

IRAIMA GONZÁLEZ PADRÓN

Del Olimpo al celuloide

Los mitos en el cine y su aplicabilidad para
la docencia en Educación secundaria
Obligatoria. Estudio de casos: Pigmalión y
Pandora

Tutores:

M^a de los Reyes Hernández Socorro

Rosa M^a Sierra del Molino

Máster Universitario en Gestión del Patrimonio Artístico y
Arquitectónico, Museos y Mercado
del Arte.

Resumen: Proponemos a continuación un proyecto que trata de poner en valor al cine como recurso pedagógico, para lo cual se ha elaborado una propuesta didáctica. A través de ésta, los alumnos podrán adquirir conocimientos tanto de Mitología Clásica, pues trataremos la transposición de los mitos a las películas, a veces de forma completamente desapercibida, subliminal, como de cultura y lenguaje cinematográfico.

Palabras clave: cine, Mitología Clásica, Pigmalión y Galatea, Pandora

Abstract: What is proposed below it's a project which tries to the cinema in value like a pedagogic resource, for which a didactic proposal has been elaborated. Through it, students will be able to acquire knowledge of both classical mythology, as we will treat the transposition of myths to movies, sometimes completely unnoticed, subliminal, and cinematic language and culture.

Key words: cinema, greek mithology, Pygmalion and Galatea, Pandora

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN
 - 1.1 Estado de la cuestión
 - 1.2 Estructura
2. OBJETIVOS
 - 2.1 Justificación del proyecto
3. FUENTES Y METODOLOGÍA
4. PROPUESTA DIDÁCTICA: DEL OLIMPO AL CELULOIDE
 - 4.1 Introducción
 - 4.2 Breve resumen de la mitología griega y sus principales dioses
 - 4.3 El imaginario de la mitología clásica en el cine
 - 4.3.1 Cine mitológico
 - 4.3.2 Cine con reminiscencias mitológicas
 - 4.4 Mito de Pigmalión. Análisis de ejemplos cinematográficos
 - 4.5 Mito de Pandora. Análisis de ejemplos cinematográficos
5. APLICACIÓN PRÁCTICA DEL PROYECTO. ACTIVIDADES DIDÁCTICAS
 - 5.1 Sesión 1
 - 5.2 Sesión 2
 - 5.3 Sesión 3
 - 5.4 Sesión 4 y 5
 - 5.5 Sesión 6

- 5.6 Sesión 7
- 5.7 Evaluación
- 6. PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA
- 7. CONCLUSIONES
- 8. FUENTES DOCUMENTALES
 - 8.1 Bibliografía
 - 8.2 Webgrafía
 - 8.3 Filmografía
- 9. ANEXO I: Mito de Pigmalión y Galatea
- 10. ANEXO II: Mito de Pandora
- 11. ANEXO III: Fichas Técnicas
- 12. ANEXO IV: Apéndice gráfico

1. INTRODUCCIÓN

Conscientes de que nos encontramos viviendo en una cultura eminentemente visual, en la que es innegable la influencia de la imagen en nuestra formación, entendemos el cine como un recurso didáctico que ofrece muchas e interesantes posibilidades en contextos educativos, enriqueciendo tanto conceptual como culturalmente al alumno. Es fundamental adaptar los proyectos educativos a las necesidades de la sociedad actual. En este sentido, fomentar el uso del patrimonio cinematográfico como vehículo de difusión del conocimiento y la cultura, a través del desarrollo de una propuesta didáctica, constituye el objetivo general del trabajo que a continuación se presenta.

Se trata de crear una conciencia común dentro del ámbito educativo que abogue por el uso del cine en las aulas y que entienda las posibilidades de explotación como herramienta de enseñanza que presenta en el apoyo de los contenidos de los planes de estudio previamente elaborados por el profesor. Y es que, para obtener un rendimiento didáctico óptimo, el cine debe incorporarse a una estrategia educativa más concreta, a parte del propio hecho de intentar revalorizarlo como recurso, en la que se tenga en cuenta aspectos como la edad de los alumnos y la disciplina a la que va dirigida la actividad y el objetivo de esta. El currículum escolar presenta, por lo general, escasos casos de incorporación de esta herramienta, y es por ello que surgen este tipo de iniciativas.

Su característica más interesante como medio en el proceso de enseñanza es el gran interés que despierta, convirtiéndose en un soporte que combina el placer y el aprendizaje. Consideramos que el proyecto didáctico que lo integre se convertirá en un producto de tal atractivo que motivaría su consumo por parte del alumnado. Por ello no se trata de ver el cine como un instrumento complementario de la enseñanza en las aulas sino como un recurso con las cualidades suficientes para ser considerado un vehículo directo de transmisión de conocimientos. Es, en sí mismo, un instrumento de aprendizaje.

En este sentido, lo que busca el presente trabajo es generar una propuesta didáctica, como hemos mencionado, para poder ofrecérsela al tercer curso de la Educación Secundaria Obligatoria en la que se materialice esta práctica de incorporar el cine a los procesos de aprendizaje. Dicha propuesta podrá inscribirse según el currículo LOMCE para la ESO en la asignatura específica de “Cultura Clásica”¹, bajo el título “Del Olimpo al celuloide”, en la que se aborda el caso concreto de dos personajes mitológicos para el estudio de sus correspondientes mitos a través de séptimo arte.

La pervivencia de los mitos en los distintos ámbitos de la cultura occidental es un hecho patente. Así, el cine, de la misma manera que el resto de manifestaciones artísticas, ha bebido siempre de la mitología clásica para abastecer su imaginario. Y es que, en definitiva, los mitos se construyen sobre arquetipos inalterables al paso del tiempo, siguen siendo útiles pues siguen adaptándose y reconociéndose en el momento presente, lo que convierte la mitología clásica en un tema susceptible de ser reinterpretado y reutilizado. Así pues, desde sus comienzos, la industria cinematográfica ha tomado como referente el mundo clásico y ha recurrido a él para desarrollar sus narraciones, y ya no hablamos únicamente de películas mitológicas que retratan fielmente lo que las diferentes fuentes nos han transmitido a lo largo de los siglos, sino también de otras muchas que rescatan dicho imaginario en sus tramas sin hacerlo de forma explícita. Esto nos lleva a la selección de una tipología concreta de filmes en los que se hace alusión a cierto mito o personaje mitológico, aun cuando éste no es directamente protagonista, es decir, se lleva a cabo una transposición o actualización de una forma subliminal. De aquí, además, se bifurcan dos lecturas: por una parte, la identificación de dicho mito puesto que forma parte de nuestra conciencia colectiva, en base a los conocimientos adquiridos previamente en la asignatura, y es lo que lo hace perfectamente reconocible por todos a pesar de la sutileza con la que puede estar incorporado a la trama. Por otra parte, podría suponer una primera toma de contacto con el mundo clásico, en el caso de no haber impartido con anterioridad estos estudios, a partir de la cual comenzar a trabajar en ellos.

¹Consultar **DECRETO 83/2016, de 4 de julio**, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Canarias (BOC n.º 136, de 15 de julio de 2016)

De cualquier manera, siempre que nos sentamos ante una pantalla, dejamos de ser nosotros mismos para adentrarnos por completo en la película y vivir miles de vidas, recorriendo miles de historias. Esto mismo ocurre con este tipo de filmes a los que nos referimos, en los que, como si de una máquina del tiempo se tratara, y aun sin tener plena conciencia de ello, ante nuestros ojos desfilan una serie de personajes y una serie de historias que perviven a lo largo de los siglos y que acaban formando parte de nuestro bagaje cultural, confirmando la innegable influencia de la mitología en la actualidad y, concretamente, en las narraciones cinematográficas.

1.1 Estado de la cuestión

La bibliografía dedicada a la aplicabilidad del cine como recurso didáctico es bastante extensa. La cantidad de tesis y artículos que existe sobre el tema confirman que es un asunto que ha sido bastante estudiado y, por ende, se corrobora la hipótesis, coherente y bien fundamentada, que aquí planteamos. En este sentido, han sido fundamentales para el desarrollo de este trabajo los manuales de Eric Pla y Katia Torrent, *Taller de cine. Una propuesta didáctica para apoyar el uso del cine en las aulas*, de Dermi Amel, *El cine como medio de enseñanza* y *Diez ideas para aplicar el cine al aula*, de Celia Caracedo Manzanera.

Por supuesto sobre mitología encontramos innumerables manuales y diccionarios que nos han sido útiles. Y lo mismo ocurre con el concepto de mitología como fuente de inspiración para el arte, concretamente para el cine en este caso. Es por ello que lo que planteamos aquí como novedad es el haber reunido los tres temas en una única propuesta didáctica, el presentar un proyecto que fomenta el uso del cine en los centros educativos como una herramienta pedagógica más y a través de él, aprender sobre mitología clásica. Asimismo, vamos más allá y nuestra propuesta tratará, no solo los asuntos mitológicos en el cine, sino que supondrá un estudio de la pervivencia de los mitos en los argumentos cinematográficos, su uso y transposición de forma subliminal. En ello radica nuestra aportación, junto al hecho de plantearla como una propuesta para

3º de la ESO, como apoyo y complemento al currículo escolar de la asignatura de “Cultura Clásica”.

1.2 Estructura

La estructura que proponemos y desarrollaremos a continuación es bastante sencilla. Partiremos de la elaboración de los objetivos y una minuciosa descripción de los criterios metodológicos seguidos a lo largo de todo el trabajo. Como ya mencionaremos en el correspondiente apartado, lo consideramos conveniente teniendo en cuenta que se tratará de una propuesta destinada a la plantilla docente y que será esta quien la imparta en las aulas.

La propuesta didáctica en sí, contará con 6 apartados. En primer lugar, una introducción que sitúe al estudiante y lo prepare para los contenidos que va a recibir, a lo que le sigue una breve historia de la Mitología Griega, poniendo de relieve a los dioses más importantes del Olimpo. En tercer lugar, se le ofrecerá un estudio del imaginario mitológico en el cine, tanto en las películas propiamente mitológicas como en las que no lo son, pero basan la semilla germinal de su trama en los mitos clásicos. Posteriormente analizaremos los casos de dos mitos en concreto a través de varios ejemplos cinematográficos relevantes, atendiendo a cómo se lleva a cabo esta influencia. El quinto y último apartado corresponde al diseño de una programación de actividades destinadas a evaluar la recepción de conocimientos por parte del alumnado.

Cerraremos este proyecto con una conclusión y con las fuentes documentales que nos han guiado en su desarrollo.

2. OBJETIVOS

Para el desarrollo de los objetivos de este proyecto se diferenciará un primer propósito global, que surge de la necesidad de poner en valor el cine como herramienta educativa. De este, y con esta finalidad, tendrá su origen la propuesta didáctica denominada “Del Olimpo al celuloide”, para la cual se define otra relación de objetivos más concreta, como veremos más adelante.

Como mencionábamos, el objetivo general propuesto en este trabajo es el de confirmar con el caso práctico de un proyecto educativo los múltiples beneficios que se manifiestan con el uso del cine en las aulas, no como instrumento complementario sino como principal recurso para el estudio de una cuestión determinada, como es la mitología clásica en nuestro caso.

Este objetivo general se desglosa en varios propósitos más que surgen con el desarrollo de este proyecto, como serían abrir al alumno su campo de visión respecto a la industria cinematográfica, relegada normalmente al ámbito del ocio y el entretenimiento, siendo el aula un lugar idóneo para recordar al alumnado que se trata de una manifestación artística capaz de abrir nuevas vías de reflexión y proporcionar nuevos conocimientos. Así mismo consideramos que el uso de este recurso en los centros educativos aporta valores como el fomento del pensamiento crítico y capacidad de argumentación propia, al recoger y proyectar todo tipo de acontecimientos sociales, económicos, políticos, tecnológicos, culturales, etc., y la creatividad, tanto a través de la imagen en sí como por las diferentes actividades que se desarrollarán tras finalizar el proyecto en el aula, como medio de evaluación de éste. Nos referimos, pues, a que los beneficios del uso del cine con propósitos didácticos se articulan en tres niveles diferentes de enseñanza, aunque los tres se implican en mayor o menor medida, nosotros conducimos nuestro proyecto en base al último:

- Aprender cine²: por el que se imparte al alumno conocimientos sobre el lenguaje cinematográfico.
- Aprender del cine³: la capacidad de identificación entre el espectador y el personaje convierte al cine en una excelente herramienta para trabajar temas transversales, como aspectos de sensibilización por ejemplo las drogas, la educación sexual, la violencia de género, etc. En este sentido, implantaremos una educación intencional en valores también.
- Aprender con el cine⁴: en este caso el cine es utilizado como recurso que motive y despierte interés en el alumno hacia los temas que conforman el programa de estudios de una determinada área curricular. Y es que, por su propia naturaleza y condición, el cine garantiza la asimilación y afianzamiento de la información. De esta manera, la película actúa como un documento que ayuda a entender y profundizar en un acontecimiento histórico, una biografía o un mito, que sería el tema que nos ocupa.

En este sentido, el objetivo específico de la propuesta “Del Olimpo al celuloide” será el de ofrecer un proyecto didáctico que se incorpore al plan de estudios de la asignatura de Cultura Clásica en los institutos. Dicho proyecto afrontará un análisis de la relación existente entre el cine y la mitología clásica y la pervivencia de los mitos en este ámbito. Pretendemos dejar constancia en el alumnado del hecho de que la mitología clásica ha sido y sigue siendo una fuente constante de la que beben las diferentes artes y que, por ello, se reutilizan y actualizan constantemente. Por lo que se buscará poner en valor el papel de la tradición clásica en la cultura contemporánea, dándoles las herramientas necesarias para que sean capaces de interiorizar los arquetipos mitológicos que se encuentran tanto en el cine como en el mundo actual en general. Se han articulado estos propósitos concretos de la propuesta partiendo de tres cuestiones:

² APARICIO GONZÁLEZ, Daniel. *El uso del cine como recurso didáctico. Una experiencia de educación mediática desde el instituto de tecnologías educativas.* [En línea] Disponible en: <http://www.educacionmediatica.es/comunicaciones/Eje%202/Daniel%20Aparicio.pdf>. Página 2

³ *Op. Cit.* Página 3

⁴ *Ibidem.*

- ¿Hasta qué punto la mitología clásica abastece el imaginario cinematográfico? Y ¿Cuán originales son las tramas argumentales del cine?
- ¿Cómo se lleva a cabo esta transposición de temas y personajes mitológicos a la pantalla?
- Con el visionado de las películas seleccionadas ¿es posible el estudio de la mitología a través del cine?

