

**EL MONSTRUO DE FRANKENSTEIN:  
TEXTO E IMAGEN EN LA GÉNESIS DE UN MITO MODERNO**

Ana González-Rivas Fernández  
*Universidad Complutense de Madrid*

1. Introducción.....	2
2. Fuentes mitológicas en la novela de Mary Shelley.....	3
3. El monstruo de Frankenstein y el cine. Fijando los elementos de un mito moderno .....	6
4. Postmodernismo: vuelta de tuerca y reconciliación con el monstruo .....	11
5. El mito del monstruo de Frankenstein en el imaginario colectivo.....	15
6. Conclusiones.....	16
Bibliografía .....	17
Debate posterior .....	19

# EL MONSTRUO DE FRANKENSTEIN: TEXTO E IMAGEN EN LA GÉNESIS DE UN MITO MODERNO<sup>1</sup>

Ana González-Rivas Fernández  
*Universidad Complutense de Madrid*

## 1. Introducción

Los mitos surgen en las sociedades primitivas como una forma de explicar el mundo, una representación narrativa de la realidad que justifica hechos aparentemente incomprensibles. Es de esperar, entonces, que, una vez que el hombre ha dado el irrevocable paso del mito al logos, deje de ser necesaria la elaboración de historias para comprender su entorno, ahora accesible a través de la razón. Sin embargo, ni este paso del mito al logos es definitivo, ni el hombre ha dejado de necesitar referentes mitológicos. Y así, las aspiraciones y las frustraciones del hombre siguen expresándose muchas veces a través de historias, motivos o seres sobrenaturales que simbolizan una idea, un deseo, o alguno de los eternos temores consustanciales a la naturaleza humana. Cuando héroes como Aquiles o Hércules dejan de tener vigencia, aparece Superman para salvar el mundo del mal y la destrucción; otros personajes, como las lamias y las estriges, se convirtieron en el actual vampiro, un no-muerto que, hundiendo sus raíces en el folclore popular, ha fijado sus principales características en la Edad Contemporánea. Son los mitos modernos<sup>2</sup>.

A lo largo de este artículo se mostrará un ejemplo de cómo se configura un mito moderno, un proceso complejo que, en este caso, debe enfocarse desde un planteamiento comparatista. Se ha escogido para ello el mito del monstruo de Víctor Frankenstein. Nacido de la pluma de Mary Shelley en 1818, en el siglo XX este “buen salvaje” rousseauiano, basado él mismo en mitos inmemoriales, traspasa los límites de la literatura para representar al monstruo por excelencia de la época moderna. Como se verá en este estudio,

---

<sup>1</sup> Este trabajo se inscribe en el Grupo UCM 930136 “Historiografía de la Literatura Grecolatina en España” y en el proyecto MEC HUM2007-60326/FILO “Historiografía de la Literatura Grecolatina en España: la Edad de Plata (1868-1936)”. Quisiera agradecer al Dr. Francisco García Jurado, a Héctor Real Gutiérrez y al Dr. Christopher Rollason sus sugerencias y observaciones sobre este artículo.

<sup>2</sup> Sobre la creación de mitos modernos, *vid.* Losada Goya en esta misma página [http://www.ucm.es/info/amaltea/documentos/seminario18/Sem100127\\_Losada.pdf](http://www.ucm.es/info/amaltea/documentos/seminario18/Sem100127_Losada.pdf).

la creación de este nuevo mito se lleva a cabo a través de un diálogo de formatos, donde texto e imagen se combinan como formas artísticas independientes; esto es, como dos lenguajes diferentes, pero complementarios. El artículo se dividirá en cuatro apartados, seguidos de unas conclusiones. En primer lugar (apartado 2), se analizarán las fuentes mitológicas en las que se basó Mary Shelley para elaborar su personaje literario. A continuación (3) se mostrará cómo el cine de la primera mitad del siglo XX fue fijando algunos de los elementos de la historia creada en torno al monstruo de Frankenstein, que se separa en parte de su origen literario. El siguiente apartado (4) se centrará en el tratamiento del mito en la postmodernidad, que supuso una importante vuelta de tuerca en lo que respecta a la relación del hombre con el monstruo. Por último (5), a partir de las películas analizadas se estudiará la consolidación de los principales mitemas que componen el mito que aquí se trata. Al final de este artículo (6, conclusiones) se habrá podido comprobar que la elaboración de un mito moderno puede implicar un proceso complejo, donde no sólo convergen diferentes mitologías, sino también los temores del pasado con las ansiedades del presente, el texto literario con el lenguaje audiovisual.

## 2. Fuentes mitológicas en la novela de Mary Shelley

La novela de Mary Shelley *Frankenstein; or the Modern Prometheus* es un claro ejemplo de cómo la inspiración en diferentes mitos, poemas y culturas puede dar lugar a un texto genuino e innovador dentro de la literatura universal<sup>3</sup>. En la obra convergen dos tradiciones míticas: la clásica (mito de Prometeo y mito de Pigmalión) y la bíblica (mito del Gólem y mito de Adán)<sup>4</sup>. En un principio, Shelley parece querer centrar la atención en el mito de Prometeo, como se deduce a partir del título de su novela. Durante el Romanticismo y a lo largo del siglo XIX, Prometeo (en sus dos variantes de “benefactor de la humanidad” —*Prometheus Pyrophoros*— y de “creador de la humanidad” —*Prometheus Plasticator*—) se convierte en todo un símbolo en el que se encarna el valor de la filantropía y la idea del protector que lucha por la

---

<sup>3</sup> Sobre la novela de *Frankenstein; or the Modern Prometheus*, véanse los análisis literarios de Ballesteros y Caporale (1999) y Vega (2002).

<sup>4</sup> Para un desarrollo completo de los mitos, *vid.* Ruiz de Elvira (1980) o Brunel (1988).

justicia social<sup>5</sup>. Las dos fuentes literarias más conocidas para este mito son Esquilo (que en *Prometeo encadenado* pone en escena el martirio del titán) y Hesíodo (que en *La Teogonía* y *Los trabajos y los días* transmite toda la historia precedente); sin embargo, el mito de Prometeo presenta muchas variantes, que han influido también en su configuración (véanse las versiones de Filemón, Atenodoro de Atenas, Pausanias, Luciano de Samosata, Juvenal, Ovidio, e incluso una referencia de Tertuliano, que fue especialmente significativa, pues acabó identificando a Prometeo con el Dios cristiano<sup>6</sup>). Shelley, receptora y recreadora de toda esta tradición mitológica, destaca en su novela uno de los aspectos clave de Prometeo: la compasión que siente el titán hacia sus criaturas, los hombres, lo que lo lleva a desafiar a Zeus. Sin embargo, en su versión literaria hace una importante modificación, que supone una inversión del mito clásico: al contrario que Prometeo, Víctor Frankenstein es movido sólo por el deseo de gloria personal en el ámbito científico, de modo que, una vez que ha transgredido los límites y ha dado vida al monstruo, Frankenstein se desentiende de su criatura, abandonándola a su suerte<sup>7</sup>.

