

MITOLOGÍA GRIEGA EN EL CINE: UN MODERNO PROCESO CREATIVO DE REINVENCIÓN**

Julio López Saco****

Resumen:

En este artículo se analiza el proceso de re-creación moderna que acontece al mito griego a través de las imágenes del lenguaje cinematográfico. A través de la revisión crítica de varias películas clásicas, principalmente de producción italiana y estadounidense, y del tratamiento que en las mismas se hizo de los agentes principales del mito heleno, los héroes, los dioses, los monstruos y criaturas híbridas, así como de temáticas recurrentes, en especial el ámbito inframundano, se verá cómo este proceso de reinvención plausible, con la manipulación que el mito griego sufre, termina por enriquecerlo y, de algún modo, presentificarlo de un modo acorde al mundo moderno.

Palabras-clave: mito; cinema; Grécia; héroes; re-imaginar.

GREEK MYTHOLOGY IN THE CINEMA: A MODERN CREATIVE REINVENTION PROCESS

Abstract: *This article discusses the process of modern re-creation that occurs to the Greek myth through the images of the film language. Through the review critical of several classic films, mainly of Italian production and U.S., and treatment that they became the leading actors of the Greek myth,*

* Recebido em 25/05/2017 e aceito em: 07/07/2017.

** Profesor titular en la Universidad Central de Venezuela. Profesor Asociado de la Universidad Católica Andrés Bello, Caracas. Doctor en Historia (Universidad de Santiago de Compostela) y Doctor en Ciencias Sociales (Universidad Central de Venezuela). Dicta las asignaturas Introducción a la Historia Universal e Historia de Asia, además de seminarios de postgrado sobre mitología e historia de las religiones. Ex Coordinador del Doctorado en Historia de la UCV. Investigador Asociado del Centro de Investigaciones Filosóficas (UCAB). Su principal línea de investigación se centra en los mitos como sustrato de la cultura.

heroes, gods, monsters, and hybrid creatures, as well as recurring themes, especially the underworld field, will be how this process of plausible reinvention, with the Greek myth manipulation suffers, ends up enriching it and, somehow, do it this in a way consistent with the modern world.

Key words: *myth; cinema; Greece; hero; re-imagine.*

Introducción

Ha existido desde siempre una continuada fascinación por el mito griego, evidenciada en nuestra época tanto en series televisivas (*Los viajes legendarios de Hércules* o *Xena, la princesa guerrera*), como en películas de animación (*Hércules*, Musker, J. & Clements, R., 1997) o en grandes producciones para todo público (*Troya*, Wolfgang Petersen, 2004). El cine y su descendiente, la televisión, han sido un fértil caldo de cultivo para reimaginar y reinventar la antigüedad, en algunos casos gracias a nuevos y “mágicos” medios, como es el caso de las imágenes generadas por ordenador.

Las representaciones fílmicas de la antigüedad son adaptaciones de fuentes clásicas, historias inventadas o una combinación de ambas cosas (SOLOMON, 2001, p. 99-132; ELLEY, 1984, p. 52-67; DE ESPAÑA, 1998, p. 102-165). Muchas películas contradicen la evidencia textual en medios orientados al visionado (en tal sentido, en la antigüedad la poesía heroica se oía, ahora la sociedad visiona los acontecimientos). Así pues, demandar autenticidad en las películas históricas y fidelidad en las adaptaciones literarias puede llegar a ser una pretensión más o menos vana (HAINSWORTH, 1991, p. 147; SORLIN, 1980, p. 24). Y es que el film es un medio narrativo que requiere libertad creativa para contar sus historias de manera efectiva. De tal modo, la corrección factual o textual no es un requisito suficiente para garantizar la calidad del resultado.

Los realizadores siguen sus propias reglas cuando filman películas mitológicas y, por tanto, no se consideran atados indisolublemente a las fuentes (STANFORD, 1954, p. 45-49). En su proceso creativo llegan a ser adaptadores de historias comparables a los poetas antiguos, quienes tomaban materiales para la épica o las tragedias de las versiones más arcaicas de los mitos. El cine, como la mitología, cuenta historias de acción, de aventuras. Un realizador cinematográfico puede llegar a ser un creador como si fuese él mismo una deidad, de modo semejante a un poeta, pues

se convierte en una suerte de hacedor que da vida a monstruos, héroes y dioses a través de la animación, confiriéndoles, en consecuencia, fuerza vital, alma, “ánima”.