2.1 Justificación del proyecto - ¿Por qué el cine como recurso pedagógico?

El empleo de este medio permitirá a la plantilla docente organizar actividades que posibiliten el desarrollo del pensamiento crítico, a la hora de elaborar una opinión, genera clases muy dinámicas en las que fluye tanto la conversación alumno-profesor como entre los propios compañeros e incentiva la libertad de expresión y la participación espontánea. Asimismo, “nos brinda un meritorio material para trabajar los valores educativos, sociales de igualdad y tolerancia, etc. Desde el cine se enseña a los alumnos mediante las diferentes actividades a observar, comprender y apropiarse crítica y creativamente de los mensajes, reflexionando sobre sus impactos y transfiriéndolo a situaciones nuevas”⁵El uso del séptimo arte como herramienta didáctica en las aulas está totalmente justificado por su capacidad de fomentar el aprendizaje, que entre otros posibles aportes es el que nos interesa ya que enfocaremos la aplicabilidad del proyecto a las clases de la asignatura de Cultura Clásica, como se ha mencionado anteriormente. Por supuesto, la elección de esta asignatura también está totalmente justificada puesto que existe una vinculación entre nuestro tema elegido y su currículo oficial.

Debido a su carácter lúdico, al impacto en el entorno social y la capacidad de identificación y conexión con el espectador, el cine potenciará tanto el interés en la materia impartida como la capacidad de atención dentro del aula. En definitiva, se pretende introducir un elemento diferente dentro del plan de estudios que consiga despertar la atracción del alumnado tanto hacia el cine, desarrollando su sensibilidad

⁵AMEL, Dermi. “El cine como medio de enseñanza”. [en línea] *Reveu Faculté des Letres*, N° 17. Universidad de Tlemcen. Junio, 2011. Disponible en: ojs.univ-tlemcen.dz/index.php/RLSHS/article/download/65/pdf. Página 5 (del pdf) 49 del artículo.

ante este, como a la mitología, en aras de proporcionarle una base sólida sobre la que cimentar la inminente decisión sobre su futuro profesional.

Tanto la temática de nuestra propuesta, como las estrategias de su presentación, la elección del nivel de estudios al que presentarlo y la temporalización, responden a una estructura que se irá desarrollando posteriormente en el apartado de fuentes y metodología y que otorgan al proyecto una lógica justificación.

3. FUENTES Y METODOLOGÍA

Teniendo en cuenta las competencias adquiridas tras la realización del Máster en Gestión del Patrimonio Artístico y Arquitectónico, Museos y Mercado del Arte, impartido por la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, en el cual no sólo desarrollamos contenidos teóricos acerca del patrimonio sino que capacitan al alumnado para aplicar el conocimiento a la práctica y, por tanto, para diseñar y gestionar proyectos en base a ese patrimonio, consideramos que estamos plenamente formados para abordar un proyecto de esta envergadura. Es por ello que aquí no nos limitaremos a tratar las posibilidades de explotación del cine como herramienta pedagógica, sino que le daremos una aplicación práctica a través de nuestra propuesta didáctica “Del Olimpo al celuloide” y trataremos de demostrarlo ofreciéndolo y ejecutándolo en distintos institutos.

Partiendo de esta premisa y, atendiendo a la metodología a seguir para llevar a cabo este proyecto educativo, cabe destacar que son muchos los aspectos a tener en cuenta y varios los pasos a seguir para desarrollarlo con éxito. A continuación, detallaremos minuciosamente dichos pasos, junto con las fuentes imprescindibles en las que nos hemos basado para seguirlos y que posteriormente proyectaremos con la aplicación práctica a la que nos hemos referido. Para ello realizaremos un pequeño desglose en el que distinguiremos entre el trabajo previo a su presentación, durante ésta y a continuación.

- En primer lugar, se ha llevado a cabo una amplia búsqueda y consulta de las fuentes bibliográficas necesarias para la realización de este trabajo. Dichas fuentes corresponden a diferentes cuestiones del mismo, de manera que se distingue entre:
- La consideración del cine como recurso didáctico, consultando manuales, proyectos académicos y artículos como *Una aproximación al estudio de la iconografía en el cine* (1991) de Germán Ramallo Asensio, *Cine y educación: la construcción de la alteridad*, de Ramón Ignacio Correa García, *Guión didáctico para materiales multimedia* de Elena Galván Fajardo o el artículo de Daniel

Aparicio González, *El uso del cine como recurso didáctico. Una experiencia de educación mediática desde el instituto de tecnologías educativas.*

- La relación existente entre la mitología clásica y el cine a lo largo de su historia, la primera como fuente de abastecimiento para el imaginario del segundo, para lo que hemos consultado otros dos artículos más de Elena Galán Fajardo: *La influencia de la mitología en los argumentos cinematográficos* (2003) y *Mitología. Las fuentes de la imaginación.*
- Los aspectos propiamente mitológicos, basándonos en el manual de M^a Dolores Gallardo López, *Mitología Clásica resumida* (1997) y *Manual de Mitología Clásica* (1995), *Teogonía* de Hesíodo y *Las Metamorfosis* de Ovidio, el *Diccionario de Mitología Griega y Romana* de Pierre Grimal (2007) y el de Christine Harreuer y Hebert Hunger, *Diccionario de Mitología Griega y Romana.*

Tras la consulta de estas, más destacables, y otras fuentes que se especifican en el apartado dedicado a la bibliografía, hemos procedido a la realización de este trabajo. Cabe destacar, que como se trata de una propuesta que se ofrecerá a los docentes de institutos para su impartición, hemos decidido incorporar en esta sección, para que el profesor cuente con la mayor cantidad de información posible y se familiarice con el proyecto previamente a su exposición en el aula, una explicación pormenorizada de todos los criterios metodológicos seguidos en cada uno de los pasos llevados a cabo.

El siguiente paso ha sido, por supuesto, la preparación del material, partiendo de la realización del Dossier didáctico con el contenido que queremos transmitir al alumnado, a partir de la bibliografía ya mencionada anteriormente y ampliada en su apartado correspondiente. El trabajo en este dossier se ha organizado en base a unas preguntas fundamentales: qué enseñar, a quien enseñar, cómo enseñar y cuando enseñar. Puesto que la cuestión de *qué enseñar* se ha especificado en los objetivos y se desarrollará en la propuesta propiamente dicha, continuaremos con la pregunta de *a quién enseñar.*

Esta propuesta didáctica está pensada para alumnos del tercer curso de la Educación Secundaria Obligatoria. La razón es simple: por un lado, consideramos que es la edad más adecuada para el nivel de los contenidos que estamos tratando y, por otro, entendemos que es el mejor momento para impartirlo puesto que el alumnado dispone de más tiempo que en el siguiente curso, en el que el currículo escolar los prepara para el cambio de nivel a Bachillerato. Además, como decimos, tiene lugar justo antes de dicho cambio de tal manera que se le proporciona al alumno unos contenidos que quizás no hayan adquirido con anterioridad, según el plan de estudios seguido en los diferentes institutos, dotándolos de un área de conocimiento más de cara a establecer sus preferencias en cuanto a sus elecciones sobre su futuro académico.

Para desarrollar la cuestión de *cómo enseñar* son varios los puntos a tener en cuenta. En primer lugar, continuando con la elaboración del Dossier sobre el que se va a cimentar nuestra propuesta didáctica, se llevará a cabo la selección de las películas que mejor abordaban el tema. De acuerdo al diseño de este plan de estudios, la elección tanto del número como de los títulos se hizo en base a como encajaba con el proyecto en sí, los horarios de la materia y los recursos del centro.

Los criterios de selección del filme se basaron, por tanto, en su valor temático y su adaptación a los temas a tratar. Lo ideal es evitar un cine excesivamente comercial, de manera que aparte de aprender con el cine, aprendan cine, como se ha mencionado, pero siempre siendo muy conscientes del tipo de usuarios al que va dirigida esta propuesta. Las películas a trabajar combinarán cierta calidad cinematográfica, dándonos la oportunidad de sacarle más partido a la clase, con la fácil comprensión en base a la edad del alumno puesto que, de lo contrario, perderíamos el carácter dinámico y de debate que pretendemos otorgarles a estas clases, al no lograr que la actividad conecte con él. Lo que interesa es que se produzca ese proceso que va desde el visionado de la película hasta la reflexión y la asimilación de conocimientos. En este sentido, entendemos que es preferible que en un principio se escojan filmes que se acerquen al modelo al que suele estar acostumbrado el alumnado e ir incrementando el nivel a medida que se va consolidando esta dinámica de trabajo hasta concluir con el intento de acercarles el cine clásico. En resumidas cuentas, nos interesa tanto que el alumno

asimile el contenido que estamos ofreciéndole, la transposición subliminal de los mitos en el cine y su pervivencia a lo largo del tiempo, como “educar en el lenguaje y la historia del cine”⁶. De igual manera el cine nos servirá como herramienta para desarrollar temas trasversales como pueden ser la familia o la falta de ella, la violencia, los conflictos o las adicciones, por ejemplo, y en este sentido, enlazándolo con nuestro tema sobre la influencia de la mitología clásica en el séptimo arte, podríamos aplicarle una doble lectura y junto a esta relación proponer un debate sobre esta otra línea que planteamos. Dicha lectura se desarrollaría de forma opcional puesto que no entra dentro de los objetivos marcados, pero no deja de ser un enfoque interesante también. En síntesis, nos encontraríamos diseccionando las películas elegidas según su temática, su valor artístico y los valores que transmiten, aprovechando para trabajar una visión más global de éstas, aunque nos centremos fundamentalmente en los fragmentos asociados al tema que nos ocupa.

A continuación, se lleva a cabo el volcado de todos los contenidos teóricos, partiendo de lo general y acercándonos poco a poco a lo particular y lo que nos interesa, como hemos dicho, seguido del visionado de las películas por nuestra parte, para concluir con el grueso de nuestra propuesta, que es el análisis de dichas películas para el desarrollo de un debate al respecto entre alumnos y docente. Asimismo, es fundamental, llegados a este punto, el diseño de una programación de actividades que definirán y concluirán todo el proyecto tras su presentación y la proyección de las películas. Para ello hemos preparado dos actividades que continúan el carácter lúdico y dinámico de nuestra propuesta, siempre pensadas para que los estudiantes alcancen los objetivos propuestos: adquirir conocimientos sobre mitología a la vez que aprenden cine.

Finalizado el trabajo previo, es decir, una vez elaborado y seleccionado todo el material, atenderemos los aspectos de la presentación del proyecto en el aula en sí. Ésta seguirá el esquema planteado en el Dossier, que desarrollaremos en su correspondiente apartado, de modo que guiemos al alumno desde lo general a lo particular y concluyamos con el visionado, por parte de los estudiantes, de los films propuestos.

⁶PLA, Enric, TORRENT, Katia.” Taller de cine. Una propuesta didáctica para apoyar el uso del cine en las aulas”. Gobierno de Aragón, Departamento de Educación y Ciencia, 1 ene. 2003 [en línea] Disponible en: cmapspublic3.ihmc.us/rid=1MDGSPV1N-14HB9ZB-17R9/Interculturalitat.pdf. Página 25.

Para trabajar con el cine como recurso didáctico es conveniente analizar ciertos aspectos a tener en cuenta, pues no es suficiente con poner una película al alumnado, siendo necesario establecer o aclarar los contenidos que se desarrollarán y subrayar los puntos que interesan con el tema para guiar su atención y capacidad de asimilación de conocimientos. Es por ello que, llegados a este punto, se expondrá una ficha técnica de cada filme antes de su visionado, sobre todo si el docente decide que éste se trabaje solo con fragmentos, aunque este trabajo se ha ideado con la intención de que se proyecte la película completa por razones obvias, que ya se han concretado en el apartado de “objetivos”. Dicha ficha técnica prescindirá de la sinopsis puesto que pretendemos desarrollar un modelo de análisis intuitivo por el que, con la información expuesta anteriormente, el visionado de la película y, tras una sesión de debate, el alumno sea capaz de asociar los conceptos y entender el conjunto de la propuesta didáctica.

Para finalizar esta propuesta didáctica es concluyente comenzar un debate dirigido a determinar el nivel de comprensión tanto de la parte teórica como de la más práctica del proyecto. Asimismo, es fundamental la realización de las actividades pensadas para este proyecto de manera que podamos percibir el nivel de recepción de los contenidos y de satisfacción con la actividad. Una cuestión importante es la de haber previsto una buena elección del material y unas actividades lo suficientemente atractivas para captar el interés de los estudiantes.

La pregunta sobre *cuándo y dónde enseñar* se especificará en el último apartado de este proyecto, junto a la forma de proceder a la hora de su presentación en los diferentes centros educativos, tanto públicos como privados.

4. PROPUESTA DIDÁCTICA: DEL OLIMPO AL CELULOIDE

4.1 Introducción

La pervivencia de los mitos en los distintos ámbitos de la cultura occidental es un hecho patente. Así, el cine, de la misma manera que el resto de manifestaciones artísticas, ha bebido siempre de la mitología clásica para abastecer su imaginario. Y es que, en definitiva, los mitos se construyen sobre arquetipos inalterables al paso del tiempo, siguen siendo útiles pues siguen adaptándose y reconociéndose en el momento presente, lo que convierte la mitología clásica en un tema susceptible de ser reinterpretado y reutilizado. Así pues, desde sus comienzos, la industria cinematográfica ha tomado como referente el mundo clásico y ha recurrido a él para desarrollar sus narraciones, y ya no hablamos únicamente de películas mitológicas que retratan fielmente lo que las diferentes fuentes clásicas nos han transmitido a lo largo de los siglos, sino también de otras muchas que rescatan dicho imaginario en sus tramas sin hacerlo de forma explícita, a veces incluso sin conocer su origen mitológico. Esto nos lleva a destacar una tipología concreta de filmes en los que se hace alusión a cierto mito o personaje mitológico aun cuando éste no es directamente protagonista, es decir, se lleva a cabo una transposición o actualización de una forma subliminal.

El presente trabajo tratará esta influencia, esta relación entre los mitos y el séptimo arte partiendo de lo general hasta llegar a los casos concretos de dos personajes mitológicos: Pígalión y Pandora, a través de los cuales se hará un análisis de cómo se lleva a cabo dicha transposición de tal manera que en las películas que trabajemos se aprecie la misma lectura que en los mitos estudiados.

4.2 Breve resumen de la mitología griega y sus principales dioses

La primera acepción de la Real Academia Española de la palabra mito nos dice que es “narración maravillosa situada fuera del tiempo histórico y protagonizada por personajes de carácter divino o heroico”⁷. Ésta “proviene del griego *mythos*, que

⁷ Real Academia Española. [en línea] Disponible en: <http://www.rae.es/>

significa palabra, cuento, noticia, fábula. Ahora bien, en la sociedad primitiva el mito no es ficción sino una realidad. Se trata de una narración que retrata en lenguaje simbólico el origen de los elementos y supuestos básicos de una cultura: cómo comenzó el mundo, cómo fueron creados los seres humanos y los animales, cómo se originaron las costumbres y los ritos”⁸.

