

Prometeo en los relatos de ciencia ficción. Las relecturas de un mito (De *Frankenstein* a *Blade Runner 2049*)¹

Prometheus in Science Fiction Stories.
The Rereadings of a Myth (From *Frankenstein* to *Blade Runner 2049*)

JESUS NIETO IBÁÑEZ

Universidad de Valladolid

España

jesus.nieto@uva.es

(Recibido: 12-06-2022;
aceptado: 24-08-2022)

Resumen. La creación artificial de la vida humana, las máquinas, los robots y androides serán un argumento que pondrá de moda el mito de Prometeo en un formato nuevo, el cine. La novela *Frankenstein o el moderno Prometeo*, que Mary Wollstonecraft Shelly publicó en 1818, es el comienzo de una serie de relecturas del mito de Prometeo y el precedente de numerosas películas de ciencia ficción de las últimas décadas del siglo XX.

La mitología griega ha producido tres fascinantes versiones literarias de Prometeo (Hesíodo, Esquilo y Platón), que reflejan diversas intenciones. El cine de ciencia ficción ha hecho una nueva lectura de este relato mítico, pero a través de la interpretación platónica, donde emerge la valoración de la técnica como fundamento de la civilización y el progreso.

Blade Runner y *Blade Runner 2049*, con su creación de replicantes (Nexus 6 y 9 respectivamente), son un paradigma del Prometeo científico, que pone de manifiesto los riesgos del avance técnico y la falta de ética y escrúpulos morales en la ciencia.

En este artículo se analiza la adaptación del mito prometeico en estas dos películas de ciencia ficción a través de la continuidad de diversos motivos coincidentes con la novela *Frankenstein*, mediante una metodología comparativa y de análisis del mitema y su transfictionalidad.

Palabras clave: Prometeo; *Frankenstein*; *Blade Runner*; mito; ficción.

Abstract. The artificial creation of human life, machines, robots and androids will be an argument that will make the myth of Prometheus fashionable in a new format, the cinema. The novel *Frankenstein or the modern Prometheus*, published by Mary Wollstonecraft Shelly in 1818, is the beginning of a series of rereadings of the myth of Prometheus and the precedent for numerous science fiction films of the last decades of the 20th century.

Greek mythology has produced three fascinating literary versions of Prometheus (Hesiod, Aeschylus and Plato), reflecting different intentions. Science fiction cinema has made a new reading of this mythical story, but through Platonic interpretation, where the valuation of technique, as the foundation of civilization and progress, emerges.

Blade Runner and *Blade Runner 2049*, with their creation of replicants (Nexus 6 and 9 respectively) are a paradigm of the scientific Prometheus, which highlights the risks of technical progress and the lack of ethics and moral scruples in science.

This article analyzes the adaptation of the Promethean myth in these two science fiction films through the continuity of various motifs that coincide with the novel *Frankenstein*, through a comparative methodology and analysis of the mytheme and its transfictionality.

Keywords: Prometheus; *Frankenstein*; *Blade Runner*; myth; fiction.

¹ Para citar este artículo: Nieto Ibáñez, Jesús (2023). Prometeo en los relatos de ciencia ficción. Las relecturas de un mito (De *Frankenstein* a *Blade Runner 2049*). *Álabe* 27. DOI: 10.25115/álabe27.8447

“El mito quiere explicar lo inexplicable.

Como nacido de una verdad
tiene que volver a lo inexplicable”

Frank Kafka, *Prometheus*

I. Introducción

La novela *Frankenstein o el moderno Prometeo*, que Mary Wollstonecraft Shelly publicó en 1818 con veinte años, inicia el género de ciencia ficción en la literatura y marca un antes y un después en la larga serie de relecturas del mito de Prometeo. Es, sin duda, un claro precedente de numerosas películas de ciencia ficción que se elaborarán en las últimas décadas del siglo XX sobre la creación artificial de la vida humana. El conocimiento prohibido da lugar en esta novela a una creación aberrante, una civilización monstruosa, a través de Víctor Frankenstein, un Prometeo cegado por su obsesivo deseo de saber.

En este siglo del progreso, el XIX, entre otros temas relacionados con algunos de los problemas típicos de los albores de la modernidad, como la libertad, la responsabilidad personal, la moral científica, los límites del conocimiento, la relación con Dios, etc., la novela recoge rasgos propios del Romanticismo, como el origen de la vida y los avances de la ciencia, impregnados con alegorías extraídas de relatos sobre Satán y Prometeo.