No debe olvidarse la presencia de otro ser artificial dentro del mismo mito de Prometeo: el personaje de Pandora, que Hefesto modeló con arcilla. La mujer que trae el mal a los hombres<sup>8</sup> es otro de los temas de los que se hizo eco el cine del siglo XX, que desarrolló extensamente la figura del ciborg femenino<sup>9</sup>. En relación con esta misma idea de la mujer creada artificialmente, la mitología clásica ofreció a Shelley otro conocido mito: el de Pigmalion, el famoso escultor que, gracias a Venus, vio cómo cobraba vida la figura en mármol de Galatea, su mujer perfecta. Con Galatea comienza una larga lista de mujeres artificiales todavía presentes en la ficción moderna, y que son, en realidad, muñecas tiranizadas para satisfacer las ciegas fantasías de sus propios “Víctor Frankenstein”<sup>10</sup>.

---

<sup>5</sup> Tuvo un impacto importante en las teorías de Karl Marx (*vid.* Baldick, 1987: 121-140).

<sup>6</sup> *Vid.* González-Rivas Fernández (2006: 314 -318).

<sup>7</sup> En esta nueva lectura, el mito de Prometeo está fusionado con el mito medieval de Fausto, el mago que vende su alma al diablo a cambio de conocimiento (el mismo tipo de transgresión de límites en el que incurre Frankenstein).

<sup>8</sup> Una idea misógina también presente en el personaje de Eva dentro de la mitología bíblica.

<sup>9</sup> *Metrópolis*, de la que se hablará posteriormente, es una película heredera de *Frankenstein* y uno de los primeros ejemplos de obras cinematográficas que giran entorno a este tema (*Blade Runner*, *Ghost in the Shell*, 2046...). *Vid.* Pedraza (1998).

<sup>10</sup> *Vid.* Pedraza (1998).

La mitología bíblica nos ofrece otros dos importantes ejemplos sobre la creación de vida: Adán y el Gólem. Como Frankenstein, Adán transgrede los límites cuando, incitado por Eva, toma la fruta del árbol prohibido. Este desafío le supone la expulsión del paraíso, un castigo que, *mutatis mutandis*, se aplica también a Víctor Frankenstein por su osadía de crear vida humana<sup>11</sup>. Frente a Adán, el personaje del Gólem (que en hebreo significa “tonto” o “estúpido”) es un ser hecho de arcilla que carece de alma; se le da vida cuando se escribe la palabra “emet” (“verdad”, en hebreo) en su frente, y se le destruye al quitar la primera vocal de la palabra (“met” significa “muerte”). Aunque el Gólem aparece mencionado por primera vez en el libro de los salmos, la historia más conocida vinculada al mito del Gólem es la que protagoniza Loew, el rabino de Praga que creó un Gólem para que lo ayudara en algunas tareas domésticas y para que defendiera el gueto judío de los ataques antisemitas. Pero el Gólem se volvió agresivo, y empezó a matar a la gente del propio gueto; se decidió entonces acabar con él. Como en *Frankenstein; or the Modern Prometheus*, el mito del Gólem refleja uno de los eternos temores de la humanidad, acrecentados por las innovaciones científicas y tecnológicas: que la creación artificial se rebele contra su creador. Consciente de este problema, en el relato “Sentido giratorio” (“Runaround”, 1942) Isaac Asimov estableció lo que se conoce como “las tres leyes de la robótica”<sup>12</sup>, destinadas precisamente a controlar a los robots y otros seres creados tecnológicamente (o prevenir lo que él llama literalmente “complejo de Frankenstein”<sup>13</sup>); no obstante, como se ha ocupado de demostrar el cine, estas reglas son continuamente quebrantadas, y en muchas ocasiones la

---

<sup>11</sup> Nótese que Frankenstein actúa simultáneamente como Adán y como Dios. Recuérdese, además, que en *Frankenstein* la tradición bíblica se transmite por una doble vertiente: la Biblia en sí misma (un texto fundamental en la cultura protestante) y *Paradise Lost*, de John Milton, poema mencionado en la novela como una de las lecturas que hace el monstruo en el cobertizo de los De Lacey.

<sup>12</sup> Las tres leyes de la robótica establecen que: (1) “un robot no debe dañar a un ser humano ni, por su inacción, dejar que un ser humano sufra daño”; (2) “un robot debe obedecer las órdenes que le son dadas por un ser humano, excepto si estas órdenes están en oposición con la Primera Ley”; (3) “un robot debe proteger su propia existencia hasta donde esta protección no esté en conflicto con la Primera y Segunda Leyes” (Asimov, 1984: 47). En *Robots e Imperio* (1985), Asimov añade una “ley cero”, según la cual un robot debe, ante todo, preservar a la humanidad de cualquier daño (aunque esto pueda llegar a suponer el sacrificio de algún ser humano en concreto). Las tres leyes quedan así supeditadas a la ley cero.

<sup>13</sup> *Vid.* Asimov (1992: 443-454). Sobre el complejo de Frankenstein y las leyes de la robótica, *vid.* McCauley (2007a; 2007b).

criatura escapa del control de su creador con fatales consecuencias (véanse, por ejemplo, *Blade Runner* o *Terminator*).

Ya sean mitos antropogénicos (Prometeo, Génesis) o no (Pandora, Gólem, Pigmalión), todas las mitologías referidas hablan de la creación de la vida, una capacidad divina que tiene su castigo cuando es realizada por los hombres en un acto de transgresión de límites. En un proceso de sincretismo, todos estos mitos se complementan y convergen en la narración de Shelley, añadiendo elementos que finalmente configuran la imagen de tan conocido monstruo.