En los poemas de la *Ilíada* y *La Odisea*, de Homero, y *La Teogonía* y *Los Trabajos y días*, de Hesíodo, están recogidos los mitos y leyendas que conforman parte de la religión de la antigua Grecia y es lo que conocemos por mitología griega. Éstos, como decimos, tratan de explicar el origen del mundo y nos hablan de sus dioses y héroes, así como de sus cultos y prácticas rituales a lo largo de la historia mitológica.

Los primeros mitos responden a un intento de comprender el universo y explicar el origen del mundo, de los dioses y de los hombres. Como recoge Hesíodo en su *Teogonía*, todo comienza con el Caos: “En primer lugar existió el Caos. Después Gea la de amplio pecho, sede siempre segura de todos los Inmortales que habitan la nevada cumbre del Olimpo. [En el fondo de la tierra de anchos caminos existió el tenebroso Tártaro.] Por último, Eros, el más hermoso entre los dioses inmortales, que afloja los miembros y cautiva de todos los dioses y todos los hombres el corazón y la sensata voluntad en sus pechos. Del Caos surgieron Érebo y la negra Noche. De la Noche a su vez nacieron el Éter y el Día, a los que alumbró preñada en contacto amoroso con Érebo.”⁹ En solitario, la Noche también engendró a Tánato (la muerte), Hipno (el sueño)... Eris o Éride (la Discordia)... y Némesis (la diosa de la expiación de todo exceso)...Por su parte, “Eros (Amor) es la fuerza fundamental elemental y primigenia

⁸DIEZ, Emeterio. “Mitología y cine”. *Historia 16*, N° 363, 2006. Universidad Camilo José Cela. [en línea] Disponible en:
http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/36707692/Mitologia_y_cine.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWO WYYGZ2Y53UL3A&Expires=1495659291&Signature=VEQ9TLKWeHEpp5yPKifKnLA%2BXTk%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DMitologia_y_cine.pdf. Página 1

⁹ HESÍODO, *Obras y fragmentos. Teogonía, trabajos y días, escudo, Fragmentos, Certamen*. Aurelio Pérez Jiménez y Alfonso Martínez Díez (trad. y notas), 1ª ed, 2ª reimpression, Madrid: Editorial Gredos, 1990, 117-126.

del mundo. Asegura la cohesión interna del Cosmos y la continuación de las especies”¹⁰.

Como podemos observar, estas primeras divinidades “son potencias de la Naturaleza”¹¹, por lo que no contaban con una apariencia humana. Dentro de este periodo primitivo Gea es la principal deidad, junto a su descendencia. En solitario concibió a Urano (el Cielo) y Ponto (el Mar), con los que, a su vez, también tuvo descendencia. De su unión con Urano nacen las primeras divinidades antropomórficas: los titanes, los tres cíclopes uranios, Brontes, Estéropes y Arges, los tres Hecatonquiros o centímanos Coto, Briáreo y Gíes, unos gigantes con cien brazos y cincuenta cabezas, y a los gigantes. Junto a Ponto nacen las primeras deidades marinas con aspecto humano: Nereo, Taumante, Euribía, Forcisy Ceto. Fruto de la unión de los dos últimos nacen las Gorgonas: Esteno, Euríale y Medusa, que no serían divinidades sino monstruos del inframundo. Por último, con Poseidón, Gea concibió al gigante Anteo.

También denominados dioses preolímpicos, los titanes engendrados por Gea y Urano fueron doce, seis titanes: Océano, Ceo, Crío, Hiperión, Iápeto y Crono, y seis titánides: Tea, Rea, Temis, Mnemósine, considerada una de las esposas de Zeus, Febe y Tetis. De la unión de esta primera generación de dioses antropomórficos nacen todos los ríos y los océanos, hijos de Océano y Tetis, Leto, madre de los dioses olímpicos Apolo y Ártemis, y Asteria fueron concebidos por Ceo y Febe, Hiperión y Tea tuvieron a Helio (el Sol), Selene (la Luna) y Eos (la Aurora), entre la descendencia de Crío y Euribía están los vientos y las estrellas, Iápeto y su esposa engendraron a Atlante, Prometeo y Epimeteo. Estos dos últimos son los padres de Deucalión y Pirra, de quienes desciende el primer hombre y la primera mujer que habitaron la tierra. La última y más relevante pareja de titanes fue la conformada por Crono y Rea, quienes concibieron a Hestia (“representa un principio abstracto: la idea del fuego sagrado concebido como símbolo del hogar, centro del culto familiar, y símbolo de la familia, tanto para hombres como en

¹⁰*Op. Cit.* 212-215, 223, 226.

¹¹ GALLARDO LÓPEZ, M^a Dolores. 1997. *Mitología Clásica resumida*. Madrid: Ediciones Clásicas. Página 3.

el cielo”¹²), Poseidón (dios de las aguas terrestres y subterráneas), Hades, Zeus, Deméter (diosa de la fecundidad de la tierra, principalmente de los cereales y cuyo principal mito gira en torno a en la búsqueda de su hija Perséfone tras ser raptada por Hades) y Hera(esposa legítima de Zeus), considerados la segunda generación de dioses antropomórficos.

El mito de sucesión de poder cuenta que Urano escondía a su descendencia en las profundidades del Tártaro, por lo que Gea, queriendo liberarse de esta unión, pidió ayuda a sus hijos. Fue Crono quien preparó una emboscada y castró a su padre, hecho que provocó el nacimiento de, por un lado, la Erinias, los Gigantes, y las ninfas Melias cuando la sangre de Urano cayó al suelo, y, por otro, el de Afrodita diosa de la sensualidad y el amor, cuando Crono arrojó al mar los genitales. En este momento él y Rea pasan a ser los dioses más poderosos. Sin embargo, tras el vaticinio de que sería destronado, Crono, siguiendo los pasos de su padre, devoraba a cada uno de sus vástagos, a todos, menos al último, Zeus, al conseguir engañarlo escondiendo al recién nacido y sustituyéndolo por una piedra. Éste nació en la isla de Creta y creció siendo alimentado por la cabra Amaltea, cuyos cuernos pasarían a denominarse Cuerno de la Abundancia. Repitiendo el conflicto padre – hijo, Zeus se rebela contra Crono, tras haber vomitado a todos sus hermanos, también llamados los crónidas, gracias a un bebedizo que le dio la propia Rea. Se genera una lucha que dura diez años y durante la cual se produce la liberación de los hecatonquiros y los cíclopes, hijos de Gea y Urano como habíamos mencionado, quienes en agradecimientos regalan a los crónidas unas armas que posteriormente adoptarían de forma definitiva: “a Zeus le proporcionaron el trueno, el rayo y el relámpago, a Poseidón el tridente, a Hades un casco que le volvía invisible”¹³.

¹²*Op. Cit.* Página 25.

¹³*Op. Cit.* Página 14.

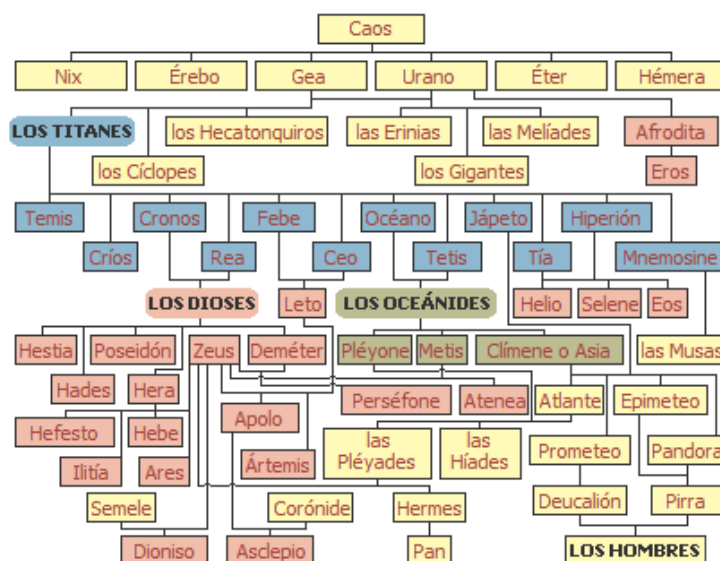


Fig. 1 Árbol genealógico de los dioses (Fuente: https://es.wikipedia.org/wiki/Mitolog%C3%ADa_griega#/media/File:PANTEON_GRIEGO.png)

Finalizada la contienda, la descendencia de Crono se repartió el mundo, concediéndole a Poseidón el dominio de los mares y las aguas subterráneas, a Hades el mundo subterráneo, asociado al mundo de los muertos, pero también, a las minas de oro y piedras preciosas, razón por la cual también es llamado Plutón, que significa “el rico”, y a Zeus “le correspondió el dominio del Cielo y fue designado dios supremo al que acataban todos. A partir de entonces fue considerado «Padre de todos los dioses y de todos los hombres»¹⁴. Queda conformado en este momento el nuevo panteón de divinidades, los dioses olímpicos, así denominados por residir en el Olimpo, “un monte de casi tres mil metros de altura ubicado en la región de Tesalia”¹⁵. Cabe mencionar que tal denominación corresponde únicamente a Zeus, a alguno de sus hijos y a cuatro de sus hermanos.

Zeus fue adorado en todas las regiones griegas y cada una de ellas lo asociaba a una diosa local, por lo que, al producirse la unificación de la Mitología, se plantea el

¹⁴Op. Cit. Página 15.

¹⁵Op. Cit. Página 16.

problema de que no podía tener varias esposas a la vez, básicamente por la oposición de los griegos a la poligamia. Por lo tanto, se concluye que se trataron de varios matrimonios legítimos sucesivos. Para enumerar su descendencia podemos distinguir entre los siete matrimonios que contrajo, otras uniones con semidiosas y otras con mortales:

- Matrimonios de Zeus:

Fruto del primer enlace matrimonial, con la oceánide Metis, nace la diosa Atenea, que llega al mundo, ya adulta y armada, de la frente de Zeus al haber devorado a su madre. Con su segundo matrimonio con la titánide Temis concibió a las deidades del destino: las Horas, en su vertiente más amable, y las Moiras o Parcas, en su vertiente más sombría. Hijas suyas son también las tres Gracias, representaciones de la gracia y la belleza, por su tercer matrimonio con la oceánide Eurínome. Deméter, su cuarta esposa, concibió a Ceres, diosa de la fecundidad de la tierra. Del quinto enlace, con la titánide Mnemósine (diosa de la memoria), nacen las nueve Musas, quienes proporcionaban inspiración a los artistas, un hecho considerado por los griegos como fruto de una posesión divina. Su penúltimo matrimonio tiene lugar con Leto, titánide con la que tiene a los dioses olímpicos Apolo, el segundo dios de mayor importancia del panteón griego, y Ártemis. Por último, su séptimo matrimonio lo contrae con Hera, considerada su legítima esposa y diosa más poderosa del Olimpo. De este matrimonio nacen Ares, dios de la guerra y marido de Afrodita, Hebe (la Juventud) y se cree que también Hefesto, dios del fuego creador, no destructor.

- Relaciones con semidiosas o heroínas:

Producto de estas relaciones con divinidades menores nacerán mortales ilustres. Algunos ejemplos destacables serían la unión con la argiva Ío, estirpe de la que descienden los héroes Dánao, Perseo y Heracles o de la unión de Zeus y la atlántide Electra descende Dárdano, fundador de la familia real que reinó en Troya.

- Relaciones con mortales:

Leyendas que relacionaran a Zeus con alguna mujer local, consideradas heroínas, existían en la mayoría de las regiones griegas. Uniones como esta daban origen a las familias importantes, siendo algunos ejemplos la formada con la tebana Sêmele, madre del Dionisio, divinidad del vino y el éxtasis místico, o con Leda, madre de Helena de Troya, la mujer por la que griegos y troyanos estuvieron enfrentados durante diez años.

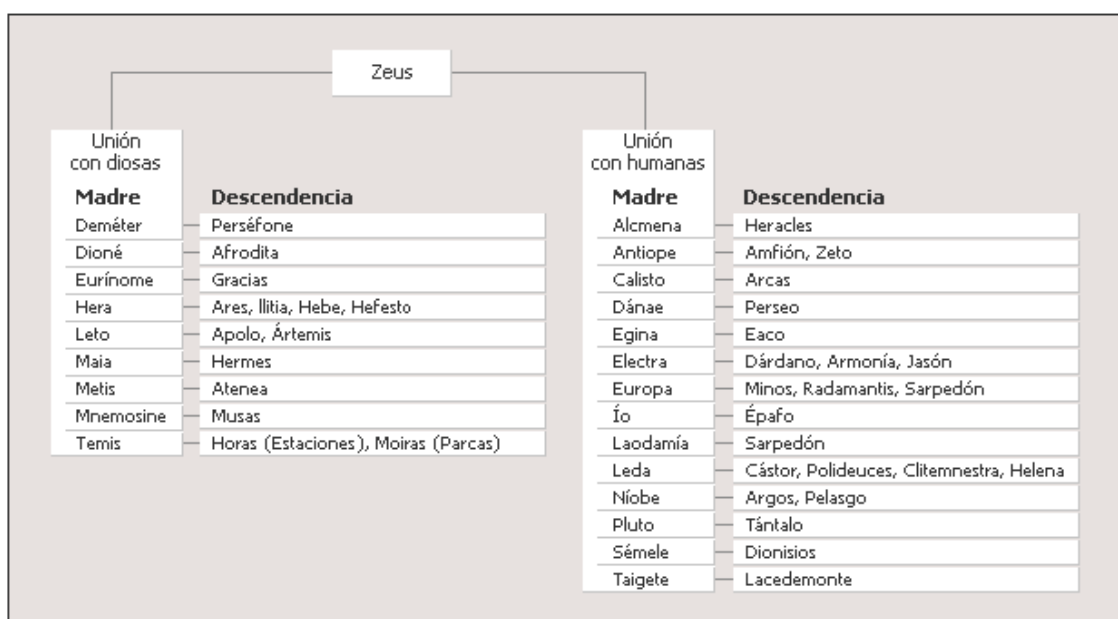


Fig. 2 Matrimonios y descendencia de Zeus (Fuente: https://es.wikipedia.org/wiki/Mitolog%C3%ADa_griega#/media/File:PANTEON_GRIEGO_DESCENDENCIA.png)

Como hemos podido apreciar, por lo general los dioses estaban asociados a determinados aspectos de la vida y comparten con los humanos la capacidad de sentir y de reaccionar en base a esos sentimientos. Es por ello que “la mitología clásica ha sido el instrumento mediante el cual Occidente ha expresado durante siglos sus preocupaciones sociales y personales básicas: la imprudencia de la pasión, el miedo a la muerte, el espíritu de sacrificio, la locura...”¹⁶. Tanto es así que hemos adoptado ciertas expresiones como: la música amansa a las fieras, fue una odisea o el talón de Aquiles, y

¹⁶DÍEZ, Emeterio. *Op. Cit.* Página 3.

hasta la psicología ha incorporado a su terminología conceptos propios de los mitos griegos, como: el narcisismo, el complejo de Edipo, etc.