La tradición de imaginar alternativas a las versiones bien atestiguadas o “canónicas” de los mitos es perceptible ya en la antigüedad. Las versiones alternativas en el mundo antiguo se expandían a través de la literatura y las artes visuales, tal y como bien atestiguan los textos de los dramaturgos, los mitógrafos, los poetas líricos y épicos, así como las obras de arte de pintores y escultores.¹

Estaríamos hablando, en consecuencia, de la capacidad de entender las sociedades del pasado en términos modernos; de una adaptación creativa y de lo que se ha denominado un neo mitologismo (LEPROHON, 1972, p. 173-180; ELLEY, 1984, p. 12-24; WINKLER, 2005, p. 389-390).

En virtud de lo se ha señalado se demuestra la maleabilidad de las antiguas tradiciones griegas y se registra una suerte en encantadora familiaridad romántica con respecto a dichos materiales, cuya extrañeza responde a la propia de un mundo cuyo armazón formativo hace mucho que desapareció.

Al igual que acontecía en los antiguos mitos griegos, sus personalidades principales, dioses, monstruos y héroes, serán los personajes, los prototipos, a través de los cuales la capacidad creativa del cine acerque la mitología griega al mundo moderno.

Dioses, monstruos y héroes vivificados en la gran pantalla

En virtud de que los griegos crearon a sus dioses semejantes a ellos mismos y los describieron en términos humanos, usualmente las deidades aparecen en las películas en forma humana. La familia olímpica se convierte con facilidad en una más o menos familia funcional moderna. Los dioses pueden ser visibles (como en *Furia de Titanes*, 1981, Desmond Davis) o estar permanente presentes a través del diálogo, como en *Troya* (2004, Wolfgang Petersen), sobre todo Apolo. Sin embargo, en ocasiones las apariciones de deidades son muy breves, como el caso de Tetis en *Troya* (AHL, 1991, p. 42-43). El gobierno divino sobre los humanos puede encontrarse a modo de representación teatral. En *Jasón y los Argonautas* (1963, Don Chaffey), Zeus y Hera, la pareja con poder, despliegan su control en forma de juego de ajedrez cósmico, en el que mueven las figuras de Jasón, de va-

rios seres humanos y de la propia Argo (como si fuesen piezas) en un gran tablero en el que aparece representado un mapa del ámbito del Mediterráneo (HARRYHAUSEN; DALTON, 2003, p. 156 y 260 y ss.; LATTIMORE, 1951, p. 182).² Los dioses aquí se muestran jugando con el destino de la humanidad. Los humanos temen a los dioses pero estos también son algo vulnerables. En *Furia de Titanes* también se usa un teatro para visualizar el poder de los dioses sobre los humanos.

La ausencia de los dioses de las películas revela la presencia de sensibilidades modernas en lo concerniente a las influencias divinas sobre los personajes humanos y sus hechos. La libre voluntad en la toma de decisiones, tanto sobre lo bueno como sobre lo malo, corresponde a nosotros mismos. La visión de griegos y romanos era muy diferente, pues la voluntad divina, se le llame destino o no, siempre es decisiva, y por ello los dioses podían ser vengativos y caprichosos.

El célebre rasgo homérico de la sobredeterminación, según el cual un cierto acto o decisión es atribuido tanto a humanos como a la participación divina es desarraigado en las películas cuya temática se centra en la mitología griega (EDWARDS, 1987, p. 135). En películas como *Helena de Troya* (1956), de Robert Wise, o en la *Troya* de Petersen, el amor entre Paris y Helena no se debe a que el mismo haya sido forzado por Afrodita. En tal sentido, se entiende que Helena crea que su marido Menelao no la quiere, no la entiende o, simplemente, sea un hombre demasiado viejo para ella. La perspectiva sobre el matrimonio es, por tanto, moderna, como si Helena fuese el prototipo de una hogareña mujer de clase media-alta que vive una infeliz vida en los suburbios.

Del mismo modo, las escenas de muerte, de Héctor o Aquiles, suceden sin interferencia divina. En el libro XXII de la *Iliada* (vv.177 y ss.; vv. 238 y ss.; vv. 273-306) la diosa Atenea provee ayuda a Aquiles en su duelo con Héctor. De ese modo, el héroe troyano sabe que no tiene ninguna oportunidad de sobrevivir. La muerte de Aquiles, que conocemos de fuentes no homéricas, se debe a que Apolo reconduce la flecha que dispara Paris contra el guerrero aqueo. En *Troya*, la muerte de Aquiles es contada sin la presencia del dios. En la búsqueda de realismo, Paris dispara varias flechas hacia en cuerpo de Aquiles, incluyendo la que se espera que le alcance en el talón. Por consiguiente, en realidad Aquiles muere por las otras flechas clavadas en su cuerpo, no por la que se le clava en el talón. Esta manipulación del mito referido a la muerte de Aquiles no es infrecuente. Vemos una

variante en *La guerra di Troia* (1961), de Giorgio Ferroni, en la que una línea del diálogo nos informa de que la flecha de Paris estaba envenenada.