### **3. El monstruo de Frankenstein y el cine. Fijando los elementos de un mito moderno**

A lo largo de todo el siglo XX el monstruo de Frankenstein ha llamado la atención de muchos cineastas, que han reflejado en sus películas su propia versión de la historia. No es el objetivo de este artículo hacer una revisión exhaustiva de todas las adaptaciones cinematográficas de la novela de Shelley; tampoco se comentarán aquí las películas que derivan del conflicto planteado por la autora, y que giran en torno al ser artificial (como la ya mencionada *Blade Runner*, u otras más recientes como *Yo, Robot* o la película de animación *Wall-e*)<sup>14</sup>. Dejando a un lado estas recreaciones, se ha preferido hacer una selección de películas centradas estrictamente en Frankenstein y su monstruo, a partir de las cuales podrá observarse cómo van surgiendo nuevos elementos que se incorporan al mito desde el ámbito cinematográfico. Puesto que el próximo apartado se dedicará a ejemplos de la postmodernidad, éste se centrará en las películas de la primera mitad del siglo XX, especialmente *Doctor Frankenstein* (James Whale, 1931), *La novia de Frankenstein* (James Whale, 1935), *El hijo de Frankenstein* (Rowland V. Lee, 1939) y *El fantasma de Frankenstein* (Erle C. Kenton, 1942). Por su poca transcendencia dentro de la tradición, se ha omitido la primera película sobre Frankenstein, dirigida en 1910 por J. Searle Dawley y conocida como *El Frankenstein de Edison*<sup>15</sup>. La película apenas dura un cuarto de hora, y lo más destacable de ella es la creación del monstruo, que

---

<sup>14</sup> Una revisión sobre el alcance del monstruo de Frankenstein en el cine puede verse en Martín Alegre (2002: 121-133).

<sup>15</sup> Esta película fue grabada en los estudios Edison, de donde toma su nombre.

Dawley escenifica a través de un proceso alquímico<sup>16</sup>. Su propuesta, sin embargo, no tuvo mucha influencia en posteriores versiones de la historia.

Para entender cómo funciona este proceso de intertextualidad en el que se combinan argumentos y formatos, es preciso analizar las adaptaciones cinematográficas como manifestaciones artísticas con un lenguaje propio (el audiovisual), y, en este sentido, como creaciones independientes de las obras literarias (que sugieren el tema, pero que no por ello obligan a mantener siempre una fidelidad absoluta con la trama). La relación entre la literatura y el cine, por tanto, no debe considerarse en términos jerárquicos de dependencia (una perspectiva que casi siempre ha acabado provocando la decepción del espectador)<sup>17</sup>. El concepto de originalidad es aquí más similar al que existía en la literatura latina con respecto a géneros como la comedia, donde la novedad estaba precisamente en tratar un tema ya presentado por un autor griego, pero dándole una interpretación propia y romana (es el caso de Plauto o de Terencio, que toman como modelo a Menandro para muchas de sus obras); tampoco en la Antigüedad supuso ninguna sorpresa que Séneca escribiera una tragedia sobre Medea diferente de la de Eurípides, y las posibles comparaciones entre ambas no implicaban *a priori* la supremacía de una de ellas. Debe entenderse, pues, que cuando actualmente se habla del monstruo de Frankenstein no se está aludiendo sólo a la novela de Mary Shelley, sino también a las obras de otros muchos autores (cineastas, en este caso); es decir, a un conjunto de documentos mitográficos que ofrecen diferentes variantes de una misma historia.

Cuando el cine empieza a entenderse como un medio narrativo, la fantasía y la ciencia ficción son dos de los géneros que primero se desarrollan en él, y el tema del hombre artificial es uno de los que más atractivos resultan. Inspirándose en el mito del Gólem y en la novela homónima de Gustav Meyrink (*Der Golem*, 1915), Carl Boese y Paul Wegener dirigen *El Gólem: cómo llegó al mundo* (1920)<sup>18</sup>. Años más tarde otra película marcó un nuevo hito en lo que respecta a las creaciones de seres artificiales: *Metrópolis* (1926), de Fritz

---

<sup>16</sup> Frankenstein mezcla en una olla una serie de productos, los pone a calentar en un horno, y en esa misma olla va tomando forma el monstruo.

<sup>17</sup> Sobre la relación entre el cine y la literatura, *vid.* Lozano Moreno (2004a; 2004b) y Paz Gago (2004).

<sup>18</sup> Esta película es la única que se conserva de una trilogía compuesta por *El Gólem* (1915), de Henrik Galeen y Paul Wegener, y *El Gólem y la bailarina* (1917), de Rochus Gliese y Paul Wegener.

Lang. En parte heredera del expresionismo de *El Gólem*, *Metrópolis* presenta un mundo diatópico en el que la clase obrera vive amenazada por la clase intelectual, y donde los robots (concretamente una mujer robot, creada a imitación de María, la protagonista) son utilizados como medio para esta opresión. Tanto *El Gólem* como *Metrópolis* están inspirados en mitos que conformaron el personaje literario del monstruo de Frankenstein (el Gólem; Pandora y Galatea), demostrando que estos temas seguían siendo de interés para su recreación en la ficción. Cerrando esta red de conexiones literarias, mitológicas y cinematográficas, *El Gólem* y *Metrópolis* serán dos influencias directas en las películas sobre Frankenstein desde el *Doctor Frankenstein* de James Whale, que marcó gran parte del camino que siguieron las demás.

La versión cinematográfica de Whale se centra exclusivamente en la creación del monstruo y en su destrucción final, eliminando el resto de las narraciones marco de la novela de Shelley, e incluso modificando en cierta medida la psicología de los personajes. Este distanciamiento se debe en parte a una fuente intermedia que conectó la obra de Mary Shelley y la película de James Whale: la recreación teatral de Richard Brinsley Peake, *Presumption; or the Fate of Frankenstein* (1823), que en realidad fue la principal referencia de Whale. Por cuestiones prácticas obvias, en *Presumption* se simplificó bastante la trama de la novela (lo que ocurrirá también en las películas), y se hicieron importantes modificaciones en algunos aspectos de la historia (como las relaciones entre los personajes).