Salvo en el subtítulo, el nombre de Prometeo no vuelve a repetirse en todo el relato, sin embargo, su espíritu y significado está siempre presente, pero de manera implícita. Todo pivota sobre la alegoría romántica del titán griego con la vertiente de la creación artificial de la vida y con la rebeldía ante dios, ante el creador.

El protagonista, Víctor Frankenstein, intenta rivalizar en poder con el mismísimo Dios, como una suerte de Prometeo moderno que arrebató el fuego sagrado de la vida a la divinidad y acaba por crear un ser monstruoso sin nombre: “Una nueva especie me bendeciría como a su creador, muchos seres felices y maravillosos me deberían su existencia. Ningún padre podría reclamar tan completamente la gratitud de sus hijos como yo merecería la de estos” (Shelley, 2001: 217).

Este estudiante de filosofía natural ha llegado a descubrir la manera de crear una vida por métodos no naturales, mediante la unión partes de cadáveres, previamente seleccionados, que luego son activados y vivificados en un nuevo cuerpo, que en absoluto parece humano. El resultado es monstruoso y decepcionante. La posible belleza y humanidad interna del nuevo ser nada tiene que ver con su aspecto externo, que produce miedo y rechazo en los demás seres. La criatura, que no tiene nombre, se rebelará ante su creador por este “error” hasta el punto de iniciar una persecución contra él para darle muerte, aunque no consiga hacerlo, pues Víctor Frankenstein muere de agotamiento y al

final recibe las lágrimas de su creación, que lo considera como un “padre”: “Soy vuestra obra, y seré dócil y sumiso para con mi rey y señor, pues lo sois por ley natural. Pero debéis asumir vuestros deberes, los cuales em adeudáis” (Shelley, 2001: 217).

Este resumen esquemático del contenido de la novela muestra una dualidad en la relectura del mito prometeico: la creación y la rebeldía; esta última como propiamente romántica, que volverá a alzarse en las nuevas versiones que del mito griego elaborará la filmografía de ciencia ficción en las últimas décadas del siglo XX y principios del XXI.

La creación artificial, las máquinas, los robots y androides serán el motivo perfecto para poner de moda el mito de Prometeo en un formato nuevo, el cine, con esas dos aristas, la de la creación y la rebeldía, que magistralmente seleccionó el relato de *Frankenstein* del poliedro de significados del héroe griego. La película de Ridley Scott, *Blade Runner*, estrenada en 1982 sobre la base de la novela de este género literario ¿*Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, compuesta por Ph. Dick en 1968, constituye una peculiar relectura e interpretación del mito prometeico, que vamos a intentar interpretar a la luz del relato griego.

Entre los riesgos y beneficios que produce el avance técnico y científico aflora esa aspiración de crear vida sin generación sexual, sino a través de la inteligencia y la tecnología. El tema de la vida artificial ha sido ampliamente tratado, tanto en la mitología griega como en la de otras culturas. El apropiarse por parte de los hombres de la función divina de crear la vida ha sido algo que ha fascinado a los artistas, literatos, cineastas, etc. En el séptimo arte pueden señalarse creaciones como *El gabinete del doctor Caligari* (Robert Wiene, 1919), *La isla del doctor Moreau* (Don Tylor, 1977), *Planeta prohibido* (Fred McLeod, 1956), *2001: una odisea del espacio* (Stanley Kubrick y Arthur C. Clarke, 1968), *La isla* (Michael Bay, 2005), entre otras (Balló y Pérez, 1997: 275-290).

2. Las versiones del mito de Prometeo

La figura de Prometeo es perfectamente conocida en el mundo occidental y aparece en un gran número de versiones e interpretaciones literarias, pictóricas, escultóricas, cinematográficas, musicales e incluso en formato de videojuegos (Trousson, 1996). Desde los primeros relatos de la Grecia antigua hasta nuestros días han sido diversas las reelaboraciones del mito originario².

