

# Trabajo de Fin de Grado



---

**Universidad de Valladolid**

Facultad de Filosofía y Letras

LA REPRESENTACIÓN DEL MAL EN EL CINE  
EXPRESIONISTA ALEMÁN: EL GABINETE DEL DR.  
CALIGARI, EL GOLEM, NOSFERATU, DR. MABUSE,  
FAUSTO Y METRÓPOLIS.

Autor: Manuel Abejón González

Tutor: José Luis Cano de Gardoqui García

Titulación: Grado en Historia del Arte.

Julio de 2023

*Told: ¿Qué opina Vd. del expresionismo, doctor?*  
*Dr. Mabuse: El expresionismo es sólo un divertimento...*  
*¿Pero por qué no? ¡Hoy todo es divertimento!*  
*Dr. Mabuse, 1ª parte, El jugador, Acto VI, 2:27:51, Dir. Fritz Lang*

*Dr. Mabuse: ¡El amor no existe!...*  
*¡Sólo existe el deseo!*  
*¡La suerte no existe!*  
*¡Sólo existe la voluntad de poder!*  
*Dr. Mabuse, 1ª parte, El jugador, Acto VI, 2:31:31, Dir. Fritz Lang*

*Arcángel, dirigiéndose al diablo (Mefistófeles): ¡Jamás será tuya la tierra!*  
*El hombre es bueno. Su espíritu persigue la verdad.*  
*Fausto, un cuento popular alemán, 2:30, Dir. F.W. Murnau*

## A. Definición de objetivos

En este trabajo pretendemos investigar y conocer la representación del mal, los personajes que lo representan, su tipología e iconografía fundamental en el cine expresionista alemán de la década de 1920 a través de seis de sus películas.

## B. Estado de la cuestión

Existe abundante bibliografía sobre el cine expresionista alemán, destacando dos de los libros considerados clásicos, el de Siegfried Kracauer, *De Caligari a Hitler. Una historia psicológica del cine alemán*<sup>1</sup> y el de Lotte H. Eisner *La pantalla demoniaca*<sup>2</sup>. También contamos con el libro de Luciano Berriatúa *Los proverbios chinos de F.W. Murnau*.<sup>3</sup>

Sin embargo, apenas hemos encontrado estudios específicos sobre la representación del mal, la tipología y los modelos iconográficos de los personajes que lo representarían más allá de descripciones muy generales. El libro que al menos menciona con cierto detalle la iconografía del vampiro es el María Josefa Erreguerena, *El mito del vampiro*. Algunas publicaciones señalan características iconográficas, pero no de modo sistemático. Sí hemos encontrado bibliografía sobre aspectos psicológicos, sociales y religiosos relacionados con el mal.

Hemos seleccionado las películas más significadas en la bibliografía por su calidad dentro del período más fructífero del Expresionismo alemán, de 1919 a 1927. Las películas escogidas son:

- *El gabinete del Dr. Caligari* (1919-1920), dirigida por Robert Wiene.
- *El Golem* (1920), dirigida por Carl Boese y Paul Wegener.
- *Nosferatu* (1922), dirigida por F.W. Murnau.
- *El Doctor Mabuse* (1922), dirigida por Fritz Lang.
- *Fausto* (1926), dirigida por F.W. Murnau
- *Metrópolis* (1927), dirigida por Fritz Lang.

Otras películas que no se estudian, pero que podrían situarse en esta categoría (representación del mal) y que consideramos menos significativas para nuestros objetivos en el aporte de personajes, tipología e iconografía serían:

---

<sup>1</sup> Kracauer 2011

<sup>2</sup> Eisner 1996

<sup>3</sup> Berriatúa 1991

- *El estudiante de Praga (Der Student von Prag)* de 1913, codirigida por Paul Wagener y Stellan Rye. Trata del desdoblamiento del personaje y el pacto faustiano de la pérdida de la sombra y que se considera un antecedente de *El gabinete del Dr. Caligari*.<sup>4</sup> La película tiene otra versión de 1926.
- *Las tres luces o La muerte cansada (Der Müde Tod)* de 1921, dirigida por Fritz Lang, que trata sobre el encuentro de una pareja con la Muerte y el intercambio de vidas, con elementos claramente románticos y fatalistas.<sup>5</sup>
- *Las manos de Orlac (Orlacs Hände)*, de 1925, dirigida por Robert Wiene. Trata sobre una pianista que ha perdido las manos en un accidente y le son implantadas las manos de un maníaco homicida.<sup>6</sup>
- *El hombre de las figuras de cera (Das Wachsfigurenkabinet)*, de 1924, dirigida por Paul Leni, con uno de los temas preferidos del Expresionismo alemán, el tirano encarnando el mal y provocando terror, en tres historias a modo de cuentos.<sup>7</sup>
- *Sombras (Schatten-eine nächtliche Halluzination)*, de 1923, dirigida por Arthur Robinson, una película simbólica. Un mago hipnotiza a los espectadores y les muestra como actores en sombras chinescas abandonados a sus más bajas pasiones.<sup>8</sup>
- *Mandrágora (Alraune)*, de 1928, escrita y dirigida por Henrik Galeen, película de tema mágico con la temática de la mujer fatal y del incesto, se considera una película de transición, de temática expresionista y estilo ya claramente posterior al Expresionismo de la Nueva Objetividad.<sup>8</sup>

---

<sup>4</sup> Costa 2002, 233-237

<sup>5</sup> Latorre 2002, 273-278

<sup>6</sup> Romero 2002, 305-309

<sup>7</sup> González-Fierro 2002, 331.

<sup>8</sup> Berriatúa 2002, 339

<sup>8</sup> Placereani 2002, 344-345.



## **C.- Exposición y justificación de las metodologías empleadas y uso de las TIC**

### **C.1.- Metodología**

- Hemos realizado una revisión bibliográfica que ha permitido seleccionar las seis películas. Hemos utilizado bibliografía para documentar todos los aspectos de la investigación.
- Hemos investigado el contexto histórico del cine expresionista alemán.
- Hemos visto las películas seleccionadas apreciando la tipología e iconografía.
- Hemos investigado el Expresionismo en el cine y sus características estéticas.
- Hemos investigado y consultado bibliografía sobre los aspectos psicológicos del mal para reconocer y conocer a los personajes y cuáles pueden ser las razones psicológicas o sociales que les explican y justifican.
- Hemos consultado y revisado la bibliografía relacionada con la tipología e iconografía de la representación del mal.
- Hemos recopilado carteles de las películas seleccionadas, realizado una ficha y una sinopsis, así como seleccionado una serie de fotogramas con el objeto de apreciar las caracterizaciones de los personajes manteniendo su secuencia cronológica.

### **C.2.- Materiales y uso de las Tecnologías de Información y Comunicación**

Se han utilizado recursos disponibles en la Universidad de Valladolid, en bibliotecas públicas, en el repositorio Dialnet y en la web. Las películas seleccionadas están editadas por la empresa vallisoletana Divisa en su colección 'Orígenes del cine'.

## **D.- Estructuración y ordenación de los diferentes capítulos**

### **Contexto histórico y artístico del cine expresionista alemán**

Investigamos el contexto histórico de los años posteriores a la Primera Guerra Mundial. Estudiamos el contexto artístico del cine expresionista. Incidimos en las características propias del cine expresionista alemán y sus peculiaridades artísticas.

### **Tipologías de los personajes que representan el mal**

Estudiamos las características psicológicas de la representación del mal y establecemos clasificaciones tipológicas generales de estos personajes.

## **Análisis de las películas seleccionadas y representación iconográfica del mal**

Analizamos individualmente cada película, mencionando algunos datos filmográficos básicos, su carácter expresionista y, en su caso, otros datos relevantes. Las fichas de los anexos, con una sinopsis de cada película y la documentación gráfica permiten completar visualmente este apartado. Señalamos la tipología de los personajes representantes del mal y su iconografía fundamental.

## **El triunfo del bien**

Apreciamos cómo en la resolución narrativa del conflicto entre el bien y el mal se resuelve favorablemente a favor del bien, pero, en algunos casos, con castigos desmesurados a algunos personajes.

## **Conclusiones**

Finalmente establecemos las conclusiones que puedan deducirse de la investigación y estudio realizado de los distintos apartados a los que nos hemos referido.

## **Bibliografía**

Para desarrollar el trabajo utilizamos la bibliografía básica sobre cine expresionista alemán y aquella más específica sobre autores, películas o temas relacionados.

## **Apéndices documentales**

En los apéndices documentales incluimos una ficha cada una de las películas, una sinopsis, carteles de publicidad de la época y también una serie fotogramas capturados y ordenados cronológicamente que nos permiten apreciar mejor la estética expresionista, así como la caracterización e iconografía de los personajes.