Muchos monstruos en el cine (algunos de los más notables creados por R. Harryhausen) se inspiraron en la mitología griega (HARRYHAUSEN; DALTON, 2003, p. 6–10, 282; WINKLER, 2007, p. 458). Es el caso de los Cíclopes, la Hidra, Medusa o el can Cerbero (*Dioskilos* en su denominación fílmica). Probablemente, uno de esos monstruos míticos que mejor ha mostrado la naturaleza del antiguo mito griego en la gran pantalla, haya sido la particular recreación moderna del gigante de bronce Talos en *Jasón y los Argonautas* (HARRYHAUSEN; DALTON, 2003, p. 150, 262).

El Talos de APOLONIO DE RODAS (que aparece en unas pocas líneas de su obra) es una figura unidimensional, un monstruo estándar del mito, que pasa casi desapercibido para los lectores modernos. De hecho, Apolonio (Arg. IV, 1638-1688), no se focaliza ni sobre Jasón, el héroe principal, ni tampoco sobre Talos, sino sobre Medea, quien provoca desde la distancia que con su magia caiga Talos. La muerte del gigante bronceíneo es muy poco heroica (Arg. IV, 1686-1688; HUNTER, 1993, p. 139; WINKLER, 2002, p. 44).

Sin embargo, en la aventura de los Argonautas en la película, Talos, que habita la Isla de Bronce (en lugar de Creta), se convierte en un héroe trágico con su propia épica dentro de una épica, pues Harryhausen le confiere al gigante una completa personalidad. Perturbado por Hylas y Heraclés, quienes buscan robar el tesoro de los dioses que el gigante resguarda (una invención de los realizadores), la estatua de Talos cobra vida para llevar a cabo lo que se considera el deber de un héroe épico, castigar a los intrusos por sus crímenes y su *hybris* (HARRYHAUSEN; DALTON, 2003, p. 157-160). Talos es aquí no un ogro sino un instrumento de divina retribución con sentido de justicia.

Talos, desde la perspectiva de Harryhausen, es amenazador pero también astuto, convirtiéndose en una amenaza efectiva para los Argonautas. Tras recabar información vital sobre el gigante, Jasón aconseja un ataque, que consiste en drenar el *ichor* vital desde su talón. Talos, agarrándose su garganta se transforma en una figura de piedad, lo cual desata una respuesta emocional en el espectador. Este episodio es un convincente ejemplo de que un moderno recuento visual de una antigua historia mítica puede sobrepasar el episodio original, recreándolo a su manera.

En algunas películas de temática mitológica los hombres musculosos y las bellas mujeres son rasgos prominentes en la búsqueda de espectáculo, más que de acción, y por encima de cualquier efecto especial (LOCATELLI, 1960, p. 13-15 y ss.; WINKLER, 2007, p. 460-461). Se trata de elementos de sexualidad y de sensualidad que son excitantes para el espectador (DURGNAT, 1963, p. 49; WYKE, 1997, p. 54-55). Un buen ejemplo al respecto es la película *Gli amori di Ercole* (1960), de Carlo Ludovici Bragaglia.

Los mitos de Heracles (Hércules),³ el más popular de los antiguos héroes de la mitología helena proveen gran cantidad de material para el estudio de la feminidad y la masculinidad griega, como se puede apreciar, sobre todo, en películas de finales de los años cincuenta del pasado siglo, como *Le fatiche di Ercole* (1958) o *Ercole e la regina di Lidia* (1959, Pietro Francisci). En estos filmes, las mujeres luchan como los hombres y, en ocasiones, pueden enseñar a los hombres algunas cosas sobre el coraje, la valentía, la astucia o el manejo de las armas (LORAUX, 1995, p. 117-139, 295-302; SLATER, 1992, p. 57 y ss.; ROSE, 2001, p. 293-296). Tanto Hércules como los demás héroes tienen sus contrapartidas en las Amazonas y en las princesas guerreras (PASSMAN, 1991, p. 84; FUTRELL, 2003, p. 18-19 y ss.).