4.3 El imaginario de la mitología clásica en el cine

Los mitos llevan abasteciendo el imaginario cultural y artístico durante siglos y los medios audiovisuales no iban a ser menos. El cine se ha inspirado en la mitología griega desde sus comienzos en ese intento de proyectar de forma simbólica elementos recurrentes de la condición humana mediante un mito o un arquetipo, tanto de forma directa como subliminal.

4.3.1 Cine mitológico

Cuando hablamos del cine mitológico propiamente dicho, el que fundamenta su trama en las fuentes clásicas conscientemente, hablamos del Péplum, el género cinematográfico que aborda el cine histórico de aventuras, es decir, las películas ambientadas en la Antigüedad, en especial, la greco-romana.

El 28 de diciembre de 1895 tiene lugar la primera proyección cinematográfica por parte de los Hermanos Lumière, aunque existían otros pioneros que de forma simultánea trabajaban en la imagen en movimiento, como George Méliès en Francia. Éste lleva a cabo la primera aproximación a los temas mitológicos con cortometrajes como “Pígalión y Galatea” en 1898, entre otros, aunque lo hace desde un punto de vista cómico e infantil. Comienza, posteriormente, un momento de auge para los péplums al aparecer algunas producciones que incorporan el tema amoroso y heroico, como “Ben-Hur” (1908), que fue, sin embargo, bastante breve debido al comienzo de la 1ª Guerra Mundial (1914), y el posterior, y consecuente, cambio de gusto del público. El cambio del cine mudo al sonoro tampoco le benefició pues, en un primer momento, las productoras desconfiaban de la incorporación de voces para personajes de la

Antigüedad. En definitiva, entre 1920 y 1948, pasan a ser parodias de la vida de los dioses en el Olimpo, películas “vulgares y de mal gusto”¹⁷.

No será hasta 1958 que aparezca el péplum como género cinematográfico propiamente dicho con el estreno de “Hércules”, uno de los héroes que más ha sido llevado al cine, de Pietro Francisci, cuyo éxito generará una serie de características que homogenizarán el género:

- El hilo argumental se basa en la confrontación entre el héroe y el villano que tiene sometida a la población, lucha para la cual se vale únicamente de su fuerza.
- “Personajes arquetípicos y casi inmutables”¹⁸, por un lado, sin término medio, es decir, mientras el héroe es todo bondad el villano es todo maldad, cayendo en la radicalización moral y, por otro lado, los personajes femeninos quedan relegados a un segundo plano, limitándose a “la chica del bueno”, que suele ser rubia, o “la chica del malo”, de melena morena.
- Suelen presentar escenarios bastante exagerados e incluir escenas de lucha con algún animal, danzas y batallas multitudinarias.
- Existe poca realidad histórica, considerándose más un pretexto que un contexto.

Se inicia entonces la época dorada de los péplums, introduciendo el elemento fantástico, y en 1962 se acuña el término que da nombre al género por el artículo “L’Age du Peplum” del francés Jacques Siclier, publicado en el número 131 de la revista “Chaiers du Cinema”, donde lo emplea a modo de sátira. Dos años después de esto el género cae en decadencia nuevamente por el cambio en el gusto de los espectadores, la poca fidelidad histórica que presentaban y la aparición de otros géneros

¹⁷JIMÉNEZ LARA, F.. “El mito de Prometeo; pervivencia e influencia en el cine”. [en línea] *Cultura griega a través de los textos II*. Disponible en: <http://blogs.ua.es/santiago/files/2008/06/el-mito-de-prometeo-pervivencia-e-influencia-en-el-cine-paco-jimnez-laralic.pdf> [Consultado: 04/06/2017] Página 6

¹⁸*Op. Cit.* Página 10

cinematográficos. Finalmente, ya en el 2000 experimenta un renacimiento propiciado principalmente por las nuevas posibilidades tecnológicas en los efectos especiales utilizados en el Señor de los Anillos, reavivando el interés por el género.

Al llevar al cine el tema de la Antigüedad Clásica veremos que las adaptaciones más destacadas serán la historia tanto de Grecia como de Roma, el ciclo de Troya o los ciclos heroicos de Teseo, Perseo, Jasón y sobre todo Hércules.

4.3.2 El cine con reminiscencias mitológicas

Esta influencia del mundo clásico en el universo cinematográfico no siempre se lleva a cabo de una forma tan evidente. A veces “basta estudiar el funcionamiento simbólico de una película, qué elementos son recurrentes, para descubrir que, en realidad, subyace un mito o un arquetipo”¹⁹ de una forma indirecta. Esto se explica porque, como hemos mencionado, los mitos, desvinculados de su fundamento religioso, han invadido todo nuestro sistema ideológico, social y cultural, forman parte de nuestra conciencia colectiva, de nuestro bagaje cultura, en ocasiones, hasta sin saberlo. Es un hecho que la mitología clásica ha moldeado y sigue moldeando ciertos aspectos de nuestra cultura.

Así pues, en los argumentos cinematográficos han influido de una manera obvia y directa, tratando el tema o personaje mitológico como protagonista de la trama, pero también encontramos otro tipo de películas, que conformarán el núcleo de nuestro trabajo y en las que nos centraremos a continuación, en las que se hace una transposición de dicho tema o personaje mitológico de una forma subliminal. A lo largo de los siglos el mito se ha reutilizado, reinterpretado, actualizado y adaptado según el contexto social, lo cual resulta cuanto menos curioso teniendo en cuenta la separación temporal que hay entre su aparición y el hombre contemporáneo. Cabría preguntarnos, llegados a este punto, el porqué de esta universalidad y atemporalidad, por un lado, y el nivel de originalidad en las tramas, por otro.

¹⁹DÍEZ, Emeterio. *Op. Cit.* Página 4

Aun sin tener plena conciencia de ello, los mitos forman parte de nuestro día a día. Ejemplo de ello pueden ser expresiones utilizadas habitualmente como las que vimos en el segundo apartado, dedicado a una breve historia de la mitología, junto a la terminología empleada en diagnósticos psiquiátricos. Las vicisitudes de la vida en general son temas que, en definitiva, nos preocupan hoy en día y que preocupaban ya a los antiguos griegos y así ha sido siempre a lo largo de la historia. Los problemas de los antiguos son también los nuestros y esto es lo que se traslada a la gran pantalla a través de estas películas. Así pues, es importante resaltar el papel del cine como vehículo de transmisión y como actualizador de los mitos clásicos, otorgándoles la capacidad de reinventarse bajo nuevas perspectivas. Trataremos pues de reivindicar su origen, aunque no sea tan explícito como los anteriores filmes.

Entendemos, pues, que los relatos de los dioses que transmitió Hesíodo son susceptibles de convertirse en arquetipos moldeables, según el contexto y lo que se quiera narrar, por tocar temas que interesaban entonces e interesan hoy. “El mito expresa lo universal (el amor, el odio, la venganza, la ambición...) en lo concreto (personajes y argumentos), de modo que da forma personal a fuerzas abstractas haciéndolas más comprensibles”²⁰. La lista de mitos y leyendas que suponen el núcleo central de algunas tramas cinematográficas es extensísima, sin embargo, podríamos abordar dos temas a modo de ejemplo de estas apropiaciones que hace el cine de la antigüedad clásica: las relaciones sociales y el sentimiento del amor.

- Relaciones sociales:

Dentro del gran tema que abarca las relaciones entre el ser humano y la sociedad destacaremos aspectos como el hedonismo personificado en Dionisio, “dios de la viña, del vino y del delirio místico”²¹ y proyectado en películas como *El retrato de Dorian Gray* (Oliver Parker, 2009) o *Project X* (NimaNourizadeh, 2012), donde la fiesta, el desenfreno, el consumo de drogas, el libertinaje; en definitiva, la búsqueda constante del placer, serán una constante. Se trata también el sacrificio de los inocentes en nombre de

²⁰DÍEZ, Emeterio. *Op. Cit.* Página 13

²¹ GRIMAL, Pierre. 2007. *Diccionario de Mitología Griega y Romana*. 6ª edición. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica. ISBN 84-7509-166-0. Página 139

la patria, el estado, la religión o cualquier otro valor social, haciendo alusión al mito de Ifigenia, hija de los reyes de Micenas y primera víctima de la guerra de Troya como sacrificio a la diosa Ártemis. Un ejemplo cinematográfico sería *La vida es bella* (*La vita é bella*, Roberto Benigni, 1997) o *El niño con el pijama de rayas* (*The boy in the striped pajama*, Mark Herman, 2008), sobre el holocausto nazi. Por último, podríamos hablar del papel de la mujer guerrera, fuerte e independiente, que no necesita el sexo para lograr lo que ansía, como haría una femme fatale, y cuya personificación la hallamos en la diosa Artemisia. En el cine, este tipo de mujer valiente, inteligente y fuerte podemos encontrarlo en la protagonista de la saga *Los Juegos del hambre* (*The Hunger Games*, Gary Ross, 2012).

- El amor y el deseo:

Como hemos mencionado anteriormente, todos los grandes deseos humanos fueron personificados por dioses por los antiguos griegos en sus mitos y leyendas, y como tema atemporal y universal no puede faltar el amor, quizás el tema más prolífico a lo largo de toda la historia, que no se entiende sin hablar de Afrodita. Ésta es la diosa del amor y la belleza, la sensualidad y la pasión. Su mito no responde a una única historia lineal, sino que se compone de varios episodios y no son pocas las reinterpretaciones que se han llevado a cabo de cada uno de ellos, como puede ser su matrimonio con el dios Hefesto, feo y cojo. Asociamos esta pareja a la universalmente conocida versión de Disney de *La Bella y la Bestia* (*Beauty and the Beast*, Gary Trousdale y Kirk Wise, 1991), aunque esta no sería la única referencia de la mitología griega pues también alude al mito del rapto de Europa, llevado a cabo por Zeus en forma de toro.

Reutilizamos el ejemplo de *El retrato de Dorian Gray* (Oliver Parker, 2009) para hablar de la transposición del amor excesivo hacia uno mismo, vinculado al mito de Narciso. Su versión más conocida, reproducida por Ovidio en las *Metamorfosis*, cuenta que era un mortal de gran belleza, “objeto de la pasión de numerosísimas doncellas y ninfas, pero siempre permanecía insensible. Finalmente, la ninfa Eco se

enamorado de él pero no consiguió más que las otras”²². La pena la llevó a ocultarse en una cueva y consumirse hasta que de ella solo quedó su voz. Todas estas doncellas y ninfas rechazadas reclamaron venganza y Némesis (diosa de la venganza) se las concedió y “hace que, en un día caluroso, después de una cacería, Narciso se incline sobre una fuente para calmar la sed. Ve allí la imagen de su rostro, tan bello que se enamora de él en el acto, e insensible ya al resto del mundo, se deja morir, inclinado sobre su imagen. Aun en el Éstige trata de contemplar los amados rasgos. En el lugar de su muerte brotó una flor, a la que dio su nombre: el narciso”²³. Lo mismo le ocurrirá a Dorian Gray, quien muere consumido por su propia vanidad.

Para el estudio de este grupo concreto de filmes, influenciados por lo mitos de forma sutil y siguiendo la línea argumental del amor y el deseo, como estamos viendo, podremos distinguir otros dos tipos de películas según la forma que tengan de abordarlo: unas en las que se realiza una adaptación o variación de un mito en su totalidad y otras que seleccionan “un aspecto que interese al autor y, a partir de este punto, se desarrolla según sus pretensiones, de un modo más o menos fiel al original”²⁴. Ejemplos de cada una serían la inspiración de tramas mitológicas y la creación de una figura fundamental del cine en las transposiciones de los mitos de Pigmalión y de Pandora, respectivamente, como desarrollaremos en los siguientes apartados de nuestro trabajo.

4.4 Mito de Pigmalión. Análisis de los ejemplos cinematográficos

- Información previa al visionado

Cuenta el mito que además de ser un rey de Chipre, Pigmalión fue un escultor de gran talento. Durante mucho tiempo buscó a la mujer perfecta para convertirla en su esposa, sin embargo, al no encontrarla, y “decepcionado por el carácter de las mujeres

²²*Op. Cit.* Página 370

²³*Ibidem.*

²⁴ GALÁN FAJARDO, Elena. “La influencia de la mitología en los argumentos cinematográficos”. Área de Comunicación Audiovisual. Universidad Carlos III de Madrid. Primeras noticias. *Revista de literatura*, nº 197, p. 33-41. 2003

reales”²⁵, se propuso esculpirla él mismo, creando una escultura de tan inigualable belleza que el rey se enamoró de ella. Aunque aparece por primera vez en el primer libro de *La Eneida* de Virgilio, así lo describe Ovidio en sus *Metamorfosis*, principal fuente por la que conocemos este mito:

“Entre tanto, níveo, con arte felizmente milagroso,
esculpió un marfil, y una forma le dio con la que ninguna mujer
nacer puede, y de su obra concibió él amor.”²⁶

La adornó con joyas y la vistió con las mejores prendas y junto a ella pasaba largas horas fantaseando con que la estatua, a la que incluso llegó a ponerle el nombre de Galatea, cobrara vida. Tiempo después Pigmalión asistió a una fiesta en honor a la diosa Afrodita, a quien le confesó sus sentimientos y rogó para que le concediera el más ardiente de sus deseos: dar vida a Galatea para convertirla en su esposa. Al regresar a su taller y besar a su amada, nota, de pronto, que sus labios son más cálidos y que el marfil se ablandaba poco a poco. La diosa había intercedido por el triunfo del amor, otorgándole vida a la estatua, quien correspondió a los sentimientos del rey, convirtiéndose en la reina de Chipre.

²⁵HARREUER, Christine; HUNGER, Hebert. *Diccionario de Mitología griega y Romana*. Traducción de José Antonio Molina Gómez. Barcelona: Herder Editorial, 2008. ISBN: 978-84-254-2418-2. Página 684

²⁶OVIDIO. *Metamorfosis*. Traducción de Ana Pérez Vega. [en línea] Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, 2002. Disponible en: <http://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmccz361>



Fig. 3 *Pigmali3n y Galatea*. Jean - Le3n G3r3me, 1890. The Metropolitan Museum of Art (Fuente: <https://www.wikidata.org/wiki/Q17305070>)

- **Proyecciones**

1. *Pigmali3n y Galatea*. Georges Melli3s, 1898.
2. *My Fair Lady*. George Cukor, 1964.

