

«Los dioses practican juegos de mesa»: un motivo del cine mitológico y sus antecedentes clásicos*

Gabriel Laguna Mariscal**
UNIVERSIDAD DE CÓRDOBA

Mónica M. Martínez Sariego***
UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS
DE GRAN CANARIA

Miryam Librán Moreno****
UNIVERSIDAD DE EXTREMADURA

Resumen:

La principal convención de la epopeya clásica es el desdoblamiento de plano en dos niveles: el Olimpo y la tierra. Los dioses, desde el Olimpo, intervienen en los asuntos humanos que se desarrollan en la tierra. En algunas películas de tema mitológico, como *Jasón y los Argonautas* (1963) y *Furia de Titanes* (1981), aparece un motivo peculiar que se incardina dentro de esa convención general: los dioses (destacadamente Zeus) practican un juego de mesa en el que las piezas representan a los humanos. Este trabajo rastrea los antecedentes clásicos de este motivo fílmico, así como las conexiones antropológicas y culturales del mismo, con vistas a sugerir posibles fuentes de los guionistas y a examinar su motivación.

Palabras clave:

Cine mitológico, epopeya, convención, dioses, intervención, tradición clásica.

«Gods play board games»: a motif in mythological cinema and its classical antecedents

Abstract:

The main convention in the Classical epic is the splitting of the narrative setting into two levels: Olympus and the Earth, both levels being interlinked, because the Olympian Gods intervene in human affairs. In some mythological films, like *Jason and the Argonauts* (1963) and *Clash of the Titans* (1981), a peculiar motif appears: the Gods play with the lives of the mortals on a board. This paper surveys the Classical background of this game motif, as well as its modern cultural parallels, with a view to trace the sources of the screenwriters and examine their motivation for inserting the motif in the films.

Key words:

Mythological cinema, epic, generic conventions, Gods, intervention, Classical tradition.

1. INTRODUCCIÓN

En la epopeya clásica, una convención fundamental es el desdoblamiento de plano en dos niveles interrelacionados, el del Olimpo y el de la tierra¹. En el nivel superior, los dioses reflexionan, debaten y toman decisiones sobre los asuntos humanos. En el nivel inferior, acontecen las acciones humanas, en última instancia derivadas de las decisiones divinas. Esta interrelación se documenta en las principales epopeyas de la Antigüedad Clásica: *Ilíada*, *Odisea*, *Argonáuticas* de Apolonio de Rodas, *Eneida* de Virgilio, *Argonáuticas* de Valerio Flaco, *Tebaida* de Estacio y *Púnicas* de Silio Itálico. Como excepción a

esta tendencia, Lucano, en época de Nerón, optó por prescindir de la maquinaria divina a la hora de componer su epopeya *De bello civili*².

La intervención divina en los asuntos humanos conoce un amplio abanico de manifestaciones concretas. En principio, los dioses debaten sobre el curso de los acontecimientos en el seno de asambleas estereotipadas (*concilia deorum*) o bien en entrevistas particulares. Pueden intervenir en las acciones humanas enviando instrucciones a los mortales, personalmente o por medio de mensajeros; los mensajes se transmiten en sueños o por emisores disfrazados de humanos. Los dioses también provocan fenómenos naturales que, a su vez, inciden en el desarrollo

Recibido: 21-V-2012. Aceptado: 19-VI-2012.

* Este trabajo se inscribe en los siguientes Proyectos de Investigación: FFI2009-13368 (en el caso de G. Laguna Mariscal), FFI2010-19829 (Mónica M. Martínez Sariego) y FFI2011-24358 (Miryam Librán Moreno).

** Profesor Titular de Filología Latina.

*** Profesora Ayudante Doctora de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada.

**** Profesora Contratada Doctora de Filología Griega.

¹ Cf. HIGHET, G., *La Tradición Clásica. Influencias griegas y romanas en la literatura occidental I*, México, 1954, p. 235.

² Cf. MARINER BIGORRA, S., «La *Farsalia*, poema sin dioses, ¿también sin héroes?», *Estudios Clásicos*, vol. 15 (1971), pp. 133-146.

de los acontecimientos. Finalmente, los dioses pueden bajar a la tierra, para intervenir personalmente (por ejemplo, guerreando en una batalla).