Teniendo en cuenta estos referentes literarios, así como la estética cinematográfica plasmada en *El Gólem*, *Metrópolis* y el *Frankenstein* de Edison, Whale fijó algunos de los elementos que acabaron siendo esenciales en el mito de Frankenstein y su monstruo. Llama la atención, en primer lugar, la aparición de un nuevo personaje: Fritz, el ayudante de Víctor Frankenstein (que en la versión literaria trabajaba solo y en secreto). El personaje, no obstante, ya había aparecido con el mismo nombre en la obra de Peake. Otra de las nuevas incorporaciones es el motivo del cerebro anormal, que justifica en parte la actitud violenta e irracional del monstruo; este motivo diluye el trasfondo filosófico que Shelley había reflejado en su novela, donde la violencia del monstruo se explica por el rechazo de su “padre” y de la sociedad. Se elimina, asimismo, el proceso de aprendizaje del monstruo y su



capacidad de hablar, lo que lo hace mucho más monstruoso y menos humano que en Mary Shelley. Dentro del mismo proceso de creación del monstruo, uno de los motivos que más éxito ha tenido en la tradición posterior ha sido la tormenta eléctrica y el rayo, que en último extremo es lo que da la vida a este nuevo ser. Aunque se sabe que estaba al tanto de los avances científicos de su tiempo y de teorías como el galvanismo, Shelley deja los verdaderos métodos del doctor Frankenstein a la imaginación del lector<sup>19</sup>. Ya se ha dicho que Dawley propuso una aleación alquímica, pero la variante que definitivamente se impuso en el imaginario colectivo fue el rayo de Whale. Por otra parte, el laboratorio de Víctor Frankenstein y los diversos efectos eléctricos que se producen son una influencia directa de *Metrópolis* y la fabricación del robot de María. Una vez que Frankenstein comprueba que el monstruo está vivo, es interesante ver cómo se desarrolla uno de los temas centrales de la novela, esto es, la irresponsabilidad paterna y el abandono de la criatura: el Víctor Frankenstein de Mary Shelley se queda aterrado nada más ver el rostro del monstruo, y sale huyendo del laboratorio; el personaje de Whale, en cambio, se muestra orgulloso de su creación, y sólo la abandona por temor a su violencia. La muerte del monstruo ha sido también una de las escenas más características del mito: en la novela, después de una larga persecución por el Ártico, el monstruo encuentra finalmente a Víctor Frankenstein, que yace agonizante en el barco de Robert Walton; muerto Frankenstein, el monstruo se autoinmola, dejándose quemar en la misma pira que el cadáver. En la película de Whale, sin embargo, el monstruo es perseguido por la gente del pueblo, y acaba sepultado bajo las ruinas en llamas del mismo molino en que se había refugiado. De nuevo, a pesar de que el mito se inauguró con la obra literaria, la imagen del molino ardiendo se ha impuesto en las representaciones de la historia de Frankenstein. Otra interesante aportación de Whale es el encuentro del monstruo con una niña, con la que juega y a la que ahoga

---

<sup>19</sup> “Por fortuna mis trabajos se acercaban a su término (...). Una siniestra noche del mes de noviembre, pude por fin contemplar el resultado de mis fatigosas tareas. Con una ansiedad casi agónica, coloqué al alcance de mi mano el instrumental que iba a permitirme encender el brillo de la vida en la forma inerte que yacía a mis plantas. Era la una de la madrugada, la lluvia repiqueteaba lúgubrementemente en las calles y la vela que iluminaba la estancia se había consumido casi por completo. De pronto, al tenebroso fulgor de la llama mortecina, observé cómo la criatura entreabría sus ojos ambarinos y desvaídos. Respiró profundamente y sus miembros se movieron convulsos” (Shelley, 1980: 82-83).

accidentalmente al tirarla a un estanque; icónicamente, este grotesco contraste entre la niña y el monstruo<sup>20</sup> tiene su origen en *El Gólem* de Wegener, aunque en esa ocasión es la niña la que, de forma inocente, acaba venciendo al monstruo. Finalmente, la película ha mantenido algunas escenas clave de la novela (como la aparición del monstruo la noche de bodas de Víctor Frankenstein) y algunos motivos básicos (el fuego).

El mismo James Whale dirigió en 1935 la secuela de su película: *La novia de Frankenstein*. En ella se desarrolla un tema presente en la novela de Shelley que no había aparecido en *Doctor Frankenstein*: la construcción de una mujer artificial, para que fuera la compañera del monstruo. Esta vez Víctor Frankenstein no trabaja voluntariamente, sino forzado por el doctor Praetorius y por el mismo monstruo, que tiene secuestrada a la mujer de Frankenstein. A diferencia de la novela, en la película Frankenstein termina su obra y revive a esta mujer artificial; pero cuando despierta y ve a la pareja que le estaba destinada, grita espantada, dejando al monstruo sin consuelo por este inesperado rechazo. Es interesante observar que en esta segunda película Whale utiliza algunos motivos de la novela obviados en su primera obra: por ejemplo, el encuentro del monstruo con el ermitaño ciego (que sustituye a la familia De Lacey), su proceso de aprendizaje (y su capacidad de hablar), o el desagrado que siente hacia sí mismo cuando se ve reflejado en el estanque (recreación invertida del mito de Narciso). Por otra parte, Whale se mantiene fiel a algunos de los motivos que él mismo había creado en la película anterior, y que van así asentándose en la idea abstracta del mito: se mantiene la presencia de un ayudante (ahora llamado Karl); el rayo y la electricidad son igualmente la fuente para crear vida; y de nuevo el monstruo muere bajo las ruinas de un edificio (el castillo de Frankenstein). Esta vez no hay referencia al cerebro que se implanta en la mujer artificial, pero sí a su corazón (un curioso cambio de un motivo más racional —el cerebro— a otro más emocional —el corazón—, quizá ligado al sexo del monstruo). Nótese, por otra parte, que ya desde el mismo título de esta película hay una identificación entre el monstruo y su creador, que en el imaginario colectivo acaban compartiendo nombre.

---

<sup>20</sup> La escena como tal no aparece en la novela, aunque sí hay un encuentro entre el monstruo y un niño, que puede ser extrapolable. Se trata del hermano pequeño de Víctor Frankenstein, William, al que el monstruo mata al descubrir su relación de parentesco con el doctor. No hay, sin embargo, la inocencia (aterradora) que está presente en la escena de Whale.

El cine ha presentado la ambición de Frankenstein como una maldición que hereda su hijo, al que se le han dedicado dos películas: *El hijo de Frankenstein* (1939), de Rowland V. Lee, y *El fantasma de Frankenstein* (1942), de Erle C. Kenton<sup>21</sup>. En ellas la historia se repite, y también muchos de los motivos que ya se habían presentado. En ambas películas reaparece el ayudante, ahora con el nombre de Igor (que es como más habitualmente será conocido). En *El fantasma de Frankenstein* el cerebro es un motivo central, pues será el de Igor el que finalmente se implante al monstruo; no se menciona, sin embargo, en *El hijo de Frankenstein*. En ninguno de estos casos se utiliza la descarga directa del rayo, pero la electricidad sigue siendo esencial para dar vida al monstruo, y se mantiene la misma estética del laboratorio de Frankenstein. Aunque en estas películas no aparece Elizabeth, sigue escenificándose la aparición del monstruo ante una mujer indefensa, que se desmaya aterrada. Se mantiene igualmente el encuentro del monstruo con una niña en *El fantasma de Frankenstein*, y con el hijo del protagonista (nieto de Víctor Frankenstein) en *El hijo de Frankenstein*. En los dos casos es el pueblo el que castiga y mata al monstruo, tal y como ocurría en la primera película de James Whale. Nótese, finalmente, que, frente a las películas de Whale, donde de una forma u otra quedaba patente la bondad del monstruo, Lee y Kenton le hacen actuar de una forma más autómatas, eliminando los indicios de inteligencia o de sentimientos.