- **An3lisis posterior al visionado**

Aunque su popularizaci3n se debe en gran medida a George Bernard Shaw, premio Nobel de Literatura, por escribir en 1914 la obra de teatro *Pygmalion*, lo cierto es que el tema pigmalioniano ha despertado siempre un gran inter3s como se aprecia en la existencia de versiones anteriores en diferentes lenguajes art3sticos. Tambi3n el cine, el caso que nos ocupa, har3 su primera aproximaci3n al tema en 1898, casi desde sus inicios, con un cortometraje dirigido por el franc3s George Melli3s. A partir de entonces se ir3n sucediendo las versiones en diferentes pa3ses. Este papel del hombre creador se convertir3 en arquet3pico desde un principio y veremos tambi3n recreaciones menos

literales como *El Golem* (Paul Wegener, 1914), basada en una leyenda judía sobre la creación de una estatua de barro que defendería a la comunidad judía del gueto de Praga, o *Frankenstein* (James Whale, 1931), cuyo precedente y fuente de inspiración, la novela de Mary Shelly, se basa igualmente en la leyenda del Golem. En ambos casos, estos seres que cobran vida, se vuelven en contra de su creador.



Fig. 4 Plano de *El Golem*



Fig. 5 Plano de *Frankenstein*

Retomando la adaptación de Shaw, en esta se nos presenta a Pigmalión, Henry Higgins, como un profesor de fonética de clase alta, que se siente atraído por el peculiar

acento de Eliza Doolittle, una florista de origen muy humilde. Junto a un amigo, con el que ha apostado que será capaz de hacerla pasar por una respetable dama de la alta sociedad tras unas clases de fonética que transformen ese acento a un sofisticado y correcto inglés, logran convencerla para que entre en su juego. De esta obra surge su más famosa versión cinematográfica *My Fair Lady* (George Cukor, 1964), que es la película que nos ocupa en primera instancia.



Fig.6 Plano de *My Fair Lady*. Eliza Dollittle como florista



Fig.7 Plano de *My Fair Lady*. Eliza Dolittle como dama de la alta sociedad

El relato comparte elementos con el libro de El Génesis de la creación de Adán y Eva, esta última nacida de una costilla del primero para su satisfacción. El mito de Pigmalión se ha interpretado como un mito machista puesto que, leyendas como éstas han fundamentado el concepto histórico de la superioridad masculina sobre la femenina:

“al hombre, haciéndole creador y modelador de la mujer mientras que a ella le corresponde el papel de ser la receptora de la sabiduría que él le va dictando, convirtiéndola en un personaje pasivo, sumiso y sin voz propia”²⁷.

Lo mismo ocurre con otra adaptación más reciente, *Pretty Woman* (G. Marshall, 1990), en la que un importante hombre de negocios contrata los servicios de una prostituta de la que finalmente se enamora. En el proceso se observa la evolución que sufre esta Galatea, por su puesto guiada por su Pígalión, que va subiendo posiciones en el estrato social hasta encajar perfectamente en su mundo. Entendemos que los planos propuestos a continuación son bastante significativos a la hora de analizar dicho cambio pues, mientras en el primero se observa la absoluta pasividad de Julia Roberts en la escena, asumiendo las decisiones de Richard Gere, en el segundo, ella es quien lleva a cabo y protagoniza la acción, claro que esto es precisamente lo que él le había dicho que hiciera.



Fig.8 Plano de *Pretty Woman*

²⁷ RODRÍGUEZ; M^a del Carmen. *El Mito de Pígalión en textos literarios y fílmicos*. Universidad de Oviedo. ARBOR Ciencia, Pensamiento y Cultura. CLXXXVI 741. Páginas 33 – 42. Enero-febrero 2010. Página 33.



Fig. 9 Sección de un plano de *Pretty Woman*

Estos son solo algunos ejemplos de la extensa producción que ha generado el tema pigmalioniano, en su versión más literal, reflejando “esta situación de desigualdad, invisibilidad y silencio”²⁸, siempre proyectando la debilidad de la mujer, que necesita ser rescatada por el hombre y, por ello, acata sus indicaciones sin ponerlas en duda. No obstante, nos atrevemos a dar un paso más allá e identificar el mito de Pigmalión, tratando este concepto del hombre creador, equiparándose a Dios, de una forma más sutil y subliminal, en películas como *Pinocho* (*Disney's Pinocho*, Ben Shapsteen, Hamilton Luske, 1940) o *Eduardo Manostijeras* (*Edward Scissorhands*, Tim Burton, 1990), remarcando la notable diferencia de que se establece entre creador y creado una relación del tipo paterno filial, retrotrayéndonos al espíritu del Pigmalión original: el deseo de amar.

²⁸*Op. Cit.* Página 34



Fig. 10 Plano de *Pinocho*



Fig. 11 Plano de *Eduardo Manostijeras*

De todas estas películas, cuya evolución temporal va coincidiendo con el incremento de la influencia indirecta de la mitología clásica, extraemos lo que, dentro del ámbito de la psicología-partiendo del mito y de lo que de él se interpreta-se denomina el Efecto Pigmalión y el Efecto Galatea. Seguimos confirmando, así, la realidad de la pervivencia de los mitos en la vida contemporánea. Entendemos, pues, por Efecto Pigmalión aquel por el que “la confianza que los demás tengan sobre nosotros puede darnos alas para alcanzar los objetivos más difíciles. Ésta es la base del Efecto Pigmalión, que la psicología encuadra como un principio de actuación a partir de las expectativas ajenas. [...] Como en la leyenda, el Efecto Pigmalión es el proceso mediante el cual las creencias y expectativas de una persona respecto a otro individuo afectan de tal manera a su conducta que el segundo tiende a confirmarlas”²⁹.

Este impacto sobre la persona puede darse tanto de forma negativa como positiva. Así pues, el primero, también conocido como el efecto Golem por la leyenda ya mencionada en la que la creación se vuelve en contra de su creador, es el que desarrolla nuestra película a comentar, *My Fair Lady*. Es remarcable un hecho que la aleja de la versión original del mito y la acerca a esta versión negativa del Efecto Pigmalión y es que mientras al primer Pigmalión le movía en sus actos el deseo de amar, Higgins actuaba por pura vanidad, tratando de culminar con éxito su experimento, relegando a la joven a un simple objeto de estudio. Los motivos que muevan al sujeto

²⁹MARTÍNEZ-SALANOVA SÁNCHEZ, Enrique. “Pigmalión. Modelar a imagen y semejanza”. [en línea]. *Cine y educación*. Disponible en: <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/temaspigmalion.htm>

dominante dentro de esta relación van a influir irremediablemente en el sujeto pasivo, como así le sucedió a Eliza Doolittle.

Asimismo, el espectro de Hollywood la ha alcanzado y modificado para conseguir el inevitable *happy ending*, por el cual se nos deja entrever que surge, cuanto menos, cierto afecto entre los protagonistas, cuyas fricciones se endulzaban, además, con los momentos musicales del filme, pero lo cierto es que la película estaba concebida para ofrecer la emancipación de Galatea del mito. En este sentido, “Shaw manifiesta en el apéndice de su obra la imposibilidad de que Eliza Doolittle sea finalmente la esposa de Higgins, especialmente porque Higgins no tiene interés por ella y porque Eliza evoluciona en la obra hasta desear independizarse y abrirse camino profesionalmente”³⁰. Esta completa independencia del personaje femenino, que no se va a llevar a cabo en las versiones cinematográficas más antiguas del mito, es lo que conocemos como el Efecto Galatea, por el cual se tiene en cuenta las expectativas que cada uno puede tener de sí mismo que, evidentemente, serán las que con mayor probabilidad se materialicen. Podríamos sintetizar la idea en la frase de Henry Ford: “tanto si usted cree que puede, como si cree que no puede, usted está en lo cierto”. Así ocurre con la Eliza Doolittle que había concebido Shaw, pero no con la de la versión cinematográfica de George Cukor, en la que los propios intereses de la industria del momento no le permiten llevar a cabo esa ansiada evolución en el personaje.

Por otra parte, podemos hablar de un desarrollo paralelo entre una reinención del mito, en el que se trata a la inversa, y la aplicación positiva del Efecto Pigmalión. Nos referimos, aludiendo al último ejemplo que trabajaremos de transposición de la leyenda en el cine, a la película *Billy Elliot* (Stephen Daldry, 2000). En este caso se da la vuelta al mito: Billy es un niño huérfano de madre que rechaza las clases de boxeo, expresando su preferencia hacia el baile, cosa que ni su padre ni su hermano comprenden. Se produce una deconstrucción del mito puesto que en este caso Pigmalión será una mujer, su profesora de ballet, y, además, no se moldea la figura estética, las capas más superficiales del niño, sino que se le educa para que no aprenda a relacionarse con la sociedad asumiendo sus cánones preestablecidos. Por el contrario, la

³⁰RODRÍGUEZ; M^a del Carmen. *Op. Cit.* Página 38

preocupación será educar a Billy para que aprenda a elegir por sí mismo y defender sus opiniones, mostrando un claro ejemplo de la ejecución del Efecto Pigmalión en positivo, por el que la motivación y el rendimiento de una persona puede maximizarse mediante su estimulación por expectativas de tipo positivas.

Estos ejemplos cinematográficos nos muestran la evolución y las diferentes reinterpretaciones que ha sufrido el mito de Pigmalión a lo largo del tiempo, pasando de una encorsetadísima educación por parte del hombre a la mujer a un Pigmalión que se limita a ofrecer las herramientas necesarias para fomentar el desarrollo personal por sí mismos³¹. En definitiva, es evidente que la mitología ha calado en el mundo del séptimo arte y este mito en particular ha generado gran interés dando lugar tanto a adaptaciones más literales como a ejemplos de transposición de la figura arquetípica de Pigmalión en los que se ha dado un sentido totalmente opuesto al original. Con mayor o menor sutileza, el mito pervive en nuestra conciencia colectiva.

4.5 Mito de Pandora. Análisis de los ejemplos cinematográficos

- Información previa al visionado

El mito de Pandora lo conocemos por los relatos de Hesíodo en los *Trabajos y días*, donde nos la presentan como la primera mujer. Su nombre, etimológicamente significa portadora de todos los dones, se debe a que Zeus se lo puso “porque todos los que poseen las mansiones olímpicas le concedieron un regalo, perdición para los hombres que se alimentan de pan”³².

Cuenta su mito que Prometeo le había robado el fuego a Zeus para entregárselo a los hombres, a lo que el dios respondió: “¡Hijo de Japeto, que a todos superas en astucias, te alegras de haber robado el fuego, burlando mis designios! ¡Gran azote para

³¹ Como bien podemos apreciar en el análisis del mito que realiza M^a del Carmen Rodríguez en su artículo “El mito de Pigmalión en textos literarios y fílmicos”.

³²HESIODO, intr., trad. Y notas Pérez Jiménez, A. y Martínez Díez, A. (1978). *Obras y fragmentos. Trabajos y días*. Madrid: Ed.Clásica Gredos, 40 ss.

ti, y para los hombres venideros! ¡A ellos, yo, en lugar del fuego, les daré un mal, con el que todos se gocen de corazón, abrazando a la vez su propia ruina!”³³. Tras esta declaración Zeus ordena la creación de la mujer perfecta gracias a las aportaciones de distintos dioses: “Hefesto le dio forma con arcilla, las Horas le colocaron una corona de flores, Atenea la adornó con su cinturón, al igual que las Gracias y la Persuasión que la engalanaron con collares. «A la dorada Afrodita le mandó rodear su cabeza de gracia, irresistible sensualidad y halagos cautivadores; y a Hermes, el mensajero Argifonte, le encargó dotarle de una mente cínica [...] configuró en su pecho mentiras, palabras seductoras y un carácter voluble...». Así pues, las deidades crearon una mujer de insuperable atractivo y carácter frívolo, pusieron en su boca palabras cautivadoras y mentiras dando como resultado una verdadera mujer fatal”³⁴, a quien le regaló una caja con todos los males del mundo, tales como la enfermedad, el crimen, la vejez, el vicio, la tristeza, etcétera, bajo la advertencia de que no la abriera. No obstante, ganó su enorme curiosidad, cualidad, por cierto, que también le habían otorgado los dioses, y “quitando del vaso la gran tapadera, los esparció, y maquinó para los hombres tristes congojas. Sola, allí dentro quedaba la Esperanza, en indestructible mansión, bajo los bordes del vaso y no voló fuera: antes le puso Pandora la tapa, según designios del egidíforo Zeus”³⁵. Y de ella desciende todo el género femenino.

³³*Op. Cit.* 55 ss

³⁴ SÁNCHEZ DEL MOLINO, Iria. *La figura de la Femme Fatale en el cine negro americano: Double Indemnity* (Billy Wilder, 1944). Tesis Doctoral. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, 2015. Página 48

³⁵ HESÍODO, *Op. Cit.* 94 - 97



Fig. 12 *Pandora*. John William Waterhouse, pintura, 1896 (Fuente: [https://es.wikipedia.org/wiki/Pandora_\(Waterhouse\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Pandora_(Waterhouse)))

- **Proyecciones**

1. *Gilda*. Charles Vidor, 1946
2. *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* 1988

- **Análisis posterior al visionado**

Analizando lo que nos relata Hesíodo, comprendemos en seguida que los conceptos mujer y maldad, perversión y pecado van de la mano en sus narraciones. Ya hemos mencionado que los antiguos griegos crearon los mitos para interpretar el mundo y dar respuesta a cosas inexplicables, pues he aquí el nacimiento de Pandora y con ella la creación del arquetipo de mujer fatal, revelando la misoginia propia del mundo antiguo, que veíamos ya en el mito de Pígalión y Galatea. Aunque en el mito se

reconoce que es el hombre quien desea ser conquistado, se le culpa por seducirle y embaucarle con sus encantos, arrastrándolo a la perdición.

Se crea entonces un imaginario que llega hasta nuestros días en el que la mujer - objeto, carente de buenas intenciones y desencadenante de desgracias, se reelabora una y otra vez a lo largo de la historia, pero manteniendo su sentido original. Así pues, “tras los pasos de Pandora desfilan por la literatura griega un buen número de herederas de su maldad: desde la fascinadora helena, capaz de seducir a amigos, enemigos, e incluso a su marido y provocar el desastre de la guerra de Troya; a figuras como [...] las arpías o las sirenas, que forjaron para siempre la imagen de la astucia femenina capaz de perder al hombre mediante sus atractivos”³⁶. Encontramos varios equivalentes en la mitología cristiana, empezando por Lilith, la primera mujer de Adán, acusada de no someterse a su compañero, y Eva, con quien se repite la idea de desorden cósmico tras su desobediencia a Dios, consecuencia de su curiosidad hacia el fruto prohibido. A ellas les siguieron mujeres como Salomé o Dalila, quienes también se enfrentaron al orden patriarcal establecido y por ello fueron consideradas peligrosas, indecentes e interesadas.