De la lectura del mito de Prometeo se extrae una idea básica, que es susceptible de diversos matices y que es la responsable de las diferentes versiones y diversas intencionalidades que derivan de las relecturas del mito griego. El significado prometeico de la creación de la raza humana y de su posterior liberación es, sin duda, el más conocido y difundido, especialmente en este último caso, como luego comentaremos, a través de una interpretación del Romanticismo. Sin embargo, Prometeo es también la imagen de la situación mísera del ser humano, lo que aprovechará la tradición de autores cristianos,

² Incluso se han visto trazos prometeicos en los héroes de los cómics de la cultura postmoderna, como Superman, Batman y Terminator (García Pérez, 2006: 255-279).

que verán aquí un relato muy parecido al de los primeros capítulos del *Génesis*. Esta dualidad en la tradición responde a una diversidad similar en las versiones del mito griego en la propia literatura griega.

El mito de Prometeo nos ha llegado del mundo griego clásico en tres fascinantes versiones literarias que reflejan diversas intenciones y ponen de relieve perfiles distintos (García Gual, 1993). Hagamos un breve repaso de los relatos griegos de este mito, uno de los primeros que aparece en la literatura griega. Hesíodo habla de él en la *Teogonía* (vv. 507-616) y en *Trabajos y días* (vv. 43-105) con claras variantes en cada una de estas obras³. Prometeo es tanto el “osado hijo de Jápeto”, es decir, el benefactor de la humanidad, como el “ángel caído” y el personaje de “pensares engañosos”, lo que implica ser el origen de diversos males y desgracias para el hombre.

Si en Hesíodo Prometeo aparece bajo un simbolismo negativo, a partir de la tragedia *Prometeo encadenado* de Esquilo este personaje mítico adquiere un tono positivo y pasa a simbolizar la rebeldía contra el tirano. El héroe, clavado en el monte Cáucaso, nunca será liberado a no ser que revele a Zeus la profecía relativa a un matrimonio que hará caer a Zeus de su trono. Prometeo no cede y así Esquilo convierte al titán en un rebelde ante un tiránico Zeus y, a la vez, en el benefactor y el liberador de los hombres.

Pero hay una versión más, que perfila y completa la originaria de Hesíodo. Mientras que en el relato de este último se utilizaba y adaptaba el mito de Prometeo para explicar la mísera situación del hombre, el origen del mal y del trabajo, como castigo de Zeus, Platón lo interpreta en un sentido muy diferente (Droz, 1992: 19-27). En el diálogo *Protágoras* para argumentar cómo se ha originado la civilización se inserta una versión peculiar del mito de Prometeo. El fuego y la capacidad intelectual para hacer un uso benéfico de él sirven para impulsar la civilización y permitir que el hombre entre en el progreso. Platón modifica el relato tradicional, y frente al castigo de Hesíodo por el robo del fuego en este caso los dioses intervienen para dotar al hombre de algo único, el sentido político, sin el que no es posible la vida social. La interpretación del mito es enfocada con óptica optimista y Zeus se muestra como un Dios benevolente y justo.

Estas tres versiones del mito evolucionarán de diferente manera y serán reinterpretadas por diferentes autores a lo largo de la historia. La lectura de Hesíodo prevalecerá en la oratoria cristiana, en especial por la aparición de la primera mujer como causa de desdichas, y la existencia en el mundo de los males, el trabajo y la pobreza (García Gual 37-38), lo que reinterpreta el motivo prometeico a partir del relato del *Génesis*. Eva, trahisnte de Pandora, es la causa de los males de la humanidad. El mito prometeico alcanzará su mayor importancia durante el Romanticismo, época en la que el Prometeo rebelde de Esquilo seducirá a los románticos, como Goethe, Shelley, ya que verán reflejadas en la figura del titán sus ansias de libertad y rebeldía y la señal del final de los dioses junto con la promoción del ser humano.

³ En la *Teogonía* se insiste más en los temas iniciales: en el engaño del reparto sacrificial y en el robo del fuego celeste por parte de Prometeo, mientras en *Trabajos y los días* el acento está puesto en las funestas consecuencias que para los humanos ha tenido el conflicto entre Prometeo y Zeus.

Por su parte, de ese elenco es la interpretación de Platón la que parece vislumbrarse en varias obras de ciencia ficción, que se centran en la creación artificial de la vida. En el mito de Platón está ya la valoración de la técnica como fundamento de la civilización y el progreso, pero también está la sociabilidad del nuevo ser, su relación con los demás para poder progresar. Prometeo con el robo del fuego a los dioses, y la técnica para usarlo, aparece como el impulsor de la civilización y el progreso, lo que hará que el hombre se independice de la divinidad.