Al margen de los motivos comentados, cabe destacar la importancia que tiene la imagen del monstruo en estas películas, que ha quedado determinada por la representación de Boris Karloff (que actúa en todas ellas, salvo en *El fantasma de Frankenstein*, donde el actor escogido es Lon Chaney). El disfraz y el maquillaje de Karloff (a cargo de Jack Pierce, que tardaba cada día nada menos que cuatro horas en caracterizarlo) llegó a ser tan identificativo, que los Estudios Universal poseen todos los derechos sobre la imagen hasta el año 2026 (Payán y Payán, 2006: 98).

#### **4. Postmodernismo: vuelta de tuerca y reconciliación con el monstruo**

En el postmodernismo la sociedad cambia su manera de ver al monstruo de Frankenstein. Los miedos que en un principio estaban

---

<sup>21</sup> Aunque son de diferentes directores, la segunda se presenta como secuela de la primera.

representados por la criatura han perdido vigencia, y han surgido nuevas inquietudes; paralelamente, el escepticismo postmoderno funciona en parte como anestésico, sembrando en el público cierta indiferencia hacia los monstruos ya conocidos. Es en este contexto moderno donde se reformula la relación con el monstruo de Frankenstein, con el que la sociedad parece haberse reconciliado. Dos recreaciones cinematográficas servirán de ejemplo: *El Jovencito Frankenstein* (1974), de Mel Brooks, y el cortometraje de Tim Burton *Frankenweenie* (1984). Ambas cuentan con la tradición mitológica, literaria y cinematográfica precedente, y jugarán con todos los elementos que ésta les proporciona. Se hará referencia, finalmente, a *Frankenstein de Mary Shelley* (1999), de Branagh, un intento de volver a la versión más literaria, con el que podrá observarse hasta qué punto han influido en el mito las películas precedentes.

Brooks lleva al monstruo de Frankenstein al ámbito de la parodia, lo que resulta muy significativo desde el punto de vista de la construcción de un mito. Nótese que la parodia sólo cumple su función cómica cuando la historia que se reelabora tiene ya unos elementos reconocibles por el público (y por tanto, parodiables); en caso de que esa historia previa no estuviera de alguna forma presente en la mente de los lectores o espectadores, la parodia en sí misma dejaría de tener gracia. Las parodias, como las caricaturas, subrayan los rasgos más destacados, y por esta razón son especialmente valiosas a la hora de juzgar los elementos fijos de una historia. En este sentido, la película de Brooks permite confirmar lo que podemos considerar mitemas ya consolidados dentro del mito de Frankenstein.

*El jovencito Frankenstein* recupera la historia del monstruo a través del nieto del doctor Frankenstein: Frederick Frankenstein (que reniega de su linaje, e insiste en ser llamado “Fronkensteen”). Acompañado por Igor (o “Eyegor”), la atractiva Inga y la misteriosa Frau Blücher, descubre las anotaciones de su abuelo y decide reiniciar sus experimentos. Dejando a un lado las referencias a Transilvania y al tenebroso castillo de Frankenstein (influencias que proceden de la historia de Drácula<sup>22</sup>, otro de los grandes mitos modernos que ha generado la literatura gótica), Brooks se basa

---

<sup>22</sup> Algunos de estos motivos heredados de Drácula ya aparecieron en las películas de la primera mitad del siglo XX.

principalmente en la tradición cinematográfica sobre Frankenstein. De la primera película de Whale se verán repetidas algunas escenas fundamentales (como la imagen de Frankenstein y su ayudante escondidos tras un muro mientras esperan el momento oportuno para desenterrar un cadáver), así como algunos de los principales motivos creados por el cineasta. El motivo del cerebro “anormal” (que toma el ayudante del doctor cuando accidentalmente echa a perder el cerebro correcto) se desarrolla exactamente igual que en la película de Whale, aunque de forma paródica. Otro de los motivos clave que se mantiene es el rayo como fuente generadora de vida en el monstruo, así como el miedo al fuego que siente el monstruo<sup>23</sup>. No falta la escena del encuentro entre el monstruo y la niña (que Brooks también resuelve de manera cómica); e igualmente aparecen motivos de películas posteriores a la de 1931: la escena del ermitaño ciego, el tribunal del pueblo que condena las actividades del doctor Frankenstein y el inspector con el brazo metálico (uno de los personajes en *El hijo de Frankenstein*). Como no podía ser menos, Brooks incorpora también a la novia del monstruo con el mismo peinado eléctrico con que fue presentada por Whale en *La novia de Frankenstein*. Pero la importancia de *El Jovencito Frankenstein* no está tanto en la continuación de ciertos temas, como en la ruptura de las expectativas creadas por el mismo mito, una vuelta de tuerca que se concreta en la reconciliación entre el doctor y el monstruo. En la película de Brooks, Frederick Frankenstein ya conoce la historia, y, dispuesto a redimir los pecados de su antepasado, aplica directamente la moraleja: en lugar de abandonar a su criatura, asume su paternidad y toma al monstruo bajo su protección (lo que también contribuirá a convertir la tragedia final en un *happy ending*, más adecuado para el género de la comedia).