Prácticamente todas estas modalidades de intervención divina se documentan en las películas de tema mitológico. Nos centraremos en dos: *Jasón y los Argonautas* y *Furia de Titanes*. Se pueden considerar estos dos filmes, a pesar de los dieciocho años que median entre sí, como las dos tablas de un díptico, porque presentan un argumento similar (las aventuras de un héroe mitológico, que acaban en un desenlace feliz), introducen el citado desdoblamiento de plano y participan de un mismo espíritu cinematográfico, como consecuencia de que comparten productor (Charles H. Schnner), guionista (Beverly Cross) y, significativamente, técnico de efectos especiales (Ray Harryhausen)³. Los protagonistas de ambas películas, además de presentar los motivos estereotipados que esperamos en un héroe⁴, comparten rasgos muy característicos: el héroe aún niño se salva de un peligro de muerte, causado por la persecución de un familiar (Pelias, Acrisio); tras una ausencia prolongada en el extranjero, dedicada a su formación, regresa a su patria, crecido, para realizar sus hazañas; tiene un antagonista (Pelias, Calibos); recibe la protección de la diosa Hera; debe realizar un peligroso viaje y luchar contra monstruos; visita una ciudad oriental; alcanza su objetivo y se une a una princesa.

El guionista de ambos filmes ideó un procedimiento peculiar para plasmar cinematográficamente la intervención divina en los asuntos humanos. Los dioses olímpicos practican juegos de mesa, similares visualmente al ajedrez, de manera que las piezas de estos juegos representan simbólicamente a los seres humanos. Entre el juego practicado por los dioses en el Olimpo y las acciones que acontecen en la tierra se establece, así, una correlación similar a la de la magia «simpatética». Puede resultar revelador rastrear los precedentes de este motivo en la literatura clásica, así como sus paralelos antropológicos en otros ámbitos de la cultura.

2. EL MOTIVO ÉPICO DE LOS DIOS JUGANDO

2.1. El motivo en *Jasón y los Argonautas* y *Furia de Titanes*

2.1.1. El motivo en *Jasón y los Argonautas*

La película *Jasón y los Argonautas* (1963)⁵ narra la historia del héroe tesalio Jasón, y especialmente la expedición

naval que organizó y acaudilló para conseguir el vellocino de oro, que estaba custodiado en la Cólquide. Realizó esta aventura a instancias de su tío Pelias, usurpador del reino de Yolco (en Tesalia), quien quería deshacerse de él. Para lograr su objetivo, la expedición debe correr muchas aventuras⁶.

En la película se constatan numerosas alteraciones con respecto a la versión clásica. Los detalles de las aventuras de los Argonautas varían, casi siempre al servicio de la espectacularidad de los efectos especiales. Por ejemplo, en las fuentes clásicas Jasón debe enfrentarse con Talos, un gigantón humano, ya en el camino de regreso a la patria, tras haber conseguido el vellocino; en cambio, en la película Talos es un coloso de bronce, con el que Jasón debe enfrentarse en su viaje de ida. Pero estas innovaciones no son especialmente relevantes. Lo más significativo es el cambio que se opera en relación con el espíritu general del mito. La historia original era dramática y sombría. Cuando Jasón roba el vellocino, huye de la Cólquide, llevándose consigo a Medea, la hija del rey Eetes. Medea traiciona a su patria y a su padre, asesinando a su hermano Apsirto para demorar la persecución ordenada por Eetes. Más aún, cuando llegan a Corinto y Jasón se promete con la princesa real, Creúsa⁷, Medea ejecuta una horrible venganza, consistente en que mata a sus propios hijos, habidos con Jasón, además de a Creúsa. Todo este corolario trágico, constituido por los episodios que tienen lugar después de la conquista del vellocino, es omitido en la película. En el filme, la figura de Medea es dulcificada (aparece más como una princesa que como una hechicera) y la historia acaba con un final feliz, propio de un cuento de hadas, una vez que Jasón consigue el vellocino y el amor de Medea.

La intervención de los olímpicos es constante en la película. Al inicio, el dios Hermes comparece en tierra a los efectos de transportar a Jasón al Olimpo, donde recibirá instrucciones directas de Zeus y de Hera. Esta diosa tutela continuamente a Jasón, ya que Zeus le concede la posibilidad de ayudar cinco veces a su protegido. De hecho, una efigie de Hera, tallada como mascarón de popa de la nave Argo, se dirige ocasionalmente al héroe para darle instrucciones. En una escena emblemática de la película, cuando la nave Argo pasa por las Rocas Fragorosas (la versión fílmica de las Simplégades), un Tritón gigantesco emerge de las aguas para «sujetar» las Rocas, propiciando así el paso de la nave.

Desde el Olimpo, los dioses contemplan todas estas aventuras a través de un estanque translúcido. Y juegan a

³ Cf. LILLO REDONET, F., *El cine de tema griego y su aplicación didáctica*, Madrid, 1997, pp. 67 y 81.