Y así innumerables nombres más que conforman toda una evolución que se ha convertido en herencia cultural y ha calado en las diferentes manifestaciones artísticas y, por supuesto, en la historia del cine, dando lugar a la creación de la *femme fatale* propia del cine negro americano, aunque existan adaptaciones anteriores como Lulú en *La Caja de Pandora (Die Büchse der Pandora, G. W. Pabst)* de 1929. La película “nos cuenta la vida de Lulú, una joven ambiciosa y sin moral alguna que se esconde tras una apariencia delicada e inocente causando la perdición de cuantos la rodean. Contrae matrimonio con un hombre mayor que ella, de un estatus social alto, al que tiene embelesado y obsesionado, algo que le conduce a la locura y a un trágico final. El

³⁶SBAI BELMAR, Khalid. *Mujer, mito y culpa: análisis y reescritura del mito de Pandora*. [en línea] Universidad Complutense de Madrid. Disponible en: http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/44900090/SBAI_BELMAR_Mujer_mito_y_culpa.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1496753296&Signature=nAPbZgiO0Yhb7jLchuc%2ByO%2Fy1Vs%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DMujer_mito_y_culpa_analisis_y_reescritur.pdf

desenfreno de Lulú, lleno de actos innobles, también le llevará a la degradación e incluso a la muerte.”³⁷

Muchos han sido los directores que han querido recrear la desmesura tanto de la belleza como del peligro que representa Pandora. La iconografía que adoptará el cine negro, como máximo representante del arquetipo de mujer fatal, será una versión actualizada del mito de Hesíodo, pero sin perder su esencia. Así pues desfilarán por la gran pantalla mujeres como³⁸:

- Marlene Dietrich, como Lola Lola en *El Ángel Azul* (*Der Blaue Engel*, 1930), la primera mujer fatal del cine sonoro, que cautivará a los hombres a través del baile en un cabaret para adquirir un status social superior.



Fig. 13 Plano de *El Ángel Azul* (1930)

- Rita Hayworth, como Gilda en *Gilda* (Charles Vidor, 1946), una mujer que desafía y se enfrenta al hombre, empleando la atracción que provoca en ellos. Sin embargo, lo hace con un fin incomprensible para lo que se considera una femme fatale: el amor.

³⁷SÁNCHEZ DEL MOLINO. *Op. Cit.* Página 98

³⁸Ejemplos extraídos de la tesis de Iria Sánchez del Molino (*Op. Cit.*)



Fig. 14 Plano de *Gilda*

- Marilyn Monroe, en *La tentación vive arriba* (*The Seven Year Itch*, Billy Wilder, 1955), uno de los mayores mitos del séptimo arte, asociado en casi la totalidad de sus interpretaciones con el arquetipo heredero del mito de Pandora. En este filme en concreto escenificará una de las escenas más recordadas del cine mientras interpreta a una joven modelo que, inocentemente y sin pretenderlo, aparentemente, llevará a un hombre a una situación límite de locura, al verse atraído por sus encantos.



Fig. 15 Plano de *La tentación vive arriba* (1955)

De figuras como estas se crea un personaje prototípico del cine y que responde a la herencia que nos deja la mitología clásica. Así pues, nos encontramos personajes como Jessica Rabitt, un personaje de animación claramente influenciado por el de Gilda, o Betty Boop, quien nos recuerda a Marlene Dietrich en la película *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* (*Who Framed Roger Rabbit*, 1988).



Fig. 16 y 17 Planos de ¿Quién engañó a Roger Rabbit? (1988)

Aunque sus rasgos físicos dependerán del contexto y los gustos del momento siempre responden a un gran atractivo, del que son conscientes y que explotarán para manipular en beneficio propio. Una vez logrado su objetivo, supondrán la perdición y ruina del hombre, de igual modo que Pandora supuso la puerta hacia todos los males del mundo para la humanidad.

5. APLICACIÓN PRÁCTICA DEL PROYECTO. ACTIVIDADES DIDÁCTICAS

A continuación, presentaremos la dinámica del proyecto (de la que haremos un breve guión puesto que ya se ha desarrollado en el apartado de Fuentes y Metodología) y las diferentes actividades que hemos diseñado para el Dossier Pedagógico en torno a los filmes proyectados, que pretenden aprovechar la interdisciplinariedad de nuestra propuesta, como anunciábamos en los objetivos. Dichas actividades están planteadas para despertar el interés del alumnado por los mitos y por el cine, por lo que se espera una participación activa por su parte y un alto grado de involucración en el proyecto.

Para ello necesitaremos un total de 7 sesiones de 50 minutos cada una, correspondiéndose con el horario habitual de las clases, pues si bien es cierto que podríamos ofrecer la propuesta “Del Olimpo al celuloide” como un taller en horario extraescolar también lo es que esto plantearía problemas como la coincidencia de horarios con las posibles clases particulares u otras actividades extraescolares que puedan tener los alumnos y, en consecuencia, una baja asistencia. Así pues, el proyecto se presentaría de la siguiente manera:

5.1 Sesión 1

Para comenzar hemos desarrollado dos **actividades de iniciación y motivación**, para introducir al alumno en materia:

ACTIVIDAD 1

Iniciaremos la propuesta con la presentación simultánea de dos imágenes:



Fig. 18 *Narciso*. Caravaggio, 1615. Galería Nacional de Arte Antiguo. Palacio Barberini (Fuente: [https://es.wikipedia.org/wiki/Narciso_\(mitolog%C3%ADa\)#/media/File:Michelangelo_Caravaggio_065.jpg](https://es.wikipedia.org/wiki/Narciso_(mitolog%C3%ADa)#/media/File:Michelangelo_Caravaggio_065.jpg))



Fig. 19 Plano de *El retrato de Doria Gray* (2009)

A partir de ellas invitaremos al alumno a la reflexión y se les pedirá una posible comparativa o la posible conexión que pueda existir entre ellas. Consideramos que comenzar con esta lluvia de ideas en común supondrá un punto motivador que sentará como precedente la libre y activa participación en el aula

ACTIVIDAD 2

Se iniciará un pequeño debate para conocer el nivel de conocimientos previos adquiridos con respecto a los temas que trataremos, de manera que se les realizará una serie de preguntas, tales como:

- ¿Qué es un mito?
- ¿Qué dioses o mitos conoces?
- ¿Has visto alguna película sobre mitología clásica?
- ¿Crees que los mitos narran historias del pasado que ya hoy en día no preocupan y han quedado obsoletas?

ACTIVIDAD 3

En base a la última pregunta planteada en la Actividad 2, proponemos una lista de expresiones hechas que aluden a asuntos mitológicos. El objetivo es plantearles si reconocen alguna y si creen saber su posible origen y significado.

El talón de Aquiles
Parecer un adonis
Ser un narcisista
La manzana de la Discordia
Ser una quimera
Pasar una odisea
Oír cantos de Sirena
Ser una arpía
La música amansa a las fieras

En principio puede parecer que no tenga relación con nuestro trabajo pues no trata sobre cine directamente. Sin embargo, deja patente de un modo claro la idea que queremos trasladarles sobre la pervivencia de los mitos en nuestro día a día, en nuestra cultura y, por consiguiente, en el cine. Convendría explicar el origen de cada una de las expresiones propuestas, de modo que comprueben si han acertado o lo conozcan.

Tras este pequeño cuestionario se repartirá el material que se considere oportuno, como las fichas técnicas de las películas o los textos de las fuentes clásicas que correspondan a los mitos que se abordarán en el aula. Asimismo, se procederá a la presentación de nuestro Dossier hasta el punto 4.3.2, este incluido, para procurarle al alumno cierta base y orientación antes del visionado de las películas, de modo que sepa qué es lo que le queremos transmitir y dónde debe centrar su atención.

5.2 Sesión 2

Durante esta sesión se presentará el primer mito que examinaremos y una ficha técnica de las películas que proyectaremos, por el mismo motivo que lo anterior: orientar al alumno. Sin embargo, no daremos datos de más, pues lo que se pretende es que el propio alumno llegue a las conclusiones tanto de la comparativa que le proponemos como de los temas transversales que se manifiestan. Solamente se indicarán algunos puntos de interés que deben observar en la película.

Cabe mencionar que, por problemas de tiempo, pues como decimos nos adaptaremos a los horarios habituales de clase, se descarta la opción de un visionado completo de los filmes, de modo que trabajaremos con los fragmentos que mejor capten los conocimientos que conforman nuestra propuesta.

5.3 Sesión 3

En esta sesión se llevará a cabo el análisis de las películas, primero por parte de los alumnos, con los que se abrirá un debate para compartir impresiones, y se plantearán

una serie de preguntas que confirmen si su recepción ha sido la deseada y han conseguido identificar el mito y a los personajes con los correspondientes alter egos mitológicos. Y, en segundo lugar, será el profesor quien aborde el análisis fílmico para poner de relieve todos aquellos aspectos que sean interesantes.

5.4 Sesiones 4 y 5

Las dos sesiones siguientes comparten la dinámica de las dos anteriores, pero en este caso, con el siguiente mito trabajado en nuestra propuesta.

5.5 Sesión 6

En esta última sesión propondremos dos actividades de **desarrollo y evaluación**.

ACTIVIDAD 4

Taller de cine: en esta actividad se pedirá al alumno un trabajo en soporte audiovisual. Formando grupos de tres o cuatro personas, se tratará de investigar sobre los diferentes mitos que nos ofrece la tradición clásica y elegir uno, preferiblemente uno que no haya sido trabajado a lo largo de estas sesiones, para realizar un cortometraje en el que adapte o reinterprete dicho mito a una situación actual de su día a día. Al igual que nosotros, podrá elegir entre el mito en su globalidad o aspectos arquetípicos que den juego para trabajar sobre ello.

ACTIVIDAD 5

Dossier: por último, el trabajo final que se pedirá para su evaluación será la realización de un pequeño estudio comparativo y análisis de influencias en el que relacione un mito de su elección con la trama de una película. A modo de orientación fijaremos los puntos que deben constar: Introducción, una ficha técnica de la película seleccionada, una sinopsis personal, la comparativa entre el filme y el mito, el análisis de su interpretación, y las conclusiones.

5.6 Evaluación

Finalmente se procederá a la evaluación, en la que se valorará si se han logrado los objetivos didácticos, por lo que se tendrá en cuenta la actitud y la participación activa en el aula, tanto durante los debates como durante la proyección de los diferentes fragmentos y la realización y calidad de las actividades propuestas.

6. PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA

Para la presentación de esta propuesta en los centros educativos, nos ofrecemos en calidad de Formador de Formadores, por supuesto con la acreditación del Gobierno de Canarias que certifica tal título, por el cual podría instruir a los profesores de los institutos interesados y que sean ellos mismos quienes se la impartan a sus alumnos. Dicho procedimiento se llevará a cabo con tiempo de antelación suficiente para que pueda incorporarse al siguiente curso.

Será a los jefes de estudios de dichos institutos, y a los correspondientes profesores, a los que nos dirigiremos para proponer este proyecto que, como hemos mencionado, está concebido para integrarse dentro del propio currículo escolar, a lo largo del primer trimestre académico.

7. CONCLUSIONES

Para dar respuesta a los diferentes aspectos que afecta a la vida del hombre y sus continuas vicisitudes los antiguos griegos desarrollaron lo que hoy conocemos como Mitología Clásica. Siglos después estos son asuntos que siguen preocupando al hombre, de ahí que consideremos a la mitología una fuente inagotable y generadora de historias, pues dichos asuntos son atemporales, inalterables al paso del tiempo, por lo que todavía hoy podemos adaptarlas para narrar las circunstancias que nos rodean, traspasando incluso barreras culturales y locales. Como hemos ido viendo por la diferente evolución que han sufrido los dos mitos que hemos escogido para su estudio, esto es así porque responden a formularios anclados a la conciencia humana, se transforman, pues, en arquetipos de ideas o valores. De ello, son plenamente conscientes las diferentes manifestaciones artísticas y es por lo que, aun hoy, se siguen nutriendo de ello, como hemos visto, tanto de forma literal y directa, como de una forma subliminal, haciendo una transposición parcial del mito original.

Quizás podrían haberse seleccionado unas películas más actuales, con las que, al sentirse familiarizado con ellas, captase mayor interés del alumno, pero lo cierto es que, como bien habíamos comentado desde un principio, en nuestros objetivos, la idea es que éste aprenda cine a la vez que mitología clásica a través de él, y este es el porqué de las películas seleccionadas.

La intención de esta propuesta didáctica es plantear un acercamiento a la mitología clásica de un modo menos tradicional y más directo, y que el medio fomente el interés tanto en la materia como en el estudio del séptimo arte y su consideración como algo más que un mero medio de entretenimiento, para el alumnado, y como recurso didáctico perfectamente válido, para el profesorado.

8. FUENTES DOCUMENTALES

8.1 Bibliografía

- GALLARDO LÓPEZ, M^a Dolores. (1997). *Mitología Clásica resumida*. Madrid: Ediciones Clásicas. ISBN:84-7882-271-2
- GRIMAL, Pierre. (2007). *Diccionario de Mitología Griega y Romana*. 6^a edición. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica. ISBN 84-7509-166-0.
- HERNÁNDEZ LUCAS, M^a Teresa (ed.). (1990) *Mitología Clásica. Teoría y práctica docente*. Madrid: Ediciones Clásicas. ISBN 84-7155-231-0.
- PAVÉS, Gonzalo. (2010). *El cine negro de la RKO*, cap. III. *Los rincones oscuros del film noir*. Madrid: T&B Editores. ISBN: 9788492626694
- SÁNCHEZ DEL MOLINO, Iria. *La figura de la Femme Fatale en el cine negro americano: Double Indemnity* (Billy Wilder, 1944). Tesis Doctoral. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, 2015.