La misma reconciliación con el monstruo aparece en otro ejemplo cinematográfico de las últimas décadas del siglo XX: *Frankenweenie*, de Tim Burton. En *Frankenweenie* Burton traslada la historia del *mad doctor* al mundo de la infancia, y convierte a Víctor Frankenstein en un niño deseoso de revivir a su compañero de juegos, el perro Sparky, que ha muerto atropellado. Lo

---

<sup>23</sup> Recuérdese que, aunque el fuego es un motivo importante en la novela de Mary Shelley (así como en el mito de Prometeo del que parte), la referencia a este miedo no aparece hasta la primera película de James Whale.

consigue, pero los vecinos ven a este nuevo perro como un monstruo, y lo persiguen hasta matarlo. Antes de morir, Sparky salva al pequeño Frankenstein, lo que conmueve a todos, que deciden reanimar al perro utilizando para ello la energía de las baterías de los coches. En esta historia Burton utiliza los mitemas ya conocidos: el proceso de reanimación del monstruo a través de la electricidad (y concretamente del rayo); el “laboratorio” improvisado del pequeño Víctor (con claras reminiscencias del que Whale “heredó” de *Metrópolis*); el *look* de la novia de Frankenstein (una perrita que sale al encuentro de Sparky, dando a entender que entre ellos surge el amor a primera vista); y finalmente, el incendio del molino, un motivo creado en la película de 1931, y que Burton ha mantenido. Junto a todos estos mitemas, se observa que, incluso cuando el protagonista es un perro, prevalece una estética del monstruo muy definida, que es la que más éxito ha tenido en el imaginario popular: un ser lleno de cicatrices y con electrodos en el cuello. La reconciliación con el monstruo, presente tanto en la película de Brooks como en la de Burton, muestra que en la postmodernidad el hombre está ya preparado para enfrentarse a los miedos que él representaba.

Cabe mencionar, por último, la película *Frankenstein de Mary Shelley*, que trata de ajustarse más a la obra literaria. Branagh retoma la narración marco de Robert Walton, y desarrolla igualmente algunos aspectos que eran esenciales en la novela: el proceso de aprendizaje del monstruo y su capacidad de hablar (incluyendo la entrevista que tienen creador y criatura), las historias que giran en torno a la familia de Víctor Frankenstein (su madre, Justine, William, Clerval...), la historia de amor entre el doctor y Elizabeth, la presentación de la familia De Lacey, la muerte final de Frankenstein y la autoinmolación del monstruo. La historia recupera también parte del espíritu de la novela al centrarse en el doctor Frankenstein y en su acto de transgresión. No obstante, la película de Branagh mantiene algunos elementos de la tradición cinematográfica, lo que confirma el gran peso que ésta ha tenido en la configuración del mito (incluso cuando el propósito es seguir la novela). Así, también este Víctor Frankenstein completa su criatura con la implantación de un cerebro (esta vez el de un profesor de la universidad), y, en cuanto al escenario, se conserva una estética del laboratorio de Frankenstein similar a la que estableció Whale, recreando también un proceso eléctrico. Finalmente, en

algunos aspectos Branagh se permite ciertas innovaciones de cosecha propia: para la creación del monstruo incluye el líquido amniótico (simulando así un parto natural), y para la creación de la mujer artificial (a la que se revive, a diferencia de la novela) juega con la fantasía que tiene el propio doctor Frankenstein de resucitar a su prometida Elizabeth. No obstante, no parece que estas innovaciones hayan tenido un gran calado en la idea general del mito que se ha popularizado finalmente.

## 5. El mito del monstruo de Frankenstein en el imaginario colectivo

Como se ha ido sugiriendo, a partir de las obras aquí comentadas es posible extraer los mitemas que configuran el mito del monstruo de Frankenstein, una suerte de “retrato robot” que se desprende de diferentes manifestaciones artísticas. Fue Mary Shelley la que, inspirándose en mitos como el de Prometeo, Pígameo, el Gólem o Adán, dio forma por primera vez a este ser de grandes proporciones, el reflejo monstruoso del doctor Víctor Frankenstein. Pero, al margen de la obra de Shelley, será especialmente significativo el texto teatral de Peake, *Presumption; or the fate of Frankenstein*. Aunque en esta obra se modifica parte de la trama (incorporando con éxito al ayudante del doctor Frankenstein), algunos elementos de la novela se mantienen, asentándose así en la base del mito: es el caso de la ambición científica de Frankenstein, la construcción del hombre artificial y el desastre que este hecho trae consigo. Finalmente, el cine ha añadido unos motivos que se repiten de forma constante (los nuevos mitemas): la utilización de un cerebro anormal; la revivificación del cuerpo a través de un rayo; la revivificación de una mujer artificial; la tan característica estética del monstruo; el pueblo como colectivo que castiga al monstruo y lo persigue hasta su muerte; y la muerte del monstruo dentro del molino incendiado (o en un lugar equivalente). La escena de la niña y el monstruo que elaboró Whale influido por *El Gólem* de Wegener ha resultado ser también muy icónica, y puede considerarse igualmente como parte del mito; asimismo, la escena del ermitaño se hace muy reconocible desde que Whale la utilizara en *La novia de Frankenstein* y Brooks la parodiara en *El jovencito Frankenstein*. En general, el monstruo no habla, un hecho que, junto con la implantación de un cerebro anormal, elimina parte del trasfondo filosófico de la novela. Por último,

especialmente importante ha sido la aplicación del nombre del creador (Frankenstein) a la criatura, un paso que se ha dado en la cultura popular y que actualmente está profundamente arraigado en esta historia de ficción. De una forma u otra, todos estos motivos han entrado ya en el imaginario colectivo, lo que finalmente permite hablar del monstruo de Frankenstein como mito.

## 6. Conclusiones

En la cultura moderna, el monstruo de Frankenstein ha seguido un complejo proceso de mitificación, en el que convergen mitología, literatura y cine. Aunque originalmente el personaje fue creado por Mary Shelley en su novela *Frankenstein; or the Modern Prometheus*, a lo largo del siglo XIX y, sobre todo, en el siglo XX se han ido presentando nuevas versiones de esta historia desde diferentes formas artísticas, y especialmente a través del lenguaje audiovisual (el teatro y el cine). Cada una de estas obras ha funcionado como un documento mitográfico con sus propias variantes (unas variantes que, con el paso de los años, se consolidan o quedan en el olvido). Por otra parte, debe recordarse que la novela de Shelley no sólo genera un mito, sino que ella misma amalgama motivos de diferentes mitologías antiguas, como la hebrea y la clásica. La mitología, por tanto, está continuamente retroalimentándose en este sistema de redes, donde los mitos antiguos se encuentran con los modernos en caminos de ida y vuelta.

Para este artículo se ha partido de una selección de películas que han tenido cierta transcendencia y que han ido creando una tradición cinematográfica sobre el tema. Las conexiones que existen entre ellas, así como las relaciones que se establecen con otras obras previas, da una idea del complejo sistema que se crea para configurar este mito moderno, y demuestra igualmente que el mito del monstruo de Frankenstein sobrepasa pronto los límites de lo literario. Supone, asimismo, una revisión del concepto de originalidad, que también puede dar cabida a interpretaciones y recreaciones de una ficción ya elaborada (ficción de la que muchas veces se desvían, ampliando así el material mitográfico).