## **E.- Desarrollo del Trabajo, con exposición y discusión de los conocimientos aceptados, así como propuesta de nuevas interpretaciones, hipótesis y actuaciones.**

### **E.1.- Contexto histórico y artístico**

#### **E.1.1.- Contexto histórico**

El contexto histórico en el que se realizan las películas que analizamos, desde 1919 a 1927, es parte del período conocido como entreguerras que comprende desde el fin de la Primera Guerra Mundial en 1918 hasta el ascenso de Hitler en 1933 y la Segunda Guerra Mundial (1939-1945).

El Tratado de Paz de Versalles, firmado el 28 de junio de 1919 (el fin de las hostilidades en el campo de batalla o armisticio se declaró 6 meses antes, el 11 de noviembre de 1918) impuso condiciones humillantes a la derrotada Alemania, por considerarse la causante y culpable, según el artículo 231 del Tratado. En la posguerra alemana se produjo una depresión económica importante que provocó una pauperización de la calidad de vida y un resentimiento general hacia las clases altas y burguesas, así como a los judíos y extranjeros.

Los socialdemócratas accedieron al gobierno durante la denominada República de Weimar (1918-1933), pero fueron incapaces de cambiar las estructuras profundas del poder. Las viejas clases gobernantes se restablecieron, aunque la vieja jerarquía de valores colapsó y aparecieron, en un contexto de excitación intelectual y política, múltiples caminos que se abrían ante el pueblo alemán que, en esos momentos, tenía en sus manos la libertad de elección. Era una época de temores y esperanzas.<sup>9</sup>

La controversia sobre la culpabilidad de Alemania en la Primera Guerra Mundial, que aparecía en el Tratado de Versalles, fue hábilmente utilizada por Hitler en sus primeros pasos políticos en 1919 generando un sentimiento patriótico frente a las potencias aliadas que alimentó durante toda su carrera política hasta su ascenso en 1933.

Señala Lotte H. Eisner (1896-1983), autora de *La pantalla demoniaca*,

“Singular época en Alemania la de los años que siguen a la primera guerra mundial: el espíritu germánico se repone con malestar del derrumbamiento del sueño imperialista, los más intransigentes intentan hacerse dueños de la situación en un movimiento de revuelta. Esta atmósfera llega al paroxismo en el momento

---

<sup>9</sup> Kracauer 2011,47

de la inflación que provoca la caída de todos los valores. La inquietud innata de todos los alemanes toma proporciones gigantescas.

Misticismo y magia, fuerzas oscuras a las que los alemanes se han entregado con complacencia en todo momento, habían florecido ante la muerte en los campos de batalla. Las hecatombes de jóvenes a los que se les ha arrebatado la vida precozmente parecían alimentar la nostalgia de los supervivientes. Y los fantasmas, que ya habían poblado el Romanticismo alemán, revivían como las sombras del Hades cuando han bebido sangre”.<sup>10</sup>

## **E.1.2. – Contexto artístico**

### **E.1.2.1.- El Expresionismo alemán**

El Expresionismo surge a principios del siglo XX en Alemania y se extiende por numerosos países y en todas las artes como respuesta y contestación artística al Impresionismo, el naturalismo y el objetivismo positivista. Los expresionistas defendían la ‘expresión’ individual, la visión personal e interior del artista, más emocional y ajena a los límites del naturalismo y la objetividad. El Expresionismo es muy heterogéneo, en pintura, por ejemplo, hay un Expresionismo abstracto, modernista, fauvista y futurista. En Alemania, en pintura, se fundarán los grupos Die Brücke (El Puente, 1905) y Der Blaue Reiter (1911). Las influencias que reciben los expresionistas son muy variadas, desde el Romanticismo, el simbolismo, las teorías nihilistas y la idea de voluntad de poder del filósofo alemán Friedrich Nietzsche (1844-1900); el teatro de la crueldad y del absurdo del dramaturgo sueco August Strindberg (1849-1912) y las teorías psicológicas del austriaco Sigmund Freud (1856-1939); en pintura, las influencias más reseñables son de Munch, Van Gogh,<sup>11</sup> Ensor, Matisse y Delaunay.<sup>12</sup>