⁴ Cf. CAMPBELL, J., *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*, México, 1997.

⁵ Título original: *Jason and the argonauts*. Nacionalidad: USA. Duración: 102 minutos. Director: Don Chaffey. Productor: Charles H. Schneer. Guión: Jan Read y Beverly Cross. Música: Bernard Herrman. Fotografía: Wilkie Cooper. Intérpretes: Todd Armstrong (Jasón), Nancy Kovack (Medea), Niall MacGinnis (Zeus), Honor Blackman (Hera), Michael Gwynn (Hermes), Nigel Green (Hércules). Sobre esta película, véanse AHL, F., «Classical gods and the demonic in Film», en WINKLER, M. M., *Classics and Cinema*, London and Toronto, 1991, pp. 40-59; LILLO REDONET, F., *Op. cit.*, pp. 63-79 y SOLOMON, J., *Peplum. El mundo antiguo en el cine*, Madrid, 2002, pp. 130-131.

⁶ El mito de Jasón es mencionado por Homero, Píndaro y Eurípides, es argumento principal de las *Argonáuticas* de Apolonio de Rodas y de Valerio Flaco, de las *Heroidas* 6 y 12 de Ovidio, y es resumido en Higino, *Fábulas* 12-13 y en Apolodoro, *Biblioteca* I 9, 16-24. Estudios sobre el mito son RUIZ DE ELVIRA, A., *Mitología clásica*, Madrid, 1975, pp. 265-296 y GRIMAL, P., *Diccionario de mitología griega y romana*, Barcelona, 1981, pp. 296-297.

⁷ En otras versiones se la conoce como Glauce.

una especie de juego de mesa, en que las piezas representan a los mortales y el tablero es un mapa de las regiones implicadas en el viaje de Jasón (Grecia, el mar Egeo, la Cólquide) (Fig 1). Siendo así, el juego practicado por los dioses nos recuerda a un juego de estrategia, como el *Stratego* o el *Risk*.



Fig. 1. *Jasón y los Argonautas* (1963) 16'17". Zeus y Hera jugando al juego de mesa.

El corolario de la película se desarrolla en el Olimpo. Cuando Jasón vence en su última aventura (el duelo contra los esqueletos) y llega sano y salvo a la nave, donde se reúne con Medea, en el Olimpo Hera considera que el juego ha terminado. Pero, en un diálogo final, Zeus precisa que se trata solo de una pausa, pues seguirá jugando en el futuro con Jasón. Se justifica así que la historia quede cerrada con un final feliz, omitiendo los acontecimientos trágicos que siguen en la versión clásica:

Hera.- The game is over.

Zeus.- The game certainly isn't over. For the moment, let them enjoy a calm sea, a fresh breeze, and each other. The girl is pretty and I was always sentimental. But for Jason there are other adventures. I have not finished with Jason. Let's continue the game another day.

Hera.- El juego ha acabado.

Zeus.- El juego no ha acabado por cierto. Por el momento, dejémosles disfrutar de un mar tranquilo, de una fresca brisa y el uno del otro. La muchacha es linda y yo siempre he sido un sentimental. Pero a Jasón le aguardan otras aventuras. No he acabado con Jasón. Continuaremos el juego otro día.

2.1.2. El motivo en *Furia de Titanes*

La película *Furia de Titanes* (1981)⁸, por su parte, narra las aventuras del héroe argivo Perseo. La historia había sido muy tratada en las fuentes clásicas⁹. El guión fílmico introduce varias modificaciones, que se han explicado por influencia de los gustos predominantes en la sociedad norteamericana¹⁰, o bien como excusa para desarrollar efectos especiales, especialmente en el ámbito de la animación de seres monstruosos mediante la técnica del *stop-motion*. Igualmente, se ha considerado que el relato fílmico ha sincretizado elementos procedentes de la historia de Belerofontes¹¹. Algunas de las principales modificaciones son las siguientes:

- En la película Perseo tiene un antagonista, llamado Calibos, que fue un pretendiente anterior de Andrómeda y que está protegido por la diosa Tetis, su madre. En la historia tradicional, sólo al final Perseo se topa con la rivalidad por la mano de Andrómeda en la figura de Fineo, tío paterno de la muchacha. El esquema adoptado por la película parece deudor de otra historia clásica: la llegada de Eneas al Lacio y posterior compromiso con la princesa Lavinia; al estar comprometida ésta previamente con Turno, éste se convierte en rival de Eneas.