Tales varios héroes, sean Hércules, Sansón, Goliat o bien Urso, presentes en esas películas se encuentran referenciados dentro de la tradición del arte clásico, como ocurre con el célebre Hércules Farnesio (copia romana de una estatua en bronce de Lisipo del siglo IV a.e.c.), que muestra un físico masivo, poderosos, con espectaculares músculos y con una pequeña cabeza desproporcionada (LOCATELLI, 1960, p. 12-15 y ss.). El atractivo de estos “Hércules” se fundamenta en que vienen a ser una mezcla de personajes (Tarzán, Superman, Robin Hood) literarios, de novela, y también de cómic (LOCATELLI, 1960, p. 12; WHITEHALL, 1963, p. 8-9; SOLOMON, 2001, p. 305-324; DE ESPAÑA, 1998, p. 429-451).⁴

Una de las películas más creativas que contienen a Hércules como protagonista es *Ercole alla conquista di Atlantide* (1961), dirigida por Vittorio Cottafavi (LEPROHON, 1972, p. 177-180; LOURCELLE; MIZRAHI, 1963, p. 13; RONDOLINO, 1980, p. 63-74). En este film Hércules, en compañía del rey de Tebas, Androclo, se encamina en un viaje para enfrentar una poderosa amenaza para la sobrevivencia de Grecia. Ambos alcanzan Atlantis, una isla de rocas, cuevas y desiertos, escondida, cuyos gobernantes, dirigidos por la reina Antinea, practican sacrificios humanos para apla-

car a Proteo, dios que se metamorfosea (habitualmente en forma de león y de dragón) y a quien Hércules acaba matando. Sin embargo, lo principal es el culto de Urano, dios del terror cósmico, quien también demanda vidas humanas. Esta deidad está detrás de la amenaza a la humanidad. Hércules encuentra una roca viva que es la fuente de todo el peligro, pues en ella se halla congelada una gota de la sangre de Urano que cayó sobre Atlantis cuando el Titán, que gobernó antes de los dioses olímpicos, fue destronado. Es donde se contienen las glorias del cielo y los horrores del mal, lugar de la luz pero también de la muerte. El héroe griego supera su poder y en el proceso Atlantis es consumida por un apocalipsis sin precedentes.

La película de Cottafavi (que se basó en *L'Atlantide*, 1919, de Pierre Benoit),⁵ es uno de esos ejemplos de neo mitologismo, pero también ejemplifica el entendimiento de una sociedad del pasado en términos modernos. (WHITEHALL, 1963, p. 13; BARR, 1962, p. 30-36; ELLEY, 1984, p. 57; SMITH, 2004, p. 127-128; DE ESPAÑA, 1998, p. 113-116). La Atlantis de cuya siniestra amenaza Hércules salva al mundo, refleja aspectos del siglo XX, como es el caso de la Guerra Fría (un tópico de Urano). Lo que podría causar el fin del mundo en esa época era el poder nuclear. El nombre Urano fue escogido en el film en analogía con el uranio, elemento crucial en la construcción de las bombas atómicas (TAVERNIER, 1968-1969, p. 59-60; WINKLER, 2007, p. 466-467). La destrucción de Atlantis representa una amenaza o advertencia contemporánea, y es que aquellos que piensen que pueden domeñar y usar los poderes apocalípticos que, en realidad, están más allá de su control, se encontrarán en el punto de aniquilación. Por otra parte, la megalomanía que exhibe Antinea, en la que desea involucrar a Hércules como su amante, garantizándole un poder ilimitado, es en el fondo un caso evidente de *hybris*.

Una tierra que se limpia tras un mar de sangre nos alerta sobre otro aspecto moderno, del pasado siglo XX. La “limpieza” recuerda” ideologías totalitarias (nazismo y fascismo). Una nueva clase de hombres con poderes semejantes a los de los dioses, que surgen en Italia y Alemania del caos sanguinolento de la Primera Guerra Mundial, proponen gobernar el mundo después de exterminar cualquier oposición. De esta manera se hacen diáfanas las palabras de Antinea dirigidas a Hércules, en las que menciona una raza elegida nacida de la sangre de Urano que será la que gobierne el mundo. Es Antinea la que comanda un ejército de una raza especial, de hombres rubios y altos que visten uniformes oscuros y portan cascos ne-

gros. El film, en cualquier caso, fue concebido como un espectáculo épico, mezcla de acción, comedia y romance, ambientado en un mundo antiguo cuyos decorados se acercan a Micenas y el palacio de Cnosos.

El Hércules de esta película se interesa más en lo doméstico, en comer y dormir. Sin embargo, una vez embarcado en su viaje es capaz de superar todos los desafíos.⁶ Sensibilidades antiguas y modernas se aprecian conjuntamente en un neo mitologismo. Películas sobre Hércules de estas características podrían parecer escasamente serias al espectador, sobre todo si se pone en relación directa el personaje con la grandeza del héroe en la literatura y el mito griegos (TAVERNIER, 1968-1969, p. 63; RONDOLINO, 1980, p. 71-73; GUARNER, 1965, p. 20).