3. Blade Runner y Blade Runner 2049

La película *Blade Runner* (Ridley Scott 1982), ambientada en la metrópoli postindustrial de Los Angeles en el año 2019, fue un ícono de la cultura del siglo XX y una muestra destacada del conocido género de la ciencia ficción, que llevaba a las pantallas cinematográficas el futuro de la humanidad bajo un repetido alarmismo apocalíptico (Pérez, 2001: 103-121).

Su epígono, *Blade Runner 2049* (Denis Villeneuve 2017), además aportará un intento de mejora de la creación artificial, que protagonizaba la versión anterior, para acercar a las criaturas al estatus humano. Ante el temor de una extinción progresiva de la especie, el nuevo Zeus, el ingeniero de Tyrell Corporation, busca una nueva creación de sus replicantes. Como ya ocurrió con la versión platónica del mito, ahora los castigos del creador en la primera entrega del film se van sustituyendo por “premios” en la segunda. La especie androide, así dotada, cambia de estatuto y participa de la suerte humana, es decir, de la divina, e inventa la nueva civilización.

Para poder contextualizar con mayor exactitud el género al que pertenece *Blade Runner* se haría necesario abordar de una manera breve las relaciones entre la literatura y el cine, así como la ciencia ficción y sus diferentes subgéneros. Sin embargo, basta con que ahora tengamos en cuenta que los estudios que existen al respecto clasifican este film en un tipo de distopía (Ángel Moreno, 2010: 461) y, más concretamente, en el ciberpunk⁴, por su visión pesimista y desencantada de un futuro dominado por la tecnología y el capitalismo salvaje (Erreguera Abateiro, 2011: 34-39)⁵. Como tema central encontramos el uso de las nuevas tecnologías frente a la libertad individual y su relación con las máquinas, a menudo presentando un conflicto entre inteligencias artificiales y grandes corporaciones en un futuro cercano y una visión negativa de la ciencia (Salvador Cabrerizo, 2011).

⁴ El cine no tardaría en incorporarse a la corriente *ciberpunk*, y así a *Blade Runner* (1982) se unirían propuestas como la versión cinematográfica del relato corto de William Gibson, *Johnny Mnemonic* (Robert Longo, 1995), *Desafío Total* (Paul Verhoeven, 1990), *Dark City* (Alex Proyas, 1998) o *The Matrix* (Lana y Lilly Wachowski, 1999), entre otros muchos títulos (Hernando Sanz, 2016).

⁵ La reciente monografía de Santos (2019) incluye una serie de interesantes reflexiones sobre *Blade Runner* y *Blade Runner 2049*, además de sobre otras casi cincuenta películas, en las que relaciona la distopía del cine con la crisis posmoderna de la humanidad, como una forma de acceso a una civilización que está sumida en una crisis profunda.

3.1. Un Prometeo “científico”. De la criatura de Frankenstein a los replicantes

A través del significado simbólico de un Prometeo “científico” el relato se presta a ser reinterpretado inagotablemente en la imaginación moderna de los cineastas. Como el mito griego, la utopía biológica de la película trata del conflicto mismo de la existencia (¿de dónde venimos?, ¿quiénes somos?). Es un relato de la creación de la vida artificial, de cómo unas criaturas (llamados replicantes) se rebelan contra los dioses (los ingenieros) y de cómo estos últimos intentan aplacar esta sublevación. El film presenta el enfrentamiento entre el detective Deckard⁶, que tiene que ejecutar la orden de acabar con cuatro replicantes, que se han escapado de una de las colonias planetarias, y el de estas criaturas desarraigadas, que buscan al científico que los creó para solicitarle que alargue su vida, ya que estaban programadas para no superar los cuatro años.

En *Blade Runner* está presente el motivo de *Frankenstein* de la búsqueda de su creador por parte de las criaturas, los replicantes. Hay también un enfrentamiento entre la criatura, Roy Batty (el más peligroso de los replicantes) y el creador, el ingeniero (Eldon Tyrell), al que acaba matando, hecho que evoca también la muerte de Víctor Frankenstein.

Perseguidor y presa, creador y criatura, cazador y replicante comparten la misma angustia ante la muerte, y se cuestionan lo mismo, quieren saber de dónde vienen y a dónde van, y, sobre todo, cuánto tiempo les queda de vida, ante un creador, un dios implacable: “¡Diablo inmundito!, me reprochas haberte creado; acércate, y déjame apagar la llama que con tanta imprudencia encendí” (Shelley, 2001: 217).