La construcción del mito del monstruo de Frankenstein, en definitiva, se lleva a cabo de forma similar a como se elaboraban los mitos antiguos. No obstante, se advierten algunas particularidades que marcan su modernidad. En



primer lugar, se parte de uno de los miedos que aterroriza al hombre moderno: el miedo a la sublevación de la tecnología, un temor que está especialmente presente desde la Revolución Industrial, y que ha sido ampliamente desarrollado en la ciencia ficción. Por otra parte, este mito surge a partir de un diálogo de formatos, donde convergen el lenguaje literario y el cinematográfico (un hecho propio de la modernidad, que no encontramos ni en la mitología antigua, ni en la medieval); ciertamente, tal es la interacción entre ambos, que se puede afirmar que, en lo que respecta a este mito, el cine y la literatura han creado una relación indisoluble. Finalmente, a diferencia de otros mitos y leyendas, no hay un mito de tradición oral previo a la novela de Shelley y al resto de las versiones comentadas, sino que el mito está constantemente construyéndose a sí mismo con cada nueva obra que incluye al monstruo de Frankenstein como protagonista. El arte, en cualquiera de sus formas, es ahora el principal vehículo para la nueva mitología. Desprovistos de cualquier significado religioso, los mitos modernos siguen así respondiendo a las preocupaciones y los anhelos de los hombres, y a veces, como el monstruo de Frankenstein, reflejando también sus miedos.

### **Bibliografía**

- Asimov, Isaac, "The Machine and the Robot" (1978) en *Visiones de robot*, traducción de Lorenzo Cortina, Barcelona, Plaza & Janes Editores, 1992, pp. 443-454.
- . "Runaround" en *Yo, Robot*, Barcelona, Edhasa, 1984.
- Baldick, Chris, *In Frankenstein's Shadow: Myth, Monstrousness, and Nineteenth-Century Writing*, Oxford, Clarendon Press, 1987.
- Ballesteros, Antonio y Caporale, Silvia, introducción a *Frankenstein*, de Mary Shelley, Madrid, Ediciones Almar, 1999 (edición de 1818).
- Brunel, Pierre, *Dictionnaire des mythes littéraires*, Paris, Editions du Rocher, 1988.
- González-Rivas Fernández, Ana, "Frankenstein; or the Modern Prometheus: una tragedia griega", *Minerva: Revista de Filología Clásica*, 19 (2006), pp. 309-326.
- Losada Goya, José Manuel, "Mito moderno y proceso de mitificación", [http://www.ucm.es/info/amaltea/documentos/seminario18/Sem100127\\_Losada.pdf](http://www.ucm.es/info/amaltea/documentos/seminario18/Sem100127_Losada.pdf).

- Lozano Moreno, Susana, “La adaptación cinematográfica y el lenguaje del cine frente a la literatura y el teatro”, Madrid, [www.liceus.com](http://www.liceus.com), 2004a. Último acceso: 25 de octubre del 2009.
- . “La crítica de una adaptación cinematográfica: libro y película”, Madrid, [www.liceus.com](http://www.liceus.com), 2004b. Último acceso: 25 de octubre de 2009.
- Martín Alegre, Sara, *Monstruos al final del milenio*, Alberto Santos Editor, 2002.
- McCauley, Lee, “Countering the Frankenstein Complex” (2007a): [http://www-robotics.usc.edu/~tapus/AAAI\\_SpringSymposium2007/submissions/aaai\\_ss\\_07\\_id06.pdf](http://www-robotics.usc.edu/~tapus/AAAI_SpringSymposium2007/submissions/aaai_ss_07_id06.pdf). Último acceso: 25 de octubre de 2009.
- . “The Frankenstein’s Complex and Asimov’s Three Laws” (2007b): <http://www.aaai.org/Papers/Workshops/2007/WS-07-07/WS07-07-003.pdf>. Último acceso: 25 de octubre del 2009.
- Paz Gago, José María, “Cine y literatura en el ámbito comparativo”, Madrid, [www.liceus.com](http://www.liceus.com), 2004. Último acceso: 25 de octubre de 2009.
- Pedraza, Pilar, *Máquinas de Matar. Secretos del cuerpo artificial*, Madrid, Valdemar, 1998.
- Ruiz de Elvira, *Mitología Clásica*, Gredos, Madrid, 1982.
- Shelley, Mary, *Frankenstein*, Serrat Crespo, M. (traducción), Barcelona, Bruguera, col. Libro Amigo, 1980 (edición de 1831).
- Vega, Pilar, *Frankensteiniana: la tragedia del hombre artificial*, Madrid, Alianza, 2002.

## Debate posterior

**Cristina Coriasso:** Me he acordado de una escena de *El jovencito Frankenstein*, donde el doctor se lo lleva a un teatro y bailan claqué. Al final, desemboca con un colectivo que quiere terminar con el monstruo. ¿No es eso deshacer la reconciliación?

**Ana González-Rivas:** No es terminar con la reconciliación. Víctor Frankenstein sabe que es bueno, y que lo están asustando. Por eso montan ese numerito, y lo mete de nuevo en la prisión.

**Cristina Coriasso:** No tiene éxito la divulgación del logro científico.

**Ana González-Rivas:** La reconciliación viene luego con la sociedad, como sucede en *Frankweenie*, al final, cuando hacen ese intercambio entre el monstruo y Víctor y los conectan en las camillas. Víctor transmite inteligencia y el monstruo, potencia sexual. Y entonces aparece el pueblo, que quería linchar al monstruo, pero el monstruo se levanta y les explica que es bueno... Por eso repetí tanto al principio, porque son elementos que continúan. Ya no es cualquier laboratorio, sino ese laboratorio que viene de *Metrópolis*. No es cualquier monstruo o cualquier estética, sino que tiene que tener electrodos en el cuello y la cabeza cuadrada.

**Marta Guirao:** Me resulta curioso que hay una especie de proceso de construcción intertextual que existe desde hace cien años, los del mito de Frankenstein, que es de desarrollo, pero también de agotamiento. Se introducen elementos que susciten la reacción, y luego la historia de la vida del monstruo, con su novia, su hijo, su fantasma, y luego la parodia pura, hasta el perro Frankenstein... Hace un par de años traduje una parte de una novela para adolescentes en la que se recuperaba todo esto: científico loco en laboratorio victoriano en estética ciberpunk y Londres neblinoso y de la época del destripador pero con tecnología de ahora, pero mediante ese rayo nuclear lo que hace es revivir no una persona ni animal, sino un dinosaurio medio ciborg que va por las calles de Londres comiéndose a la gente. De esto surge algo completamente delirante. La materia con que se construye ese planteamiento es cinematográfica y visual.