- En la película, la patria de Andrómeda no es Etiopía, sino una ciudad-reino oriental, llamada Joppa. Es cierto que Jaffa o Iope, en Palestina, aparece en las fuentes clásicas como localización del sacrificio de Andrómeda¹².

- Una vez que se descarta a Calibos como pretendiente de Andrómeda, porque es convertido en un monstruoso sátiro por Zeus (en castigo por haberle robado sus caballos alados), se buscan pretendientes para la princesa mediante la proposición de un acertijo que, en caso de respuesta equivocada, conlleva la ejecución del concursante en la hoguera. Este episodio está ausente de las versiones clásicas, pero parece deudor del episodio de la Esfinge de Tebas, que proponía un acertijo a los forasteros, cuyo premio, en caso de acierto, era la mano de la reina Yocasta, y cuyo castigo, en caso de error, era la muerte; Edipo resolvió el enigma y se casó con Yocasta.

- La muchacha debe ser expuesta al monstruo como castigo porque su madre, Casiopea, alardea de que su hija

⁸ Título original: *Clash of the Titans*. Nacionalidad: USA. Año: 1981. Director: Desmond Davis. Productores: Charles H. Schneer y Ray Harryhausen. Guion: Beverly Cross. Música: Laurence Rosenthal. Efectos especiales: Ray Harryhausen. Fotografía: Ted Moore. Intérpretes: Harry Hamlin (Perseo), Judi Bowker (Andrómeda), Laurence Olivier (Zeus), Maggie Smith (Tetis), Ursula Andress (Afrodita), Jack Gwilin (Posidón), Neil McCarthy (Calibos), Flora Robson, Anna Manahan y Freda Jackson (brujas ciegas). Sobre esta película, véanse AHL, *Op. cit.*, pp. 40-59; LILLO REDONET, *Op. cit.*, pp. 80-92; «Teaching Greek myth and confronting contemporary myths», en WINKLER, M. M., *Classics and Cinema*, London and Toronto, 1991, pp. 25-28; «Teaching Greek myth and confronting contemporary myths», en WINKLER, M. M., *Classical myth & culture in the cinema*, Oxford, New York, 2001, 132-133.

⁹ Las fuentes principales para la historia de Perseo son Ovidio, *Metamorfosis* IV 610-789, Higino, *Fábulas* 63, 151, Manilio V 538-618, Apolodoro, *Biblioteca* II 4, 1-4 y Luciano, *Diálogos marinos* 14. Sobre este mito, véanse RUIZ DE ELVIRA, *Op. cit.*, pp. 155-164; GRIMAL, pp. 425-427; CRISTÓBAL LÓPEZ (1985); DOWDEN, pp. 142-144 y ROSE, *Op. cit.* (2001), pp. 302-5.

¹⁰ Cf. ROSE, *Op. cit.*, (1991), p. 28; *Op. cit.* (2001), p. 309.

¹¹ Cf. AHL, *Op. cit.*, p. 56.

¹² Cf. RUIZ DE ELVIRA, *Op. cit.*, pp. 162-163.

es más hermosa que Tetis. En la versión clásica Casiopea misma presumía de ser más hermosa que las Nereidas.

- Perseo resuelve el enigma y, además, mata al monstruo Kraken, pero no con su cimitarra (como en la mayoría de las versiones tradicionales), sino petrificándolo con la cabeza de Medusa.

- A lo largo de toda su aventura, Perseo cuenta con la ayuda y transporte del caballo alado Pegaso, a pesar de que en la historia tradicional Pegaso surge tardíamente, de la sangre derramada de Medusa. En la mitología clásica Perseo vuela gracias a sus sandalias aladas o *talaria* (uno de los tres dones concedidos por las ninfas), mientras que es Belerofontes quien vuela montado sobre Pegaso. La asociación entre Perseo y Pegaso es una confusión renacentista¹³.

El guionista, Beverly Cross, conocía bien la mitología clásica. Por tanto, las innovaciones del guión sobre el mito tradicional no responden a ignorancia, sino a opciones artísticas¹⁴ y a intereses ideológicos¹⁵. Se inventa la figura del antagonista (Calibos) para que haya un enfrentamiento maniqueo (muy propio de géneros cinematográficos como el Western) entre el bueno y el malo. Es de notar, además, el racismo inherente al hecho de que el villano Calibos sea el único personaje negro de la película. En ese mismo sentido puede explicarse el cambio de emplazamiento de Etiopía a Joppa: los habitantes de Etiopía eran negros, si damos crédito a la etimología misma de su gentilicio («etíope» significa ‘de cara quemada’ en griego), pero Andrómeda está encarnada por una actriz rubia, pálida y delicada (Judi Bowker). La película rezuma también ideología patriarcal, ya que el objetivo del héroe es la unión heterosexual con una princesa joven y guapa; se subraya la excelencia de las cualidades «activas» de Perseo (valentía, fortaleza, astucia, capacidad de liderazgo, favor de los dioses), en contraste con la pasividad de Andrómeda, cuya valía radica en su belleza y docilidad. Finalmente, la presencia del caballo alado Pegaso (al igual que la invención del monstruo Kraken) tiene su razón de ser en el lucimiento del técnico en efectos especiales.

