clásico moderno por la ambientación lograda con sus efectos especiales y por adelantarse en plantear temas y preocupaciones fundamentales para el siglo XXI. Se la ha elogiado como una de las películas más influyentes de todos los tiempos, debido a su ambientación detallada y original, que sirve como un hito visual postmoderno con su descripción realista de un futuro en decadencia. *Blade Runner* también permitió poner a Philip K. Dick en la mira de Hollywood y desde entonces muchas películas se han inspirado en su obra literaria.

En relación con nuestro trabajo, diremos que el grupo de replicantes rebeldes recogen la tradición reivindicativa de Prometeo; se muestran reticentes ante los humanos (sus dioses y creadores) que los utilizan y zarandean a sus anchas para obtener sus fines (al igual que hacían los dioses del Olimpo con los mortales). Contrariamente, el *Blade Runner* Rick Deckard (interpretado por Harrison Ford) es el brazo ejecutor del *statu quo* imperante. Podríamos decir que es una especie de Hefaios que ejecuta las órdenes de Zeus y encadena a Prometeo en el Cáucaso. En este caso se encarga de destruir a los replicantes sediciosos, aunque este personaje experimenta un cambio importante en cuanto a sus convicciones y valores. Se acerca a la postura de los androides y acaba simpatizando con su causa.

“Eduardo Manostijeras” (1992) de Tim Burton.

Eduardo Manostijeras (Edward Scissorhands) es una película estadounidense de 1992 dirigida por Tim Burton. El largometraje relata la historia de un hombre que fue creado a partir de un robot. Su inventor lo educa, pero antes de poder terminarlo fallece, dejando a Edward con tijeras, en lugar de manos.

Burton se inspira directamente en el sonámbulo Cesare de *El gabinete del Dr. Caligari*. El film nos lleva de nuevo al tópico del científico que desea ser más poderoso que el mismo Dios y fracasa en su intento. Al igual que la criatura de Frankenstein, Edward es condenado a la reclusión y al anonimato.

5.- CONCLUSIONES.

En los albores de este trabajo resultaba un tanto increíble (y he de admitir que incluso para mi) pensar que el mito de Prometeo había influido tan notablemente en la historia del cine. Con estas páginas de reflexión acerca del cine y del mito prometeico hemos demostrado que el hijo de Jápeto (y la mitología en general) influye al séptimo arte desde sus inicios.

En los inicios del cine se aprecian los primeros flirteos del cinematógrafo con los mitos greco-romanos, y es en 1908 cuando un director francés (Louis Feuillade) elige el mito de Prometeo para representarlo en la pantalla, dando vida a su *Prométhée*.

Unos años más tarde, algunos directores adaptan la obra *Frankenstein* de la escritora británica Mary Shelley (de clara influencia prometeica) a la pantalla. A partir de este momento aparece una saga de películas alrededor del doctor que quería ser Dios y herró en su intento.

Hemos comentado un conjunto de películas en las que aparece Prometeo o algunas ideas o valores que encontramos en su mito; a veces Prometeo aparece a torso descubierto, a veces en un baile de máscaras. Me ha parecido increíble ser consciente de que películas que me han fascinado desde hace años (como *Metrópolis*, *Odisea en el espacio*, *Blade Runner*, *En busca del fuego*, etc.) presentan partes del mito... y yo nunca había sido consciente.

Espero que este trabajo despierte la curiosidad de aquél que pueda leerlo, que vea tranquilamente en su casa estas películas y que analice la pervivencia de Prometeo en ellas. Lo cierto es que ha sido un tanto complicado hablar de la influencia prometeica en el cine (puesto que no existe bibliografía alguna que trate el tema) pero a la vez ha sido un reto que ha hecho incrementar mi interés por el cine y por la mitología clásica.

Gracias por todo Prometeo. Tu suplicio te hizo inmortal, y tu memoria lo ha impregnado todo, llegando hasta nuestros días.

6.- BIBLIOGRAFÍA.

□ **BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:**

ESQUILO, *Tragedias*, Editorial Gredos, Madrid, 2000.

GARCIA GUAL, Carlos, *Prometeo; mito y tragedia*, Editorial Peralta, Pamplona, 1979.

HESÍODO, *Teogonía*, Universidad Nacional Autónoma de México, Ciudad de México, 1978.

HESÍODO, *Los trabajos y los días*, Universidad Nacional Autónoma de México, Ciudad de México, 1979.

PLATÓN, *Protágoras*, Editorial Pentalfa, 1980.

PRIETO Arciniega, Alberto, *La antigüedad filmada*, Ediciones Clásicas, Madrid, 2004.

□ **BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:**

TAVERNIER Bertrand, Jean Pierre, *50 años de cine norteamericano*, Editorial Akal, Madrid, 1997.

CARMONA, Luís Miguel, *Los 100 grandes personajes históricos del cine*, Editorial Cacitel, Madrid, 2006.

PIAULT, Marc Henri, *Antropología y cine*, Ediciones Cátedra, Madrid, 2002.

RAMÍREZ, Juan Antonio, *La arquitectura en el cine; Hollywood, la Edad de Oro*, Alianza Editorial, 1993.

FLORESCU, Radu, *In search of Frankenstein; exploring the myths behind Mary Shelley's monster*, Robson Books, London, 1997.

BOTTING, Fred, *Making monstrous; "Frankenstein", criticism, theory*, Manchester University Press, Manchester, 1991.

CENTRO DE INVESTIGACIONES CINEMATOGRAFICAS FILM-HISTORIA (Ed.), *Film-Historia*, 1991.

□ **PÁGINAS WEB DE INTERÉS:**

Algunas páginas web dedicadas al arte cinematográfico (grandes clásicos del cine mudo, cine sonoro, cine en color, directores de cine, películas de culto, géneros cinematográficos, cine y mitología, etc)

□ <http://www.todocine.com>

□ <http://www.cine-clasico.com>

- <http://www.geocities.com/cineclasico>
- <http://www.cineclasico.org>
- <http://www.cineyestrellas.com>
- <http://alpacine.com>
- <http://cine.publispain.com>
- <http://www.cine.com>
- <http://www.filmaffinity.com>
- <http://www.alohacriticon.com>
- <http://www.cinefantastico.com>
- <http://www.filmica.com>
- <http://www.imdb.com>
- <http://www.alohacriticon.com>
- <http://cine.publispain.com>
- <http://www.cine-de-terror.blogspot.com>
- <http://www.cinefania.com/peplum>
- <http://www.estoescine.com>

En el *You Tube* encontramos trailers cinematográficos y/o fragmentos de casi todas las películas comentadas en nuestro trabajo.

- <http://www.youtube.com/>

Algunas páginas de cultura clásica, con interesantes referencias sobre la mitología en particular y la antigüedad en general.

- <http://www.culturaclasica.com>
- <http://www.culturaclasica.net>
- <http://www.kelpienet.net>

Sancta Wikipedia... ora pro nobis.

- <http://es.wikipedia.org>

FINIS OPUS CORONAT

Francisco Jesús Jiménez Lara (Paco)
Cultura griega a través de los textos II
Lic. en Humanidades