La creación monstruosa de *Frankenstein* se actualiza aquí con la ingeniería genética, que es la que da lugar a los replicantes, unas criaturas para trabajar como mano esclava con los humanos. La empresa creadora, Tyrell Corporation, tiene como eslogan “más humanos que los humanos”, pues han producido una nueva especie, los Nexus 6, que son casi perfectos, mejores en lo físico y en la inteligencia que sus propios creadores.

La diferencia fundamental con los humanos es que su existencia no dura más de cuatro años, no pueden generar sentimientos, no tienen pasado ni futuro, de modo que deciden buscar a su creador para exigirle respuestas. Los replicantes son, por tanto, la creación de otro moderno y nuevo Prometeo ingeniero: Tyrell. Su creación busca seres perfectos como Víctor Frankenstein intentó hacer con su monstruo.

Pero estos replicantes, creados a través de la biogenética y la robótica, tan semejantes a los humanos, es decir, a sus propios creadores, se van a convertir en una amenaza para estos últimos. Este peligro de que la máquina acabe con su creador es el argumento de numerosos relatos de ciencia ficción, que en este caso están evocando la rebeldía de del relato originario de Prometeo.

Al Dr. Eldon Tyrell los replicantes le llaman padre, aunque en realidad es un como un Dios implacable, y le buscan con esperanza de obtener respuestas que no satisfacen

⁶ Este es un “Blade Runner”, un “cazador de la espada”, así se denomina a los policías encargados de la búsqueda y exterminio de andróides.

su necesidad de sentirse vivos. El nuevo héroe fílmico es Roy Batty, un Nexus 6, el moderno Prometeo que se levanta contra los dioses, contra sus creadores, para encontrar y protestar por las deficiencias de su creación; representa la rebeldía ante Dios, al ángel caído dispuesto a acabar con el creador para así beneficiar a la humanidad, a las criaturas, imagen que magistralmente había diseñado el *Prometeo encadenado* de Esquilo.

En *Blade Runner* la criatura destruye a su creador por no haberle concedido una vida como “el resto”, como los humanos. Es muy curiosa la forma en que Batty acaba con Tyrell, le presiona los ojos y le aplasta el cerebro. De esta manera pone fin a su inteligencia creadora. En la novela de Mary Shelly la criatura se subleva y decide acabar con su creador y con la vida de los familiares y amigos de Víctor Frankenstein por no concederle una compañera y privarle así de la sociabilidad y la felicidad: “doquiera que mire, veo la felicidad de la cual sólo yo estoy irrevocablemente excluido. Yo era bueno y cariñoso; el sufrimiento me ha envilecido. Concededme la felicidad y volveré a ser virtuoso” (Shelley, 2001: 217).

Hay una serie de elementos que establecen paralelismos con el mito griego: Los dioses del Olimpo aparecen en la película representados por los ingenieros genéticos de Tyrell Corporation. Estos dioses creadores habitan apartados de la civilización, en una pirámide truncada, en la parte alta de la ciudad. Allí, Tyrell, como un auténtico Zeus, vestido de blanco, domina la ciudad y a su creación artificial, decide entre la vida y la muerte.

Ambas versiones del mito prometeico, *Blade Runner* y *Frankenstein*, son una crítica a la tecnología que no se utiliza de forma correcta por el ser humano, a la falta de ética en la ciencia y a los científicos sin escrúpulos morales.

3.2. La nueva creación. La procreación entre seres artificiales

Pero la creación de la vida y el amor también van juntos en el mito. Unido al mito de Prometeo está el de la creación de la primera mujer, Pandora y, por tanto, el origen de la procreación humana. En el mito griego primero se crea al varón (también en el *Génesis*), y luego a la mujer, y además esta aparece como el resultado de un castigo divino a aquel.

Deckard se enamora de una de las replicantes, Rachel (esta no tiene conciencia de haber sido construida, pues tiene injertos de memoria en el cerebro), lo que abre la posibilidad del amor entre un hombre y una máquina. Las consecuencias de esta historia amorosa del *Blade Runner* se retomarán en la versión de 2049, ya que en esta última película se buscará al hijo nacido de dicha relación. En efecto, *Blade Runner 2049* destaca el tema de la procreación entre o con seres artificiales y, general, las relaciones entre la creación natural y la artificial. En la versión de Villeneuve el protagonista es un replicante, que llega un momento en que no tiene clara su identidad. Las diferencias entre humanos y criaturas artificiales son tan mínimas y difusas que se produce un enfrentamiento a tres bandas entre criatura artificial, creador y humanos.