Frente al Expresionismo nace, hacia 1910, la denominada corriente artística de la Nueva Objetividad, PostExpresionismo o Nuevo Realismo que convivirá con el Expresionismo hasta mediados de la década de los años 20, cuando el Expresionismo en el cine va perdiendo fuerza, y finalizará con la llegada de Hitler al poder, en 1933. Hay que tener en cuenta que el Expresionismo, en pintura y literatura, se puede considerar prácticamente concluido con el fin de la Primera Guerra Mundial; sin embargo, en el cine

---

<sup>10</sup> Eisner 1996, 15

<sup>11</sup> Arnaldo y Moeller 2005, 23

<sup>12</sup> Roglá 2016, 27

tomará el relevo y cobrará fuerza y logrará un gran éxito popular a partir de 1919, al tiempo de la fundación del Partido Nacionalsocialista donde ingresará Hitler.<sup>13</sup>

Los movimientos de vanguardia que se inician a fines del siglo XIX y la primera década del siglo XX están muy presentes después de la Primera Guerra Mundial y la posguerra. Hay que tener en cuenta que el Expresionismo se hizo popular ya que mostraba una ‘salida’ (*Aufbruch*) al tiempo pasado, proponía el abandono total del mundo de ayer con la promesa de construir un nuevo mundo sobre las concepciones revolucionarias. Al mismo tiempo, las temáticas en el Expresionismo tenían raíces en el Romanticismo ochocentista aunque con temáticas del momento, por lo que resultaba más accesible al público que la Nueva Objetividad, más fría y anclada a un etilismo intelectual. Los artistas y los intelectuales, pero también el público, se abrieron a las nuevas vanguardias con la promesa incierta de un mundo mejor. El cine no escapó a estos cambios, ofreciendo excelentes películas de esa intensa actividad social y cultural.<sup>14</sup> El cine expresionista abarcaría, según distintos autores, toda la república de Weimar (1919-1933) o solamente el período de 1919 a 1924.<sup>15</sup>

Kracauer explica la atracción que supuso el Expresionismo:

“Para un público revolucionado el Expresionismo parecía combinar la negación de las tradiciones burguesas con la fe en las fuerzas del hombre para modelar libremente la sociedad y la naturaleza. Por ello pudo el Expresionismo haber significado un hechizo para tantos alemanes, perturbados por la quiebra de su universo”.<sup>16</sup>

#### **E.1.2.2.- El cine mudo, lenguaje del cine y temática**

Cabe recordar que el denominado cine mudo se caracteriza técnicamente por ser en blanco y negro, proyectarse a 16 fotogramas por segundo y, evidentemente, por no tener sonido incorporado ni sincronizado, implantado en los años 1929 y 1930 cuando se incorporó la banda sonora en un lateral de los fotogramas de las películas. Hasta entonces, el sonido, ya fuera diálogos o música, se producía en la sala de proyección, mediante voz, gramófonos o música en directo. Es necesario señalar que la música que se compuso para las proyecciones de las películas expresionistas durante la República de Weimar no es

---

<sup>13</sup> González Requena 2006, 9-10

<sup>14</sup> Kracauer 2022, 43-44

<sup>15</sup> Sánchez-Biosca 1990, 45-48

<sup>16</sup> Kracauer 2011,69

expresionista, ni por el carácter ni por la composición. Se utilizaban los clásicos; composiciones del Romanticismo y el Clasicismo.<sup>17</sup>

Las proyecciones se realizaban a 16, 18 y 19 fotogramas por segundo a veces manual o mecánicamente. Las proyecciones de filmes posteriores se estandarizaron a 24 fotogramas por segundo. La proyección a más velocidad sobre la filmación realizada a 16 fotogramas por segundo da ese movimiento característico de velocidad a las películas mudas.<sup>18</sup> Además, las películas eran exclusivamente en blanco y negro. La aparición de colores únicamente podía ser por pintado a mano de cada fotograma, como hizo el francés Georges Méliès (1861-1938) o sumergiendo trozos de película en distintos tintes. Así ocurre, por ejemplo, en las películas *El gabinete del Dr. Caligari*, *El Golem* y *Nosferatu*.

El cine en 1920 apenas si tenía dos décadas de vida por lo que todavía no estaba bien establecido su lenguaje. Estaba fijándose y creándose el cine como medio autónomo: plano, plano-contraplano, elipsis, salidas y entradas de actores, cámara fija, movimientos de cámara, fundidos, travelling, etc. El cine todavía era en muchos sentidos una extensión del teatro, tanto en su temática como en su modo de filmación. El cine expresionista alemán ampliará esos límites, temática, técnica y estéticamente.