8.2 Webgrafía

A) Ediciones digitales

- AMEL, Dermi. (Junio 2011) “El cine como medio de enseñanza”. [en línea] *Reveu Faculté des Lettres*, N^o 17. Universidad Tlemcen. Disponible en: <http://ojs.univ-tlemcen.dz/index.php/RLSHS/article/view/65>
- APARICIO GONZÁLEZ, Daniel. *El uso del cine como recurso didáctico. Una experiencia de educación mediática desde el instituto de tecnologías educativas*. [En línea] Disponible en:

<http://www.educacionmediatica.es/comunicaciones/Eje%202/Daniel%20Aparicio.pdf>

- BALLESTEROS GARCÍA, María Dolores. *Louise Labé: Identidad y género*. Universidad de Granada. Tesis Doctorales. [en línea] Disponible en: <http://digibug.ugr.es/handle/10481/41242#.WSX46JLhDMw>
- CARRACEDO MANZANERA, Celia. *Diez ideas para aplicar el cine al aula*. Universidad China de Hong Kong. Centro Virtual Cervantes. [en línea]. Disponible en: http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/pdf/manila_2009/16_aplicaciones_03.pdf
- CORREA GARCÍA, Ramón Ignacio. *Lo diferente: miradas de cine*. Departamento de Educación, Universidad de Huelva. [En línea] Disponible en: http://www.uhu.es/ramon.correa/nn_tt_edusocial/documentos/docs/Lo%20diferente_miradas%20de%20cine.pdf
- CORREA GARCÍA, Ramón Ignacio; GUZMÁN FRANCO, María Dolores. “Cine y educación: la construcción de la alteridad”. [En línea] Luces en el Laberinto Audiovisual. *Congreso Iberoamericano de Comunicación y Educación*. Universidad de Huelva. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/autor?codigo=230259>
- DE CARLOS, Pablo. (06/10/2014). “La mitología en el cine”. [en línea] *Loco por el cine*. Revista independiente y digital sobre el 7º arte. [Consulta: 04/06/2017] Disponible en: <http://www.locoporelcine.com/2014/10/articulo-la-mitologia-en-el-cine.html>

- DIEZ, Emeterio. (2006) “Mitología y cine”. [en línea] *Historia 16*, N^a 363. Universidad Camilo José Cela. Disponible en:
http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/36707692/Mitologia_y_cine.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1495659291&Signature=VEQ9TLKWeHEpp5yPKifKnLA%2BXTk%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DMitologia_y_cine.pdf
- FERRIS CARRILLO, MJ. (1999). “Máquina de amar. Secretos del cuerpo artificial”. [en línea] *Banda aparte. Formas de ver*. Ediciones de la Mirada. (14):139-140. [Consulta: 05/06/2017] Disponible en:
https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/42358/BANDA_APARTE_014-015_031.pdf?sequence=4
- FRESNEDA, Iratxe. “Diosas y tumbas, las mujeres en el cine”. [en línea] Bilbao: *Pergola*. Página 6. [Consulta: 05/06/2017] Disponible en:
<http://www.bilbao.eus/bld/bitstream/handle/123456789/3262/pergola06.pdf?sequence=1>
- GALÁN FAJARDO, Elena. *El guión didáctico para materiales multimedia. Área de Comunicación Audiovisual*. [en línea] Universidad Carlos III de Madrid. Disponible en:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/autor?codigo=2900394>
- GALÁN FAJARDO, Elena. (2003) “La influencia de la mitología en los argumentos cinematográficos”. [en línea] Área de Comunicación Audiovisual. Universidad Carlos III de Madrid. *Primeras noticias. Revista de literatura*, n^o 197, p. 33-41. Disponible en:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2443690>

- GALÁN, Elena. *Mitología. Las fuentes de la imaginación*. [en línea] UEX. Disponible en:
<http://aprendeenlinea.udea.edu.co/lms/ova/mod/resource/view.php?id=1355>
- GALLARDO LÓPEZ, M^a Dolores. (1995) *Manual de Mitología Clásica*, 1^a ed. [en línea] Madrid: Ediciones clásicas. Disponible en:
<https://www.scribd.com/doc/231763135/129309210-Gallardo-Lopez-Dolores-Manual-de-Mitologia-Clasica>
- GARCÍA GUAL, Carlos. (2003). *Diccionario de mitos*. [en línea] Madrid: Siglo XXI de España Editores. [Consulta: 04/06/2017] ISBN 978-84-323-1127-7. Disponible en: http://dennyja-world.com/jbcontents/14392647414780502_diccionario_de_mitos.pdf
- GARCÍA GUAL, Carlos. “Los mitos siguen vivos”. [en línea] *El País*, 24/11/2012. [Consulta: 04/06/2017] Disponible en: http://cultura.elpais.com/cultura/2012/11/20/actualidad/1353428891_244120.html
- HARREUER, Christine; HUNGER, Hebert. (2008) *Diccionario de Mitología griega y Romana*. [en línea] Traducción de José Antonio molina Gómez. Barcelona: Herder Editorial. ISBN: 978-84-254-2418-2. Disponible en:
- HESÍODO, intr., trad. Y notas Pérez Jiménez, Aurelio y Martínez Díez Alfonso. (1978) *Obras y fragmentos. Teogonía, Trabajos y días*. [en línea] 1^a ed, 2^a reimpresión, Madrid: Editorial Gredos, 1990. Disponible en: http://filosofia.en2sp.com/historia1/04_hesiodo_teogon%C3%ADa.pdf

- JIMÉNEZ LARA, Paco. “El mito de Prometeo; pervivencia e influencia en el cine”. [en línea] *Cultura griega a través de los textos II*. Disponible en: <http://blogs.ua.es/santiago/files/2008/06/el-mito-de-prometeo-pervivencia-e-influencia-en-el-cine-paco-jimnez-laralic.pdf> [Consultado: 04/06/2017]
- MARTÍNEZ-SALANOVA SÁNCHEZ, Enrique. “Pígalión. Modelar a imagen y semejanza”. [en línea]. *Cine y educación*. Disponible en: <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/temaspigmalion.htm>
- OVIDIO. *Metamorfosis*. Traducción de Ana Pérez Vega. [en línea] Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, 2002. [Consulta: 04/06/2017] Disponible en: <http://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmccz361>
- PLA, Eric; TORRENT, Katia. *Taller de cine. Una propuesta didáctica para apoyar el uso del cine en las aulas*. [en línea] Disponible en: <http://docplayer.es/40243150-Enric-pla-katia-torrent-taller-de-cine-una-propuesta-didactica-para-apoyar-el-uso-del-cine-en-las-aulas.html>
- PEDRAZA, Pilar. “Pígalión y las mujeres minerales”. [En línea] Universidad de Valencia. Revista digital: *Dossiers feministes*. Instituto Universitario de Estudios Feministas y de Género. Disponible en: <file:///C:/Users/win7/Downloads/763-2866-1-PB.pdf> (artículo de revista digital)
- RAMALLO ASENSIO, Germán Antonio. (1991) “Una aproximación al estudio de la iconografía en el cine”. [en línea] *Cuadernos de arte e iconografía*, ISSN 0214-2821, Tomo 4, Nº. 8, (Ejemplar dedicado a: *Actas*

de los *II Coloquios de Iconografía*), págs. 284-296. Disponible en:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1329012>

- RODRÍGUEZ; M^a del Carmen. (Enero-febrero 2010) “El Mito de Pigmalión en textos literarios y fílmicos”. [en línea] Universidad de Oviedo. *ARBOR Ciencia, Pensamiento y Cultura*. CLXXXVI 741. Páginas 33 – 42.
Disponible en:
arbor.revistas.csic.es/index.php/arbor/article/download/751/759
- SALAS GONZÁLEZ, Carlos. (9 de marzo de 2011). *Del cine a las artes plásticas. Relaciones e influencias en las vanguardias históricas*. [En línea] Dr. Germán Ramallo Asensio (dir.tes.). Departamento de Historia del Arte. Universidad de Murcia.
Disponible en: <file:///C:/Users/win7/Downloads/TCSG.pdf>
- SBAI BELMAR, Khalid. *Mujer, mito y culpa: análisis y reescritura del mito de Pandora*. [en línea] Universidad Complutense de Madrid. [Consulta: 05/06/2017] Disponible en:
http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/44900090/SBAI_BELMAR_Mujer_mito_y_culpa.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1496753296&Signature=nAPbZgiO0Yhb7jLchuc%2ByO%2Fy1Vs%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DMujer_mito_y_culpa_analisis_y_reescritur.pdf
- TOMÁS, Facundo; JUSTO, Isabel (Eds.). (2005) *Pigmalión o el amor por lo creado*. [en línea] Barcelona: Anthropos Editorial en colaboración con la Universidad Politécnica de Valencia. ISBN: 84-7658-745-7. Disponible en:
https://books.google.es/books?hl=es&lr=lang_es&id=eFZMm7kY5vwC&oi

=fnd&pg=PA7&dq=mito+de+pigmali%C3%B3n+y+galatea&ots=_94iX316
jH&sig=AIwESFjf9bkk-0-
ZQZjhWnhhTok#v=onepage&q=mito%20de%20pigmali%C3%B3n%20y%
20galatea&f=false

- ZARAGOZA GRAS, Joana. (2008) “La fascinación por Pandora: El mito en el cine”. [en línea] Universitat Rovira i Virgili. *Arenal. Revista de Historia de las Mujeres*, Vol 15, N° ., [Consulta: 05/06/2017] Disponible en: <http://revistaseug.ugr.es/index.php/arenal/article/view/3027/3113>

B) Páginas web

- FilmAffinity. [en línea] Disponible en: <http://www.filmaffinity.com/es/main.html>.
- Real Academia Española. [en línea] Disponible en: <http://www.rae.es/> Consulta: 04/06/2017
- Wikipedia. [En línea] Disponible en red: <http://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada>

8.3 Filmografía

- *Billy Elliot*. Stephen Daldry, 2000, BBC Films, Reino Unido
- *Edward Scissorhands (Eduardo Manostijeras)*. Tim Burton, 1990, 20th Century Fox, EEUU.
- *Der Blaue Engel (El Ángel Azul)*, Josef von Sternberg, 1930, Universum Film (UFA)
- *Der Golem, wie er in die Welt kam (El Golem)*, Paul Wegener, 1914, Projektions-AG, Alemania.
- *Frankenstein*, James Whale, 1931, Universal Pictures, EEUU.

- *Gilda*. Charles Vidor, 1946, Columbia Pictures Corporation, EEUU.
- *Die Büchse der Pandora (La caja de Pandora)* George Wilhelm Pabst, 1929, Nero-Film AG, Alemania
- *The Seven Year Ich (La tentación vive arriba)*, Billy Wilder, 1955, 20th Century Fox, EEUU.
- *My Fair Lady (Mi bella dama)*, George Cukor, 1964, Warner Bros Picture, EEUU.
- *Pigmalión y Galatea*. Georges Méliès, 1898
- *Disney's Pinocchio (Pinocho)*, Ben Shapsteen, Hamilton Luske, 1940, Walt Disney Pictures, EEUU.
- *Pretty Woman*. G. Marshall, 1990, Touchstone Pictures, EEUU.
- *Who framed Roger Rabbit? (¿Quién engañó a Roger Rabbit?)* 1988, Touchstone Pictures, EEUU.

9. ANEXO I:

EL MITO DE PIGMALIÓN Y GALATEA:

“A las cuales, porque Pigmalión las había visto pasando su vida a través de esa culpa, ofendido por los vicios que numerosos a la mente (245) femínea la naturaleza dio, célibe de esposa vivía y de una consorte de su lecho por largo tiempo carecía. Entre tanto, níveo, con arte felizmente milagroso, esculpió un marfil, y una forma le dio con la que ninguna mujer nacer puede, y de su obra concibió él amor. (250) De una virgen verdadera es su faz, a la que vivir creerías, y si no lo impidiera el respeto, que quería moverse: el arte hasta tal punto escondido queda en el arte suyo. Admira y apura en su pecho Pigmalión del simulado cuerpo unos fuegos. Muchas veces las manos a su obra llega, tanteando ellas si sea (255) cuerpo o aquello marfil, y todavía que marfil es no confiesa. Los labios le besa, y que se le devuelve cree y le habla y la sostiene y está persuadido de que sus dedos se asientan en esos miembros por ellos tocados, y tiene miedo de que, oprimidos, no le venga lividez a sus miembros, y ora ternuras le dedica, ora, gratos a las niñas, (260) presentes le lleva a ella de conchas y torneadas piedrecillas y pequeñas aves y flores mil de colores, y lirios y pintadas pelotas y, de su árbol caídas, lágrimas de las Helíades; orna también con vestidos su cuerpo: da a sus dedos gemas, da largos colgantes a su cuello; (265) en su oreja ligeras perlas, cordoncillos de su pecho cuelgan: todo decoroso es; ni desnuda menos hermosa parece. La coloca a ella en unas sábanas de concha de Sidón teñidas, y la llama compañera de su lecho, y su cuello, reclinado, en plumas mullidas, como si de sentir las hubiera, recuesta. (270) “El festivo día de Venus, de toda Chipre el más celebrado, había llegado, y recubiertos sus curvos cuernos de oro, habían caído golpeadas en su nívea cerviz las novillas y los inciensos humaban, cuando, tras cumplir él su ofrenda, ante las aras se detuvo y tímidamente: “Si, dioses, dar todo podéis, (275) que sea la esposa mía, deseo” –sin atreverse a “la virgen de marfil” decir– Pigmalión, “semejante”, dijo, “a la de marfil.” Sintió, como que ella misma asistía, Venus áurea, a sus fiestas, los votos aquellos qué querían, y, en augurio de su amiga divinidad, la llama tres veces se acreció y su punta por los aires trujo. (280) Cuando volvió, los remedos buscan él de su niña, y echándose en su diván le besó los labios: que estaba templada le pareció; le allega la boca de nuevo, con sus manos

también los pechos le toca. Tocado se ablanda el marfil y depuesto su rigor en él se asientan sus dedos y cede, como la del Himeto al sol, (285) se reblandece la cera y manejada con el pulgar se torna en muchas figuras y por su propio uso se hace usable. Mientras está suspendido y en duda se alegra y engañarse teme, de nuevo su amante y de nuevo con la mano, sus votos vuelven a tocar; un cuerpo era: laten tentadas con el pulgar las venas. (290) Entonces en verdad el Pafio, plenísimas, concibió el héroe palabras con las que a Venus diera las gracias, y sobre esa boca finalmente no falsa su boca puso y, por él dados, esos besos la virgen sintió y enrojció y su tímida luz hacia las luces levantando, a la vez, con el cielo, vio a su amante. (295) A la boda, que ella había hecho, asiste la diosa, y ya cerrados los cuernos lunares en su pleno círculo nueve veces, ella a Pafos dio a luz, de la cual tiene la isla el nombre.

10. ANEXO II:

EL MITO DE PANDORA:

“Los dioses tienen oculta la Vida (13) a los hombres; si no, fácilmente trabajarías en un solo día lo bastante para tener hacienda por todo el año, sin necesidad de proseguir la faena. Pronto colgarías el timón bajo el humo, y se acabarían trabajos de bueyes y mulos incansables (14). Mas Zeus ocultó la Vida—irritado en su corazón—ya que le había chasqueado Prometeo, el de ingenio sutil (15). De ahí, el porqué comenzó a maquinar contra los hombres tristes pesares, y ocultóles el fuego. Pero de nuevo el valiente hijo de Japeto en honda férula (16) se lo robó al prudente Zeus, para dárselo a los hombres, engañando así al dios (17) que se goza en el rayo. Y enfurecido, le dijo Zeus que amontona nubes (18): "¡Hijo de Japeto, que a todos superas en astucias, te alegras de haber robado el fuego, burlando mis designios! ¡Gran azote para ti, y para los hombres venideros! ¡A ellos, yo, en lugar del fuego, les daré un mal, con el que todos se gocen de corazón, abrazando a la vez su propia ruina!