Como ya hemos apuntado antes, *Blade Runner 2049* ofrece una versión de Prometeo que añade nuevos detalles y que apunta a una mejora en la creación, como ya se podía

leer en el *Protágoras* de Platón. La ingeniería genética en este caso produce una nueva generación de replicantes, que es mejor que la anterior, el modelo Nexus 9, que, frente al Nexus 6, vive más de cuatro años, un tiempo indeterminado.

El mundo que aparece en esta película testimonia la crisis del medio ambiente, la contaminación, la escasez energética y de alimentos, que están poniendo en peligro la existencia de la humanidad. En paralelo con Tyrell de la primera versión de *Blade Runner*, Neander Wallace, el nuevo dios, ha creado una nueva técnica de cultivo transgénico para garantizar que la humanidad tenga el sustento necesario.

Este nuevo dios es más demoníaco y maléfico que el anterior, pues su propósito no solo es crear inteligencia artificial, sino controlar todo el planeta. En este caso es muy claro el juego a ser dios, a crear y destruir la vida a su antojo. Creación y destrucción tienen unos límites muy difusos en manos de un ser despiadado e inhumano como es el nuevo ingeniero. Así lo expresaba también la criatura de Víctor Frankenstein: “Os proponéis matarme. ¿Cómo os atrevéis a jugar así con la vida? Cumplid vuestras obligaciones para conmigo, y yo cumpliré las mías para vos y el resto de la humanidad” (Shelley, 2001: 216-7).

Wallace busca una nueva creación, un mundo nuevo, perfecto y manejable. El modelo Nexus 9 será la materialización de esa nueva creación, la nueva generación de replicantes, más perfectos que las series anteriores. Estos nuevos Nexus 9 son más completos, poderosos, más tecnológicos, pero menos humanos.

Quizá el elemento más importante, a mi juicio, de esta versión es el de la procreación de los nuevos seres, es decir, si las criaturas artificiales pueden tener relaciones sexuales entre ellas y tener descendencia. Esto ya se había planteado en *Frankenstein* y en la primera *Blade Runner*, como hemos apuntado un poco antes. En el fondo está el temor por el hecho de que una nueva especie de criaturas domine la humanidad.

En este film un replicante, Nexus 9 (denominado KD6.3-7, o simplemente K), que hace el papel de un Blade Runner, tiene una amante virtual, Joi. La relación amorosa es la de un replicante, K, con un holograma, Joi. Esta ha sido programada para ser leal, complaciente y obediente, pero también para poder tener sentimientos de amor. Parece una mujer perfecta, pero ¿cómo se puede establecer una relación carnal con un holograma?

Villeneuve se ingenia para buscar una solución en la ciencia ficción a este dilema. Se necesita un médium, una mujer, Mariette, amiga de Joi, que ponga su cuerpo para que K pueda tener una relación completa. Para hacerlo más real, la imagen de Joi, del holograma, se proyecta sobre la prostituta, que, por cierto, tampoco es real, es una replicante. Para lograr la escena de sexo en la película se produce una fusión de la imagen del holograma de Joi en el cuerpo de Mariette. Realmente esta relación sexual es toda ella una ficción, parece real, pero no lo es, es una ilusión.

Esta fantasía erótica, en un mundo de ficción y de máquinas, es un giro de tuerca sobre el mito de Prometeo o, más bien, sobre el de Epimeteo y Pandora. Esta mujer, que crearon los dioses para que el hombre no estuviera solo, completa la creación e intenta

remediar algunas de las imperfecciones de esta vida artificial. En la novela *Frankenstein* no se llegó a crear una criatura femenina, lo que potenció los resultados catastróficos del error inicial.

El hombre es un ser sociable, necesita la compañía de otros seres similares, pero en esta ficción K no puede tener contacto sexual con otros seres humanos, pues él es un replicante, pero tampoco lo puede hacer con un replicante, pues es un Blade Runner, que tiene como encargo acabar con ellos. No tiene otra solución que la que aquí se plantea, la de un holograma, que es plena, pero extraña y virtual.