En algunos casos los realizadores han tomado como punto de partida las tragedias clásicas, con sus grandes héroes sufrientes (SOLOMON, 2001, p. 260-275; DE ESPAÑA, 1998, p. 400-432; WINKLER, 2007, p. 470; MACKINNON, 1986, p. 98). El ejemplo más impactante es el *Edipo Rey* (1967), de Pier Paolo Pasolini. Aquí, muestra el realizador italiano una historia arquetípica que resulta ser, al mismo tiempo un comentario moderno sobre la condición humana. El prólogo del film, de hecho, se ubica en la época del nacimiento e infancia de Pasolini, en tanto que Layo y Yocasta son modelados a partir de los padres del director. En la exposición del niño Edipo, Pasolini se mueve entre la Italia moderna y una sociedad prehistórica (SCHWARTZ, 1992, p. 504-509 y 517-518; PASOLINI, 1988, p. 166-185; HARRISON, 1998, p. XXIII-XXVIII). Una música no occidental y un paisaje desértico parecen querer decir que nos encontramos en un tiempo mítico, no en la “realidad”. Se podría argumentar que el Edipo pasoliniano es tanto una figura arcaica como un hombre común de hoy en día, tal y como se ilustra en la escena en Delfos.⁷

Este Edipo no es, en fin, el héroe trágico de Sófocles, sino un guerrero cazador impetuoso y hasta violento, producto de una sociedad preliteraria en la que prolifera la superstición, y que se encuentra sometido a fuerzas que están más allá de su propio entendimiento y control. El final de la película, por otra parte, está en deuda con otra tragedia sofóclea, en este caso **Edipo en Colono**, obra en la que el personaje se reconcilia con los dioses ya al final de su vida (MCDONALD; WINKLER, 2001, p. 80; SCHWARTZ, 1992, p. 511; KNOX, 1957, p. 27-30; KNOX, 1964, p. 20-28).⁸

El mundo del Hades: una esfera sombría

Las antiguas creencias sobre el Más Allá no proveían confort. El Hades o el Tártaro eran lugares de castigo, en tanto que los mitos de Sísifo, Tántalo o Ixión se entendían casi como pruebas sádicas y como ejemplos de la futilidad del sufrimiento de los que eran castigados. A pesar de todo, lugares y personalidades asociadas con el inframundo fueron atractivas y, por lo tanto, se usaron en algunas representaciones visuales. En este sentido, las ilustraciones de Gustave Doré del *Inferno* de Dante han sido influyentes en el cine.

En *Furia de Titanes* Caronte es mostrado como un esqueleto y Perseo derrota a una horrorosa y cicatrizada Medusa en el Hades. Antes, en *Maciste all'inferno* (1925), Guido Brignone fusionó cristianismo (a partir de una influencia de Dante) y antigüedad clásica, en la persona de un héroe, Macisto,⁹ y pobló la película de innumerables dragones y demonios. En la película del mismo título de Riccardo Freda, de comienzos de los años sesenta del pasado siglo, al regresar del inframundo Macisto se encuentra con personajes del mito, específicamente Prometeo y Sísifo, entre una caterva de monstruos infernales genéricos (LOURCELLES; MIZRAHI, 1963, p. 21; HARRYHAUSEN, 1981, p. 125-126). Esto ocurre porque Macisto descendió a los infiernos desde la Escocia del siglo XVII, en ese tiempo asolada por la brujería. De ahí el subtítulo del film: *La maldición de la Bruja*.

El descenso de los héroes al reino de los muertos (*katábasis-nekyia*, por ejemplo en *Odisea* XI, vv. 204-208), es un tema arquetípico en el mito. Sin embargo, la cualidad atmosférica que requiere este proceso es difícil de conseguir en una escena cinematográfica. No obstante, hay buenos ejemplos. En *L'Odisea* (1968), un film televisivo épico de fines de los años sesenta de Franco Rossi, se llevó a cabo dentro de un estudio. Rossi logró crear una atmósfera sobrenatural con un estilo visual sugerente, a base de precisos colores dominantes, como el gris, el negro y el azul oscuro (LUCANIO, 1994, p. 45-48). Por otra parte, los actores que representaban a los muertos declamaban sin ninguna emoción, algo apropiado a un fallecido. Además, los aspectos terroríficos de la *katábasis* se expresaban indirectamente. Es el caso de la visión del cuerpo de un cordero negro, sacrificado en honor de los espíritus de los fallecidos, y de un gran charco de su propia sangre. En el medio, un acercamiento a la boca de Tiresias de la que se escurre sangre después de que el alma de éste la bebiese.

El efecto técnico básico empleado fue el de la doble exposición. Los muertos no tienen cuerpo, solamente sombras, en tanto que el fondo rocoso del Hades es vislumbrado a través de siluetas (LATTIMORE, 1967, p. 171-172; WINKLER, 2007, p. 472-473).