**Ana González-Rivas:** Claro, el mito ya no es la novela de Shelley. Es uno de los elementos más, es un documento mitográfico más, pero luego deja de

tener importancia en realidad para la construcción del mito, pasa a ser un elemento más, nada más.

**Marta Guirao:** Y la bola de nieve sigue rodando.

**Ana González-Rivas:** Hay otras películas que no he comentado, como *Blade Runner* y *Terminator*, pero pasan por aquí también.

**Daniel Vela:** Lo del cerebro no aparece en la novela. Pero sí aparece que las distintas partes son tomadas del cementerio, ¿de asesinos, o eso aparece en alguna película?

**Ana González-Rivas:** Tendría que revisarlo, pero creo que no.

**M<sup>a</sup> del Mar Mañas:** No me pega nada eso con la idea del buen salvaje. Cuando Branagh intenta volver al origen, y se inventa algo nuevo..., se carga la historia. Llama la atención el paso previo por la obra de teatro, porque pasa igual con Drácula. Debe ser un modo de hacer más próximo al espectador, y al cine.

**Ana González-Rivas:** Sí, comparten lenguaje audiovisual, y resulta más cercano.

**Carmen Gómez:** Quería preguntar una cosa. Has dicho que está desprovisto de todo contenido religioso. Yo he visto todo el rato el romanticismo, el expresionismo... Es religión pura y dura.

**Ana González-Rivas:** Estaba pensando más en dioses como Zeus o Thor, en mitos que tienen un valor religioso, como en la Antigüedad o que están unidos a una religión de una forma evidente... Pero en este caso es ficción.

**Carmen Gómez:** Yo me iba a toda la simbología y a lo que entraña que el ser humano sea capaz de dar la vida mediante la luz, lo veo todo en plano religioso.

**Jorge Blas:** La propia creación del ser artificial...

**Ana González-Rivas:** Sí, es ir más allá de los límites permitidos al hombre por los dioses. Sí, ese fondo está. Cuando decía que está desprovisto de significado religioso me refería a que no está asociado a un ritual o a una religión concreta. No es una explicación divina del mundo.

**María del Mar Mañas:** Es más abstracto.

**Carmen Gómez:** No es una cosmogonía.

**Jorge Blas:** No es parte del relato de una religión.

**Ana González-Rivas:** No, no como ocurría en la Antigüedad. También puedes entenderlo como una divinidad, como la trasgresión de los límites de una divinidad, pero también se puede ver simplemente como trasgresión de límites, con una mirada agnóstica.

**José Manuel Losada:** No has hablado del doble, pero ha habido un tema que me ha interesado muchísimo, y es el ciclo. El ciclo se puede forjar como un arquetipo, por utilizar la terminología de Jung, como representación arquetípica, y que se puede quizá estudiar desde unas estructuras espaciotemporales. Para ser muy concreto, me limitaré a unos ejemplos. Marta ha hablado del agotamiento y me ha vuelto a sugerir lo del ciclo. Creo que hay una unidad en todo el tratamiento del espacio. Bastaría pensar en la elevación, y cómo al elevarse a la luz, adquiere vida. Mientras que en las cárceles, la cueva, se recupera la intimidad, hay reconciliación. Ahí todos coinciden. Y respecto del tiempo, que es lo más cíclico que hay, desde el punto de vista de la representación arquetípica, empieza con el fuego y termina con el fuego, y mientras hay fuego. He visto la unión entre ambos en el molino, que es un instrumento maquinal cíclico. Que el monstruo se destruya en el fuego del molino, aunque luego se le vuelva a dar vida mediante el fuego, da igual que sea en forma de chispas, electricidad o rayo de tormenta, es Prometo y subversión del mito de Prometeo, pero lo que hay es la manifestación arquetípica del ciclo mediante estas coordenadas espaciotemporales: arriba hay luz y vida; abajo hay intimidad. Hay comienzo y final a través del tiempo. Incluso en el Polo Norte se inmola en fuego. Fuego es calor y movimiento y el hielo es estatismo y frío. El molino incendiado remite al ciclo. En todas las representaciones se mantiene esta idea.

**Ana González-Rivas:** En las películas se muestra que el monstruo teme al fuego. En la novela es más elaborado. Lo que ve es que el fuego a la vez le puede hacer bien y mal: le puede dar calor y cocinar la comida, pero lo puede quemar. Le desconcierta lo mismo de las relaciones con el ser humano: alguien que lo crea y le hace bien, o le procura amistad, pero también puede hacerle mal. Estoy de acuerdo con la idea del ciclo. Visualmente, está muy bien conseguida en Whale. Es una ventaja de lo audiovisual, que permite concretar en metáforas muchas cosas.

**Daniel Vela:** Leí hace poco que la figura de Frankenstein de Boris Karloff de las cicatrices y los tornillos tenía relación con la gente que había vuelto de la Primera Guerra Mundial. Las caras con cicatrices, las amputaciones...

**María del Mar Mañas:** En la película *Dioses y monstruos*, que trata de James Whale, tiene continuas obsesiones de la guerra con máscaras antigás... Puede provenir de ahí. ¿De qué año es?

**Ana González-Rivas:** ¿La versión de Whale? Del 31.

**María del Mar Mañas:** *Dioses y monstruos* es una biografía de Whale, aparece como un de un tipo torturado por la Primera Guerra Mundial, pero el maquillaje no se lo inventa él, pudo confluír. Lo que me ha encantado ha sido que los derechos del maquillaje estén comprados hasta...

**Ana González-Rivas:** Sí, sí, hasta 2026. Mary Shelley tiene una novela futurista, *El último hombre*, ubicada también en 2026, año en que termina el mundo. Pensé que a lo mejor tenía que ver con eso.

**José Manuel Losada:** O con los ochenta años después de la muerte del autor.

**María del Mar Mañas:** *Remando al viento* está muy bien también.

**Ana González-Rivas:** Sí, recrea también esa noche en la que estaban todos los escritores, como en la novela *Frankenstein*, que también comienza así, con Mary Shelley y Lord Byron que van a contar la historia.

**José Manuel Losada:** Muy bien, muchísimas gracias. Quedamos emplazados para el último miércoles de febrero.