4. Recapitulación y conclusiones

Blade Runner, clásico ya indiscutible de una muy bien conseguida adaptación de la novela de Philip K. Dick, ejemplifica un paradigma de texto posmoderno con una nueva lectura del mito de Prometeo. Estas dignas variantes del Prometeo fílmico de ciencia ficción convierten aún más si cabe en eterno este mito. Del mismo director, Ridley Scott, son *Alien* (1979) y *Prometheus* (2012), otros “clásicos contemporáneos” en los que la ciencia ficción indaga sobre los orígenes de la humanidad. En la última de las películas, en el año 2093, la arqueóloga Elizabeth Shaw emprende un viaje en una nave, con el icónico nombre de Prometheus, para encontrar a los creadores de la raza humana.

Después de esta reflexión sobre el tema de la creación en *Blade Runner*, donde Prometeo es reinterpretado en un entorno futurista cyberpunk, se vuelve a confirmar otra vez más que el mito griego tiene vigencia y se adapta a cualquier contexto, real o virtual.

El mito de Prometeo a lo largo de la cultura occidental es en el fondo un mito de fundación de lo humano, y, aunque aparece bajo mil máscaras, mantiene siempre ese gesto titánico y desgarrado de sus relatos primordiales griegos. Prometeo nació como mito con Hesíodo, y Esquilo lo plasmó en una tragedia. Los diferentes autores han oscilado entre ambas soluciones. El cine de ciencia ficción ha regresado a este relato, pero a través de la interpretación platónica, donde emerge la valoración de la técnica como fundamento de la civilización y el progreso, representada por el fuego, pero también está la sociabilidad del ser humano, su relación con el resto de la creación para poder progresar.

A pesar del negro futuro que auguran estas reelaboraciones del mito y del fracaso que evidencia esta creación de manera artificial, sin embargo, el tema ha fascinado al público, como se puede comprobar por el alto número de obras literarias y cinematográficas que sobre ello se han compuesto. Frankenstein, Tyrell y Wallace juegan a ser Dios y ponen en evidencia los beneficios y, sobre todo, los riesgos que produce el avance técnico y científico. Así los expresaba magistralmente Mary Shelley en el prólogo a su nueva edición de 1831: “Era espantoso porque sumamente espantosas deben ser las consecuencias de cualquier tentativa humana de imitar el asombroso mecanismo del Creador del mundo. El artista quedó horrorizado ante su éxito y huyó de su odiosa creación sacudido por el horror” (Shelley, 2001: 351).

Referencias bibliográficas

- Alfáraz, C. (2010). Discursos de lo artificial. *Blade Runner* como representación social de la técnica. *Enl@ce Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento*, 7 (3), 45-59. Obtenido el 02/06/2022 desde https://dialnet.unirioja.es/buscar/documentos?query=Dismax.DOCUMENTAL_TODO=Discursos+de+lo+artificial.+Blade+Runner
- Alonso Santos, J. (2011). *Blade Runner. Lo que Deckard no sabía*. Madrid: Akal.
- Ángel Moreno, F. (2010). *Teoría de la literatura de ciencia ficción. Política y retórica de los prospectivos*. Vitoria: Portal Editions.
- Balló, J. y Pérez, X. (1997). *La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine*. Barcelona: Anagrama.
- Crespo, I. (2017). Blade Runner 2049: Los androides siguen soñando. *Cinemanía*, 265, 60-67.
- Díez Cobo, R. M. (2015). Redes intertextuales entre el cine y la literatura: la distopía en Blade Runner de Ridley Scott y Lágrimas en la lluvia de Rosa Montero. En N. Álvarez y A. Abello (eds.), *Espejismos de la realidad. Percepciones de lo insólito en la literatura española (siglos XIX-XXI)*, (pp. 199-208). León: Universidad de León.
- Dick, Philip K. (2001). *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* Barcelona: Planeta.
- Droz, G. (1992). *Los mitos platónicos*. Barcelona: Labor.
- Douglas E. W. (1988). Ideology as Dystopia: An Interpretation of “Blade Runner”. *International Political Science Review*, 9 (4), 381-394. Obtenido el 15/05/2022 desde <http://www.jstor.org/stable/1600763>
- Erreguera Abateiro, M. J. (2011). *Resistencia al porvenir: las distopías en el cine hollywoodense*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Esquilo (1983). *Tragedias completas*. Traducción de J. Alsina. Madrid: Cátedra.
- Fuertes, A. (2002). *Prometeo: de Hesíodo a Camus*. Pamplona: Universidad de Navarra.
- García Gual, C. (1995). *Prometeo, mito y tragedia*. Madrid: Hiperión.
- García Moriyón, F. (2017-2018). Blade Runner 2049. Distopía y tecnología. *Libre pensamiento*, 93, 75-85. Obtenido el 29/05/2022 desde http://librepensamiento.org/wp-content/uploads/2018/05/LP%2093.pdf#new_tab
- García Pérez, D. (2006), *Prometeo. El mito del héroe y del progreso*. México: UNAM.