En el Olimpo, Zeus juega a un curioso juego de tablero (Fig. 2). Dispone en la pared de una estantería, provista de pequeños nichos (a manera de columbario), en los que están colocadas numerosas figuras de terracota, que funcionan como trasunto de los mortales. Según lo requiere la acción prevista por Zeus, este dios toma alguna de estas figurillas y las coloca en su «teatro del mundo», que no es más que una maqueta de un teatro griego. Con las piezas representa simbólicamente la acción que va a tener lugar en la tierra.



Fig. 2. *Furia de Titanes* (1981) 7'04". Zeus juega con su teatro del mundo.

Entre el juego y la acción real se establece una correlación similar a la de la magia «simpatética». Por ejemplo, al principio de la película Zeus es informado de la afrenta de Acrisio, que ha arrojado al mar a Dánae y al niño Perseo (hijo del propio Zeus), encerrados en un ataúd. Zeus da órdenes a Posidón para que libere a Kraken, quien, a su vez, lanza un tsunami contra Argos y, consecuentemente, causa la muerte de Acrisio. Zeus acompaña sus órdenes tomando la pieza que representa a Acrisio y aplastándola con sus manos (Fig. 3).



Fig. 3. *Furia de Titanes* (1981) 8'14". Zeus aplasta la figura de Acrisio.

2.2. Antecedentes clásicos

Como antes se apuntó, el desdoblamiento de plano (Olimpo – Tierra) y la intervención divina en los asuntos humanos son una convención general de la epopeya clásica. El motivo concreto del juego de los dioses con juegos de

¹³ *Ibid.*, p. 159.

¹⁴ Cf. AHL, *Op. cit.*, p. 56.

¹⁵ Cf. ROSE, *Op. cit.* (2001), pp. 309-313.

tablero, en que las piezas representan a los mortales, tiene también precedentes, aunque tangenciales, en la literatura clásica.

El primero de ellos se documenta en la *Iliada*. Cuando Aquiles y Héctor están en pleno enfrentamiento, en el canto XXII, Apolo defiende a Héctor, hasta que Zeus sopesa en una balanza los destinos (*keres*) de ambos héroes, de forma que el destino ominoso de Héctor inclina la balanza, marcando así la primacía de su muerte:

Pero cuando ya por cuarta vez llegaron a los manantiales, entonces el padre de los dioses desplegó la áurea balanza, puso en ella dos parcas de la muerte, de intensos dolores, la de Aquiles y la de Héctor, domador de caballos; la cogió por el centro y la suspendió; y el día fatal de Héctor inclinó su peso y descendió al Hades; y Apolo lo abandonó. (*Iliada* XXII 207-213)
(Trad. de Crespo Güemes, 2000: 443)

Este motivo de la psicostasia (literalmente, «pesaje de las almas») reaparece en la tragedia perdida *Psicostasia* de Esquilo (Plutarco, *Cómo hay que escuchar a los poetas* 16F), muy verosímelmente inspirada en un lugar paralelo del poema épico igualmente perdido *Etiópida* de Arctino de Mileto. Según nos cuenta Plutarco, en *Psicostasia* de Esquilo los sometidos al pesaje en la balanza de Zeus son Aquiles y el llamado ‘Aquiles negro’, el fuerte Memnón, caudillo de los etíopes e hijo de la divina Aurora. Mientras ambos héroes se aprestan a combatir, Zeus pesa en una balanza las almas (*psychai*) de los dos contendientes. Las divinas madres de uno y otro combatiente, Tetis y Aurora, se arrodillan ante Zeus, cada una abogando por el alma de su hijo. El fiel de la balanza se inclina del lado del alma de Memnón, y en consecuencia es este, y no Aquiles, el que resulta muerto en este duelo de semidioses. Tanto el pesaje de las almas de la *Etiópida* como el de *Psicostasia* de Esquilo tuvo un reflejo abundante en la pintura vascular griega. En el caso de la *Etiópida* es Hermes, en el de *Psicostasia* Zeus, quien sostiene en sus manos una balanza en cuyos platillos se pesan unas figurillas antropomorfas, retratos en miniatura de ambos héroes que representan las almas de Memnón y Aquiles: la acción de pesar las figurillas por parte de Zeus o Hermes determina el destino de la contrapartida de estas en la vida real (Figs. 4 y 5). Estos «muñecos» nos recuerdan las figuras con las que juega Zeus en las películas.