El ejemplo más relevante de *katábasis* en el cine de aventura mítica es el que se encuentra en la obra de Mario Bava (1961), *Ercole al centro della terra*. En ella, para salvar a su amada Hércules viaja al inframundo con Telémaco y con Teseo, en donde encontrarán a Perséfone y a varios monstruos. Retornan a salvo no sin antes derrotar al malvado rey del Hades, cuyas siniestras maquinaciones habían sido las responsables de todos los inconvenientes. La película destaca por su notable instinto visual (HOLTS-MARK, 2001, p. 26-27 y ss.; MULVEY, 1989, p. 14-27). Este cuento neomitologista se hizo en clave de un film de horror. Los villanos aquí son *Lykos* (Lobo), que se muestra con capa, una suerte de criaturas en forma de vampiros y el propio Hades.

Por su parte, *Orphée* (1949), del poeta y dramaturgo Jean Cocteau, es una película que representa una profunda meditación sobre el amor, la muerte, la vida y hasta el amor por la muerte. Contiene aspectos de la historia y la cultura modernas que ilustran el mito griego (COCTEAU, 1992, p. 24, 122, 159, 193-195).¹⁰ Crea una válida historia atemporal por medio de sus imágenes filmadas y sus significados.

Orfeo se encuentra con la misteriosa Princesa y con Heurtebise, ambas emisarias del mundo subterráneo. Orfeo se enamora de la princesa, del mismo modo que Heurtebise lo hace de Eurídice, su esposa. Se transgreden así las leyes inframundanas y por ello serán severamente castigados. Pero para salvarle de la muerte, la Princesa renuncia a Orfeo y le reúne con Eurídice. Ambos permanecerán vivos pero sin recordar nada de lo sucedido (COCTEAU, 1954, p. 127-130).¹¹

Guiado por Heurtebise, Orfeo desciende al Hades. Para separar visualmente esta zona no humana, que está ubicada entre la vida y la muerte, del mundo superior, Cocteau emplea imaginativamente la doble exposición, los cambios de imágenes positivas a negativas o usa movimientos lentos, entre otros rasgos técnicos (COCTEAU, 1954, p. 103, 106-118; EVANS, 1977, p. 87-89). Con todo ello, el realizador crea un trabajo de poesía visual moderna.

La concepción del realizador de la muerte y el submundo resulta ser mucho más compleja que la que se deriva del mito original. Heurtebise, no

solamente es el equivalente a Caronte, sino que también es más importante para la historia que Eurídice. Incluso ama a Eurídice más que el propio Orfeo. El narrador llama a la princesa enamorada de Orfeo “su muerte”, sin que ella sea la equivalente de Perséfone o la Muerte en sí misma (COCTEAU, 1992, p. 154; WINKLER, 2007, p. 474). El mundo subterráneo tiene, además, tonalidades de una moderna burocracia.¹² Los tres jueces que forman el tribunal están modelados a partir de la tríada de jueces del mito heleno. Portan ropajes oscuros y se sientan delante de una mesa de oficina con archivos encima de la misma. Son como empleados que teclean su trabajo.

Conclusión

La sobrevivencia del mito clásico en la sociedad moderna depende de las instituciones educativas que preservan la tradición de las humanidades en la enseñanza y en la investigación, aunque muy probablemente depende también de la poderosa presencia del mito en la cultura popular. Algunas de las películas que se han comentado son nuevos descubrimientos creativos relativos a la naturaleza de los narradores de historias mitológicas e históricas en imágenes en movimiento.

La premisa fundamental desde la perspectiva cinematográfica es contar a la audiencia algo excepcional de una manera creíble y aceptable; esto es, traducir como plausibles y hasta cercanos, personajes arcaicos. Ningún otro medio mejor que el cine ha sido capaz de expresar proyectando las complicaciones inherentes de lo imaginativo. Naturalmente, se toma libertades para que el film sea atractivo a la audiencia general, y por eso no precisa cada detalle concreto, pues no son los eruditos de la Grecia antigua quienes ven la moderna representación de sus mitos. En este sentido, se manipula el mito de la antigüedad, si, pero con ello también se vivifica y se enriquece.

Referencias bibliográficas

- AHL, F. Classical Gods and the Demonic in Film. *In*: WINKLER, M. M. (Ed.). **Classics and Cinema**. Londres: Bucknell University Press, 1991, p. 40-59.
- BARR, C. Hercules Conquers Atlantis. **Movie**, v. 3, p. 29-40, 1962.
- COCTEAU, J. **Cocteau on the Film: A Conversation Recorded by André Fraigneau**. Londres: Dobson, 1954.