- González de la Llana Fernández, N. (2013). El pecado de Frankenstein. *Álabe*, 7. DOI: <https://doi.org/10.15645/Alabe.2013.7.3> Obtenido el 4/10/2022 desde <https://ojs.ual.es/ojs/index.php/alabe/article/view/7452>
- Gorostiza, J. y Pérez, A. (2002). *Blade Runner. Ridley Scott*. Madrid: Paidós.
- Grandío Montes, M. (2014). *Prometeo, fundador de la civilización humana. ¿Mito de fundación?*. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, 2014. Obtenido el 25/05/2022 desde <http://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmct7488>
- Hernando Sanz, F. J. (2016). “He visto cosas que vosotros no creeríais”: distopía, control social y problemas sociales urbanos en *Blade Runner*. En *XIV Coloquio Internacional de Geocrítica Las utopías y la construcción de la sociedad del futuro* Barcelona, 2-7 de mayo de 2016. Obtenido el 06/02/2022 desde <http://www.ub.edu/geocrit/xiv-coloquio/FelipeHernando.pdf>
- Hesíodo (1978). *Obras y fragmentos*. Traducción de A. Pérez Jiménez y A. Martínez Díez. Madrid: Gredos.
- Kerényi, C. (1997) *Prometheus: Archetipal Image of Human Existence*. Princeton: Princeton University Press.
- Kerman, J. B. (1997). *Retrofitting Blade Runner. Issues in Ridley Scott's Blade Runner and Philip K. Dick's do androids dream of electric sheep?*. Madison: University of Wisconsin Press.
- Lara Domínguez, M^a E. (2001). El Moderno Prometeo. En *Actas del X Congreso Español de Estudios Clásicos III* (pp. 627-633). Madrid: Sociedad Española de Estudios Clásicos.
- Lloret Soler, E., y Palencia Portilla, R. (2008). *Análisis mitológico en torno a la figura prometeica: un viaje en paralelo*. Alicante: Universidad de Alicante.
- Martos Núñez, E. (2021). Alterliteraturas (Los 100 ojos de la Educación literaria en la era poscovid). *Álabe* 24. DOI: <http://dx.doi.org/10.15645/Alabe2021.24.11> Obtenido el 5/10/2022 desde <https://ojs.ual.es/ojs/index.php/alabe/article/view/7673/6304>
- Nieto Ibáñez, J. M. (2007). Prometeo y la naturaleza humana en el Humanismo hispánico: la *Monarquía mística* de Lorenzo de Zamora. *Euphrosyne*, 35, 385-395.
- Pérez, L. (2001). *El cine de aventuras*. Madrid: Ediciones Internacionales Universitarias.
- Platón (1981). *Diálogos 1*. Traducción de J. Calonge. Madrid: Gredos.
- Prieto, M. Á. (2005). *Blade Runner*. Madrid: T & B Editores.

- Salvador Cabrerizo, M. (2011). Distopía y deshumanización en el arte último: el cyberpunk. Un viaje a través del cine. En *Art, Emotion and Value. 5th Mediterranean Congress of Aesthetics*. Obtenido el 01/06/2022 desde <https://www.um.es/vmca/proceedings/docs/40.Maria-Salvador-Cabrerizo.pdf>
- Santos, A. (2017). *Tierras de ningún lugar. Utopía y cine*. Madrid: Cátedra.
- Santos, A. (2019). *Tiempos de ninguna edad. Distopía y cine*. Madrid: Cátedra.
- Santos, A. (2019). *Tiempos de ninguna edad. Distopía y cine* Madrid: Cátedra.
- Shattuck, R. (1998). *Conocimiento prohibido*. Madrid: Taurus.
- Shelley, Mary W. (2001). *Frankenstein o el moderno Prometeo. Traducción de M^a Engracia Pujals*. Madrid: Cátedra.
- Trousson, R. (1976). *Le thème de Prométhée dans la littérature européenne*, 2 vols. Ginebra: Droz (2^a ed.).