Fig. 4. Hermes pesando a Aquiles y a Memnón. Detalle de lecitio de figuras negras atribuido al pintor de Safo (ca. 500 a. C.). London. British Museum B 639. Photo. Mus. XXXV B32.



Fig. 5. Hermes pesa a Memnón y a Aquiles, en presencia de sus madres (Aurora y Tetis). Detalle de crátera ateniense de figuras rojas (ca. 460 a. C.). París, Museo del Louvre G399.

En segundo lugar, cabe destacar el célebre pasaje de *Leyes* de Platón (644e) en el que el Extranjero Ateniense afirma que los seres humanos son como marionetas en manos de los dioses, quienes por diversión o por un propósito benéfico manipulan y tiran de las cuerdas que forman nuestros afectos y nuestra razón, de modo que nos movemos de acuerdo con la voluntad divina.

El tercer paralelo importante se documenta en un famoso fragmento del poeta lírico Anacreonte (fr. 53 PMG), que comenta que la locura (*maniai*) y el fragor del combate (*kudoimoi*) son los dados (*astragaloi*) con los que juega Eros. Se entiende que los actos de frenesí y violencia homicida provocados por una pasión

irrefrenable no son sino el resultado en el mundo humano de la tirada de los dados con los que Eros se entretiene.

Estos son los tres pasajes más conocidos y accesibles de la literatura griega en los que se documenta la noción de que el comportamiento de los seres humanos en la tierra está determinado, en mayor o menor medida, por las decisiones que toman los dioses en el transcurso de un juego o por la manipulación que los Olímpicos hacen de la efigie de un ser humano.

2.3. Paralelos del motivo en otros ámbitos culturales

Se atribuye a Albert Einstein la frase de que «Dios no juega a los dados con el universo». Mediante esta metáfora quería expresar seguramente la convicción de que el universo no se mueve por azar, sino que está sujeto a leyes físicas (aunque no necesariamente las leyes de la física tradicional). A esta expresión y a las secuencias cinematográficas referidas arriba subyace una de las llamadas «metáforas de la vida cotidiana»¹⁶. Concretamente, podríamos entender todas estas expresiones como realizaciones de la metáfora cognitiva LA VIDA ES UN JUEGO DE AZAR, de donde derivan, por inferencia, las submetáforas DIOS ES UN JUGADOR Y LOS HUMANOS SON PIEZAS EN SU JUEGO¹⁷.

En inglés documentamos algunos ejemplos de realización lingüística de LA VIDA ES UN JUEGO DE AZAR en expresiones tales como *I'll take my chances; The odds are against me; He's holding all the aces; It's a toss-up; If you play your cards right, you can do it; o Those are high stakes*. El grupo musical ABBA nos ofrece una realización elaborada de la metáfora en la canción «The Winner takes it all» (de 1980). Un sujeto lírico describe por extenso su situación de desamparo amoroso como producto de un juego de azar: cada miembro de la pareja juega sus cartas (*I've played all my cards / And that's what you've done too (...) / No more ace to play*); hay vencedores y derrotados, cuyo destino está fijado de antemano (*The winner takes it all / The loser standing small / Beside the victory / That's her destiny*); y no vale la pena respetar las reglas (*I was a fool / Playing by the rules*). Los dioses (y es lo que nos interesa aquí) participan de este juego con actitud despreocupada y arbitraria, en la línea del pasaje de Anacreonte citado antes:

The gods may throw a dice
Their minds as cold as ice
And someone way down here
Loses someone dear.

Puede que los dioses lancen los dados
con mentes frías como el hielo
y alguien aquí abajo
pierde a alguien querido.

En otras ocasiones es la envidia la que mueve a las divinidades. En «Annabel Lee», famoso poema de Edgar Allan Poe, la muerte de la muchacha amada se explica como consecuencia de la envidia de los ángeles del cielo:

The angels, not half so happy in heaven,
Went envying her and me-
Yes!- that was the reason (as all men know,
In this kingdom by the sea)
That the wind came out of the cloud by night,
Chilling and killing my Annabel Lee. (vv. 21-26)

Éramos sólo dos niños mas tan grande nuestro amor
que los ángeles del cielo nos cogieron envidia
pues no eran tan felices, ni siquiera la mitad,
como todo el mundo sabe, en aquel reino junto al mar.
Por eso un viento partió de una oscura nube aquella noche
para helar el corazón de la hermosa Annabel Lee.
(Traducción de *Radio Futura*).