- _____. **The Art of Cinema**. Londres: Marion Boyars Publishers, 1992.
- DE ESPAÑA, R. **El Peplum**: la antigüedad en el cine. Barcelona: Ediciones Glénant, 1998.
- DURGNAT, R. Homage to Hercules. **Motion**, v. 6, p. 48-50, 1963.
- EDWARDS, M. W. **Homer**: Poet of the *Iliad*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1987.
- ELLEY, D. **The Epic Film**: Myth and History. Londres: Routledge & Kegan Paul, 1984.
- EVANS, A. B. **Jean Cocteau and His Films of Orphic Identity**. Londres: Art Alliance Pr., 1977.
- FUTRELL, A. The Baby, the Mother, and the Empire: Xena as Ancient Hero. *In*: EARLY, F.; KENNEDY, K. (Eds.). **Athena's Daughters**: Television's New Women Warriors. Syracuse: Syracuse University Press, 2003, p. 13-26; 137-138.
- GUARNER, J. L. The Hundred Horsemen. **Movie**, v. 12, p. 18-20, 1965.
- HAINSWORTH, J. B. **The Idea of Epic**. Berkeley & Los Angeles: University of California Press, 1991.
- HARRISON, T. **Prometheus**. Londres: Faber & Faber, 1998.
- HARRYHAUSEN, R. **Film Fantasy Scrapbook**. San Diego: A. S. Barnes, 1981.
- _____; DALTON, T. **Ray Harryhausen**: An Animated Life: Adventures in Fantasy. Londres: Aurum Press, 2003.
- HOLTSMARK, E. B. The Katabasis Theme in Modern Cinema. *In*: WINKLER, M. M. (Ed.). **Classical Myth and Culture in the Cinema**. New York: OUP, 2001, p. 23-50.
- HUNTER, R. **Apollonius of Rhodes**: Jason and the Golden Fleece. Oxford: OUP, 1993.
- KNOX, B. M. W. **Oedipus at Thebes**: Sophocles' Tragic Hero and His Time. New Haven, CT: Yale University Press, 1957.
- _____. **The Heroic Temper**: Studies in Sophoclean Tragedy. Berkeley & Los Angeles: University of California Press, 1964.
- LATTIMORE, R. **The Iliad of Homer**. Chicago: University of Chicago Press, 1951.
- LEPROHON, P. **The Italian Cinema**. New York: International Thomson Publishing, 1972.
- LOCATELLI, L. Come ai tempi di Cabiria. **La Fiera del Cinema**, v. 2, p. 10-17, 1960.

- LORAUX, N. **The Experiences of Tiresias: The Feminine and the Greek Man.** Princeton: Princeton University Press, 1995.
- LOURCELLES, J.; MIZRAHI, S. Entretien avec Riccardo Freda. **Présence du cinéma**, v. 17, p. 11-30, 1963.
- LUCANIO, P. **With Fire and Sword: Italian Spectacles on American Screens 1958–1968.** Metuchen NJ: Scarecrow Press, 1994.
- MACKINNON, K. **Greek Tragedy into Film.** Rutherford: Fairleigh Dickinson University Press, 1986.
- MCDONALD, M.; WINKLER, M. M. Michael Cacoyannis and Irene Papas on Greek Tragedy. In: WINKLER, M. M. (Ed.). **Classical Myth and Culture in the Cinema.** New York: OUP, 2001, p. 72-89.
- MULVEY, L. **Visual and Other Pleasures.** Bloomington, IN: Palgrave Macmillan, 1989.
- PASOLINI, P. P. **Heretical Empiricism.** Bloomington, IN: New Academia Publishing, 1988.
- PASSMAN, K. M. The Classical Amazon in Contemporary Cinema. In: WINKLER, M. M. (Ed.). **Classics and Cinema.** Londres: Bucknell University Press, 1991, p. 81-105.
- RONDOLINO, G. **Vittorio Cottafavi: Cinema e televisione.** Bologna: Cappelli Editore, 1980.
- ROSE, P.W. Teaching Classical Myth and Confronting Contemporary Myths. In: WINKLER, M. M. (Ed.). **Classical Myth and Culture in the Cinema.** New York: OUP, 2001, p. 291-318.
- SCHWARTZ, B. D. **Pasolini Requiem.** New York: Pantheon, 1992.
- SLATER, P. E. **The Glory of Hera: Greek Mythology and the Greek Family.** Princeton: Princeton University Press, 1992.
- SMITH, G. A. **Epic Films: Casts, Credits and Commentary on over 250 Historical Spectacle Movies.** Jefferson, NC: McFarland & Co., 2004.
- SOLOMON, J. **The Ancient World in the Cinema.** New Haven, CT: Yale University Press, 2001.
- SORLIN, P. **The Film in History: Restaging the Past.** Totowa, NJ: Barnes & Noble, 1980.
- STANFORD, W. B. **The Ulysses Theme: A Study in the Adaptability of a Traditional Hero.** Ann Arbor, MI: Spring Publications, 1954.