Así dijo, y rompió a reír el padre de hombres y dioses (19); ordenó a Hefesto (20) que al punto mezclase tierra y agua, le infundiera voz y fuerza de un ser humano y formase, parecido a las diosas inmortales, un hermoso y adorable cuerpo de virgen. Mandó después que Atenea (21) la instruyese en sus labores, en el tejido de primorosas telas; y que la dorada Afrodita (22) circundase de gracia su frente, imprimiéndole el doloroso deseo y las ansias que devoran los miembros. A Hermes (23)—mensajero matador de Argos (24)— encargó que le infundiese espíritu de perra y corazón ladino.

Dijo así, y todos obedecieron al soberano Zeus, hijo de Crono. Al punto el famoso cojo (25) modeló con tierra la forma de una casta virgen, según los dictados del Cronida. La diosa ojiglauca (26) Atenea le ciñó la cintura y completó su adorno. Alrededor de su cuello, las Gracias divinas (27) y la augusta Persuasión (28) pusieron collares de oro. Y en torno a ella, las Horas de lindos bucles (29) dispusieron guirnaldas con florecillas primaverales. Fue Palas Atenea (30), la que le ajustó al cuerpo todo el aderezo.

El mensajero Argifonte (31) forjó en su pecho mentiras, palabras falaces y un corazón ladino, cumpliendo el designio de Zeus, que truena sordamente. Por último, el heraldo de dioses la dotó de la palabra, y dio a esta mujer el nombre de Pandora (32), porque todos los moradores de las mansiones olímpicas obsequiaron con tal regalo, procurando la ruina a los hombres que de pan se alimentan (33). Una vez hubo concluido el señuelo fatal, irremediable, el Padre envió en busca de Epimeteo (34), al ilustre Matador de Argos—con el regalo de los dioses—, sí, al veloz mensajero (35). No pensó Epimeteo en lo que Prometeo le había avisado: nunca aceptar obsequio de Zeus Olímpico; devolverlo en cambio a su origen, para evitar así un mal a los mortales. Mas él después de aceptarlo, cuando ya tenía el mal consigo, lo advirtió.

Y es que otrora vivía en la tierra el género humano, lejos y libres (36) de males, libres (36) de la dura fatiga y de enfermedades dolorosas que dan a los hombres la Muerte (37)—pues los hombres envejecen pronto en la desdicha (38).

Pero la mujer, quitando del vaso la gran tapadera, los esparció (39), y maquinó para los hombres tristes congojas. Sola, allí dentro quedaba la Esperanza (40), en indestructible mansión, bajo los bordes del vaso—y no voló fuera: antes le puso Pandora la tapa, según designios del egidíforo Zeus (41), el que nubes reúne. Con lo que son incontables las penas que vagan entre los hombres: pues llena está la tierra de males, llena la mar. Morbos caen sobre los hombres, de día, o les visitan sin más, en la noche, llevando el dolor a los mortales—en silencio, que les quitó la voz el prudente Zeus. Así no hay modo de esquivar el pensamiento del dios (42)”.

11. ANEXO III: Fichas Técnicas:

My Fair Lady:

Título original: *My Fair Lady*

Año: 1964

Duración: 170 min.

País: Estados Unidos

Director: George Cukor

Guion: Alan Jay Lerner (Obra: George Bernard Shaw)

Música: Frederick Loewe

Fotografía: Harry Stradling

Reparto: Audrey Hepburn, Rex Harrison, Stanley Holloway, Wilfrid Hyde-White, Gladys Cooper, Jeremy Brett, Theodore Bikel

Productora: Warner Bros. Pictures; Productor: Jack L. Warner

Género: Musical. Romance. Comedia | Comedia romántica. Años 1910-1919

Sinopsis: “Versión cinematográfica del mito de Pigmalión, inspirada en la obra teatral homónima del escritor irlandés G.B. Shaw (1856-1950). En una lluviosa noche de 1912, el excéntrico y snob lingüista Henry Higgins conoce a Eliza Doolittle, una harapienta y ordinaria vendedora de violetas. El vulgar lenguaje de la florista despierta tanto su interés que hace una arriesgada apuesta con su amigo el coronel Pickering: se compromete a enseñarle a hablar correctamente el inglés y a hacerla pasar por una dama de la alta sociedad en un plazo de seis meses”³⁹.

³⁹ Filmaffinity [en línea] Disponible en: <https://www.filmaffinity.com/es/film317417.html>

El doctor Frankenstein

Título original: *Frankenstein*

Año: 1931

Duración: 71 min.

País: Estados Unidos

Director: James Whale

Guion: Garret Ford, Francis Edward Faragoh (Novela: Mary Shelley)

Música: David Brockman

Fotografía: Arthur Edeson (B&W)

Reparto: Boris Karloff, Colin Clive, Mae Clarke, John Boles, Edward van Sloan, Dwight Frye, Frederick Kerr

Productora: Universal Pictures

Género: Terror. Ciencia ficción | Monstruos. Película de culto

Sinopsis: “El doctor Henry Von Frankenstein acomete un experimento tenebroso: construir, a partir de fragmentos de cadáveres, un nuevo ser humano. Con la ayuda de su criado Fritz, se adentra durante la noche en los cementerios de la localidad para arrancar a los cadáveres las partes que necesita. Lo que ignora es que el cerebro que ha utilizado en su experimento había pertenecido a un criminal”⁴⁰.

⁴⁰ Filmaffinity [en línea] Disponible en: <https://www.filmaffinity.com/es/film443503.html>

Eduardo Manostijeras

Título original: Edward Scissorhands

Año: 1990

Duración: 98 min.

País: Estados Unidos

Director: Tim Burton

Guión: Caroline Thompson

Música: Danny Elfman

Fotografía: Stefan Czapsky

Reparto: Johnny Depp, Winona Ryder, Dianne Wiest, Anthony Michael Hall, Alan Arkin, Kathy Baker, Vincent Price, Caroline Aaron, Robert Oliveri

Productora: 20th Century Fox

Género: Fantástico.

Sinopsis: “Durante una noche de Navidad, una anciana le cuenta a su nieta la historia de Eduardo Manostijeras (Johnny Depp), un muchacho creado por un extravagante inventor (Vincent Price) que no pudo acabar su obra, dejando al joven con cuchillas en lugar de dedos”⁴¹.

⁴¹ Filmaffinity [en línea] Disponible en: <https://www.filmaffinity.com/es/film827774.html>

Pretty Woman

Título original: *Pretty Woman*

Año: 1990

Duración: 119 min.

País: Estados Unidos

Director: Garry Marshall

Guion: J.F. Lawton

Música: James Newton Howard

Fotografía: Charles Minsky

Reparto: Julia Roberts, Richard Gere, Hector Elizondo, Jason Alexander, Ralph Bellamy, Laura San Giacomo, Hank Azaria

Productora: Touchstone Pictures / Silver Screen Partners IV / Arnon Milchan Production

Género: Romance. Comedia | Comedia romántica. Prostitución

Síntesis: “Edward Lewis (Richard Gere), un apuesto y rico hombre de negocios, contrata a una prostituta, Vivian Ward (Julia Roberts), durante un viaje a Los Angeles. Tras pasar con ella la primera noche, Edward le ofrece dinero a Vivian para que pase con él toda la semana y le acompañe a diversos actos sociales”⁴².

⁴² Filmaffinity [en línea] Disponible en: <https://www.filmaffinity.com/es/film514728.html>

Título original: Billy Elliot

Año: 2000

Duración: 111 min.

País: Reino Unido

Director: Stephen Daldry

Guion: Lee Hall

Música: Stephen Warbeck

Fotografía: Brian Tufano

Reparto: Jamie Bell, Julie Walters, Gary Lewis, Jamie Draven, Adam Cooper, Jean Heywood, Stuart Wells, Nicola Blackwell

Productora: Working Title Films / BBC Films / The Arts Council of England

Género: Drama. Comedia | Ballet. Años 80. Homosexualidad. Baile

Sinopsis: “En 1984, durante una huelga de mineros en el condado de Durham, se suceden los enfrentamientos entre piquetes y policía. Entre los mineros más exaltados están Tony y su padre. Éste se ha empeñado en que Billy, su hijo pequeño, reciba clases de boxeo. Pero, aunque el chico tiene un buen juego de piernas, carece por completo de pegada. Un día, en el gimnasio, Billy observa la clase de ballet de la señora Wilkinson, una mujer de carácter severo que lo anima a participar. A partir de ese momento, Billy se dedicará apasionadamente a la danza”⁴³.

⁴³ Filmaffinity [en línea] Disponible en: <https://www.filmaffinity.com/es/film452568.html>

Gilda:

Título original: *Gilda*

Año: 1946

Duración: 110 min.

País: Estados Unidos

Director: Charles Vidor

Guion: Marion Parsonnet (Historia: E.A. Ellington)

Música: Hugo Friedhofer

Fotografía: Rudolph Maté (B&W)

Reparto: Rita Hayworth, Glenn Ford, George MacReady, Joseph Calleia, Steven Geray, Rosa Rey, Joseph Sawyer, Gerald Mohr, Mark Roberts, Ludwig Donath, Donald Douglas, Lionel Royce, Saul Martell

Productora: Columbia Pictures Corporation

Género: Cine negro. Drama. Romance. Thriller | Juego. Celos. Melodrama. Película de culto

Sinopsis: “Johnny Farrell (Glenn Ford), un aventurero que vive de hacer trampas en el juego, recalca en Buenos Aires. Allí lo saca de un apuro Ballin Mundson, el propietario de un lujoso casino, que acaba haciendo de él su hombre de confianza. Un día, Mundson le presenta a su esposa Gilda. Su sorpresa no tiene límites: fue ella precisamente quien lo convirtió en lo que es: un ser cínico y amargado”⁴⁴.

⁴⁴ Filmaffinity [en línea] Disponible en: <https://www.filmaffinity.com/es/film943832.html>

¿Quién engañó a Roger Rabbit?

Título original: *Who Framed Roger Rabbit*

Año: 1988

Duración: 103 min.

País: Estados Unidos

Director: Robert Zemeckis

Guion: Jeffrey Price, Peter S. Seaman

Música: Alan Silvestri

Fotografía: Dean Cundey

Reparto: Animation, Bob Hoskins, Christopher Lloyd, Joanna Cassidy, Mike Edmonds, Joel Silver, Richard LeParmentier

Productora: Touchstone Pictures / Amblin Entertainment

Género: Animación. Comedia. Infantil. Aventuras | Neo-noir. Cine familiar. Cine dentro del cine. Años 40. Looney Tunes. Pato Donald. Película de culto

Síntesis: “Hollywood, 1947. Eddie Valiant (Bob Hoskins), un detective de poca monta, ha sido contratado para encontrar pruebas que demuestren que Marvin Acme, magnate del negocio de los artículos de broma y dueño de Toontown, está rondando a Jessica Rabbit, mujer fatal y esposa de la superestrella del Marron Cartoon, Roger Rabbit. Cuando Acme aparece asesinado, todas las pruebas apuntan a Roger, y el siniestro y ambicioso Juez Doom (Christopher Lloyd) está decidido a condenarlo como sea. Roger suplica a Valiant que le ayude a encontrar al verdadero culpable, pero el asunto se irá complicando a medida que Eddie va descubriendo, escándalo tras escándalo, que la propia existencia de Toontown corre peligro”.⁴⁵

⁴⁵ Filmaffinity [en línea] Disponible en: <https://www.filmaffinity.com/es/film416057.html>

Batman vuelve

Título original: *Batman Returns*

Año: 1992

Duración: 130 min.

País: Estados Unidos

Director: Tim Burton

Guión: Daniel Waters (Historia: Daniel Waters, Sam Hamm. Cómic: Bob Kane)

Música: Danny Elfman

Fotografía: Stefan Czapsky

Reparto: Michael Keaton, Danny DeVito, Michelle Pfeiffer, Christopher Walken, Michael Gough, Michael Murphy, Cristi Conaway, Andrew Bryniarski, Pat Hingle, Vincent Schiavelli, Doug Jones

Productora: Warner Bros. Pictures

Género: Fantástico.

Sinopsis:” Gotham City se enfrenta a dos nuevos y peculiares criminales: el diabólico y siniestro Pingüino, una criatura solitaria y extrañamente deformada, y la hermosa y seductora -aunque letalmente peligrosa- Catwoman. Batman se deberá enfrentar a Pingüino, que quiere convertirse en el amo de la ciudad”⁴⁶.

⁴⁶ Filmaffinity [en línea] Disponible en: <https://www.filmaffinity.com/es/film331876.html>

12. ANEXO IV: Apéndice Gráfico

Fig. 1 *Árbol genealógico de los dioses:*

https://es.wikipedia.org/wiki/Mitolog%C3%ADa_griega#/media/File:PANTEON_GRIEGO.png

Fig. 2 *Matrimonios y descendencia de Zeus:*

https://es.wikipedia.org/wiki/Mitolog%C3%ADa_griega#/media/File:PANTEON_GRIEGO_DESCENDENCIA.png

Fig. 3 *Pigmalión y Galatea*. Jean - León Gérôme, 1890. The Metropolitan Museum of Art: <https://www.wikidata.org/wiki/Q17305070>

Fig. 4 Captura plano de *El Golem*

Fig. 5 Captura plano de *Frankenstein*

Fig. 6 y Fig. 7 Capturas planos de *My Fair Lady*

Fig. 8 y Fig. 9 Capturas planos de *Pretty Woman*

Fig. 10 Captura plano *Pinocho*

Fig. 11 Captura plano *Eduardo Manostijeras*

Fig. 12 *Pandora*. John William Waterhouse, 1896, Colección privada:
[https://es.wikipedia.org/wiki/Pandora_\(Waterhouse\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Pandora_(Waterhouse))

Fig. 13 Captura plano de *El Ángel Azul*

Fig. 14 Captura plano *Gilda*

Fig. 15 Captura plano *La tentación vive arriba*

Fig. 16 y Fig. 17 Capturas de planos de *¿Quién engañó a Roger Rabbit?*

Fig. 18 *Narciso*. Caravaggio, 1913. Galería Nacional de Arte Antiguo. Palacio Barberini:

[https://es.wikipedia.org/wiki/Narciso_\(mitolog%C3%ADa\)#/media/File:Michelangelo_Caravaggio_065.jpg](https://es.wikipedia.org/wiki/Narciso_(mitolog%C3%ADa)#/media/File:Michelangelo_Caravaggio_065.jpg)

Fig. 19 Captura plano El retrato de Dorian Gray