Aunque el texto original no recoge la metáfora, el grupo musical *Radio Futura* musicó el poema («Annabel Lee», 1987) y, en el correspondiente videoclip, se recurre al motivo de las divinidades jugando a un juego de mesa: dos ángeles –uno blanco y otro negro– mueven figuras sobre un tablero de ajedrez, y la jugada ocasiona la muerte de Annabel Lee (Fig. 6).



Fig. 6. Fotograma del vídeo clip de «Annabel Lee» (Radio Futura).

Por otro lado, desde una perspectiva antropológica cabe vincular el motivo con la creencia en la magia «simpatética», cuya manifestación más conocida es el vudú. Esta se basa en la idea de que todo lo que acontece en una parte del universo afecta a otra parte de ese mismo universo. Uno de los principios sobre los que se asienta es el de la semejanza, por el que «lo igual provoca lo igual». De ahí deriva la práctica de fabricar figurillas –los llamados «muñecos de vudú»– a imagen y semejanza de un ser

¹⁶ Cf. LAKOFF, G. AND JOHNSON, M., *Metaphors We Live By*, Chicago, 1980.

¹⁷ Para un estudio sobre la metáfora cognitiva más específica en que el ajedrez sirve como dominio fuente y la vida como dominio meta en inglés y serbio, véase MIŠIĆ ILLIĆ, B., «Chess-Related Metaphors - Gens Una Sumus», *FACTA UNIVERSITATIS. Series: Linguistics and Literature*, vol. 6 (2008), n° 1, pp. 15-26.

humano sobre el que se pretende influir. Se actúa sobre las figuras para lograr un efecto sobre las personas. La acción buscada puede ser suscitar amor –para lo cual la figura debe, por ejemplo, derretirse al fuego– o causar daño – para lo cual ésta ha de ser, por ejemplo, atravesada con agujas, atada o rota en pedazos. Encontramos evidencias de la creencia en este tipo de magia en la Antigüedad clásica: muñecas halladas en Atenas y otros lugares, papiros mágicos que describen la forma de fabricarlas y textos que, como el *Idilio II* de Teócrito y la *Bucólica VIII* de Virgilio, documentan ritos mágicos de este tenor¹⁸.

El motivo fílmico de que los dioses jueguen con los humanos puede entenderse, en definitiva, como una realización plástica y cinematográfica de la metáfora cognitiva LA VIDA ES UN JUEGO DE AZAR: los seres celestiales, maestros del juego, rigen el destino de los humanos, simples figuritas (TVTropes, 2012). La inserción del motivo en el cine, en la canción de ABBA y en el videoclip de *Radio Futura* puede explicarse, complementariamente, como producto de un vínculo intertextual, habida cuenta de que las remisiones internas son corrientes en el seno de la cultura popular. Por último, la correlación que se establece entre el juego y la acción real puede ser interpretada desde la perspectiva de la magia «simpatética», que proporciona un sustento antropológico al motivo cinematográfico.

3. CONCLUSIONES

Los realizadores de *Jasón y los Argonautas* y de *Duelo de Titanes* se propusieron producir películas de entretenimiento que narraran las aventuras de un héroe mitológico y que, además, transmitieran determinados valores ideológicos. Pretendieron igualmente hacer alarde técnico de efectos especiales. Para ello, respetaron el espíritu de la epopeya clásica, sobre todo con la preservación del elemento sobrenatural y del desdoblamiento de plano Olimpo – Tierra. Pero transgredieron el espíritu épico al convertir las historias en auténticos cuentos de hadas, con boda y final feliz, obviando así los aspectos más trágicos e inquietantes de las historias clásicas.

Para desarrollar la convención general de la intervención divina, introdujeron el motivo de los dioses practicando juegos de mesa. El motivo tenía precedentes clásicos, realizaba plásticamente una metáfora cognitiva y recordaba, asimismo, prácticas mágicas bien conocidas. Estas conexiones aseguraban que resultara familiar a los ojos del espectador. Pero básicamente el recurso al motivo del juego puede explicarse como un intento de representar

plástica y visualmente (es decir, cinematográficamente) la participación de los dioses olímpicos en los asuntos humanos. Quizá respondían con esto a gustos de la época. Es significativo que los «remakes» modernos de ambas películas¹⁹, estrenados en 2000 y 2010, no preserven el motivo del juego, aunque sí la intervención divina²⁰. Posiblemente el motivo del juego resultaba afectado para el espectador del siglo XXI, pero para el espectador de los 60 y de los primeros 80 era aceptable en el contexto de un relato mitológico con rasgos de cuento de hadas.