TAVERNIER, B. Vittorio Cottafavi-2, Entretien. **Positif**, v. 100-101, p. 59-71, 1968-1969.

WHITEHALL, R. Days of Strife and Nights of Orgy. **Films and Filming**, v. 9, n. 6, p. 8-14, 1963

WYKE, M. Herculean Muscle! The Classicizing Rhetoric of Bodybuilding. **Arion**, v. 4, p. 51-79, 1997.

WINKLER, M. M. The Face of Tragedy: From Theatrical Mask to Cinematic Close-Up. **Mouseion**, v. 3, p. 43-70, 2002.

_____. Neo-Mythologism: Apollo and the Muses on the Screen. **International Journal of the Classical Tradition**, v. 11, p. 383-423, 2005.

_____. Greek Myth on the Screen. In: WOODWARD, D. (Ed.). **The Cambridge Companion to Greek Mythology**. Cambridge: CUP, 2007, p. 453-479.

Notas

¹ La mitología griega contenía un mundo vívido de aventuras en las que héroes, villanos y criaturas fantásticas desempeñaban roles concretos; personajes y criaturas fantásticas que serán ideales para las aventuras cinematográficas. En función de que los mitos suelen ser episódicos y carentes de continuidad, sus historias necesitan en la gran pantalla cierta manipulación para que sean atractivas, y exitosas, para todas las audiencias.

² Hay aquí una analogía moderna con el momento en que Zeus, en el libro VIII (41-52) de la **Iliada**, se sienta en el Monte Ida a observar el escenario de la batalla entre aqueos y troyanos. Este Zeus homérico no es diferente al espectador del péplum, que disfruta con auténtico deleite mirando las hazañas heroicas sobre el campo de batalla. Su visión panorámica es como el cinematocopeo.

³ La épica hercúlea tiene sus comienzos cinematográficos en *Cabiria*, la película de Giovanni Pastrone, del año 1914.

⁴ Es muy recomendable sobre esta temática el documental titulado *Kino Kolossal: Hercules, Maciste & Co.* (2000), dirigido por Inga Seyric y Hans-Jürgen Panitz.

⁵ La novela, cuya trama transcurre en el norte de África, fue adaptada numerosas veces en cine y televisión. Cottafavi dirigió también varias adaptaciones de tragedias griegas para la televisión pública italiana.

⁶ El Hércules de Cottafavi pareciera encarnar el ideal griego de *kaloskagathós*, el hombre que posee belleza física y espiritual como un indicador la perfección ética.

⁷ El famoso oráculo no es un santuario magnificante, como era en la antigüedad, sino un lánguido oasis en el desierto.

⁸ Probablemente Michael Cacoyannis haya sido el responsable de algunas de las mejores adaptaciones de las tragedias de Eurípides (**Electra**, **Las Troyanas**, **Ifigenia**), todas ellas rodadas entre los años sesenta y setenta del pasado siglo. No se trata, diría este realizador, de hacer una nueva tragedia griega, sino de hacer filmes sobre los mitos en los que la tragedia se fundamenta.

⁹ El nombre Macisto se consideraba un antiguo epíteto del semidiós Heracles. Según Estrabón (**Geogr.** VIII, 3, 21) había un templo de Heracles Macisteo (en latín *Macistus Hercules*) en la ciudad de Makiston o Makistos en el Peloponeso. Esteban de Bizancio, por su parte, deriva el nombre de la ciudad de una oscura figura de la mitología griega de nombre Makistos, un hijo del rey Atamas y hermano, por lo tanto, de Friso. Existe otra explicación: provendría del griego *mechane* (en latín *machine*).

¹⁰ Entre las fuentes del mito de Orfeo en la poesía antigua se destacan, esencialmente, Virgilio (**Georg.** IV, 453-527) y Ovidio (**Met.** X, 1, 85; XI, 1, 66).

¹¹ El libre albedrío permite a la princesa la osadía de sustituirse por el destino. Con tal acción señala que las cosas pueden ser, además de que son.

¹² Por su parte, en el *Orfeu Negro* (1959), de Marcel Camus el protagonista comienza su descenso desde un edificio de oficinas que, como una suerte de necrópolis burocrática, guarda una gran cantidad de archivos personales. Ambos directores tuvieron más interés en re-imaginar creativamente los temas del mito de Orfeo que en modernizar un antiguo mito. Crearon una nueva poesía visual y emocional.