BIBLIOGRAFÍA

- AHL, F., «Classical gods and the demonic in Film», en WINKLER, M. M., *Classics and Cinema*, London and Toronto, 1991, pp. 40-59.
- CAMPBELL, J., *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*, México, 1997.
- CANO, P.L., *El cine de romanos. Apuntes sobre la Tradición cinematográfica y televisiva del Mundo Clásico*, Madrid, 2011.
- CRESPO GÜEMES, E., *Homero. Iliada*, Madrid, 2000.
- CRISTÓBAL LÓPEZ, V., «Perseo y Andromeda: versiones antiguas y modernas», *Cuadernos de Filología Clásica*, vol. 23 (1985), pp. 51-96.
- FLEMING, M. (2002). Col sends J. Lo to Shrink. *Variety* [en línea]. 3 junio 2002. [Consulta: 19 mayo 2012]. <http://www.variety.com/article/VR1117867955?refCatId=3>
- GRIMAL, P., *Diccionario de mitología griega y romana*, Barcelona, 1981.
- HIGHER, G., *La Tradición Clásica. Influencias griegas y romanas en la literatura occidental*, 2 vols., México, 1954.
- LAKOFF, G. and JOHNSON, M., *Metaphors We Live By*, Chicago, 1980.
- LILLO REDONET, F., *El cine de tema griego y su aplicación didáctica*, Madrid, 1997.
- LUCK, G., *Arcana Mundi. Magia y ciencias ocultas en el mundo griego y romano*, Madrid, 1985.
- MARINER BIGORRA, S., «La Farsalia, poema sin dioses, ¿también sin héroes?», *Estudios Clásicos*, vol. 15 (1971), pp. 133-146.
- MIŠIĀ ILIĀ, B., «Chess-Related Metaphors - Gens Una Sumus», *FACTA UNIVERSITATIS. Series: Linguistics and Literature*, vol. 6 nº 1 (2008), pp. 15-26.
- RHODA, A. R., «Beyond the Chess Master Analogy: Game Theory and Divine» en OORD, T. J., *Creation Set Free: Open Theology Engaging Science Providence*, Eugene 2009, pp. 151-175.
- ROSE, P. W., «Teaching Greek myth and confronting contemporary myths» en WINKLER, M. M., *Classics and Cinema*, London and Toronto, 1991.

¹⁸ Cf. LUCK, G., *Arcana Mundi. Magia y ciencias ocultas en el mundo griego y romano*, Madrid, 1985, pp. 13-14; SOCAS, F., «Magia», en MORENO SOLDEVILA, R., *Diccionario de motivos amorios en la literatura latina (siglos III a. C. – II d. C.)*, Huelva, 2011, p. 252.

¹⁹ Los *remakes* son el «telefilme» *Jason and the Argonauts* (Nick Willing, 2000) y la película *Clash of the Titans* (Louis Leterrier, 2010). En *Jasón* intervienen los dioses, desde el Olimpo; Hera es partidaria de Jasón, mientras que Zeus le es más bien hostil; Hera, además, se presenta a Jasón en varias ocasiones, disfrazada de anciana. En *Clash of the Titans* también aparecen los dioses del Olimpo, e incluso figuras representando a los mortales. Ninguna de las dos películas recrea el motivo del juego de mesa.

²⁰ FLEMING, M. (2002). Col sends J. Lo to Shrink. *Variety* [en línea]. 3 junio 2002. [Consulta: 19 mayo 2012]. <<http://www.variety.com/article/VR1117867955?refCatId=3>>

- _____, «Teaching Greek myth and confronting contemporary myths» en WINKLER, M. M., *Classical myth & culture in the cinema*, Oxford, New York, 2001.
- RUIZ DE ELVIRA, A., *Mitología clásica*, Madrid, 1975.
- SOCAS, F., «Magia», en MORENO SOLDEVILA, R., *Diccionario de motivos amorios en la literatura latina (siglos III a. C. – II d. C.)*, Huelva, 2011.
- SOLOMON, J., *Peplum. El mundo antiguo en el cine*, Madrid, 2002.
- SOSKICE, J. M., *Metaphor and Religious Language*, Oxford, 1985.
- TVTROPES (2012): Chess Motifs [en línea]. [Consulta: 13 Mayo 2012] <<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/ChessMotifs>>