El rodaje y éxito, en general, de las películas con temática de monstruos, fantasmas, gigantes y malvados tiranos surgen con fuerza en épocas históricas cargadas de tensiones y suelen reflejar la intranquilidad, la ansiedad y los miedos de la sociedad.<sup>19</sup>

### **E.1.2.3.- Características estéticas del cine expresionista alemán**

El objetivo del Expresionismo es mostrar la fisonomía latente, es decir el estado anímico, de los personajes y el drama mediante la utilización de diversos recursos estéticos<sup>20</sup>

#### **E.1.2.3.1.- La iluminación en el cine expresionista alemán.**

Existe una interpretación general que atribuye al Expresionismo alemán la utilización de la iluminación con claroscuros y sombras. Para Lotte H. Eisner el causante de esa generalización sin matices fue el libro de Siegfried Kracauer, *De Caligari a Hitler, una historia psicológica del cine alemán*, lo que llevó a muchos a asociar el claroscuro como atributo esencial del Expresionismo cuyo origen estaría en una obra de teatro, calificada

---

<sup>17</sup> Gómez Otero 2015

<sup>18</sup> Berriatúa 1991, 268

<sup>19</sup> Spiro 2013,11

<sup>20</sup> Esteban 2016

de expresionista, de 1912, *El mendigo*, de Reinhardt Sorge, colaborador del director impresionista Max Reinhardt.<sup>21</sup>

La utilización de sombras, iluminación doble contrastada y claroscuros tiene su origen en el teatro del austríaco Max Reinhardt, afincado en Alemania, pero también por las aportaciones de los cineastas nórdicos y daneses que trabajaron en los estudios alemanes (Stellan Rye, Holger Madsen, Dinesen).<sup>22</sup>

El Expresionismo acentuará las formas utilizando la luz, los decorados geométricos y asimétricos, el maquillaje de los personajes y la angulación de la cámara.

Señala Eisner que “la verdadera Alemania prefiere la penumbra a la luz”, la exaltación de la bruma, el claroscuro y el alma faustiana y tenebrosa, como señaló el historiador y filósofo Oswald Spengler (1880-1936), autor de *La decadencia de Occidente*. La nebulosidad, el color marrón y las sombras, lo melancólico se encuentra en Rembrandt. El Romanticismo explica en último término el gusto por el claroscuro y la sombra que puede verse en *Titán*, del escritor romántico Jean Paul (1763-1824), en el *Hiperion* de Hölderlin (1770-1843) o en *Así habló Zaratustra* de Nietzsche (1844-1900).<sup>23</sup> El cine será el medio ideal tanto del Romanticismo como del Expresionismo.<sup>24</sup>

#### **E.1.2.3.2.- La deformación en el Expresionismo**

En las películas *El Golem* y *El gabinete del Dr. Caligari* se muestra el Expresionismo más radical en la utilización de decorados distorsionados y deformados, -escaleras imposibles -, creando una atmósfera opresiva, de miedo y amenaza. Frente a lo recto, vertical y horizontal se prefiere la diagonal, las líneas curvas y oblicuas. La cámara busca nuevos encuadres, en escorzo, desde muy abajo o muy arriba, perspectivas extrañas que transmiten inquietud. En *El gabinete del Dr. Caligari*, los escenarios están hechos de telas pintadas, inclinadas, con trazos que resaltan todavía más los efectos de la iluminación.<sup>25</sup>

#### **E.1.2.3.3.- El Expresionismo en el trabajo de los actores**

El cine mudo requería una interpretación de gestos precisa para suplir la ausencia de la voz y de los diálogos. Paul Wegener, director de *El Golem*, aprendió que el acercamiento de la cámara permitía mostrar los gestos con rotundidad y que en el cine no era necesaria

---

<sup>21</sup> Eisner 1996, 46-47

<sup>22</sup> Eisner 1996, 46

<sup>23</sup> Eisner 1996, 48-50

<sup>24</sup> Eisner 1996, 21-22

<sup>25</sup> Esteban 2016

la exageración en la interpretación. Por otra parte, los actores de películas expresionistas debían alejarse de la realidad y la verosimilitud y mostrar con radicalidad las emociones más profundas utilizando la expresión corporal. Esta exageración expresiva concordaba con el entorno caricaturesco del Expresionismo. El espacio interpretativo en el que se movían estos personajes era estrecho y delicado. <sup>26</sup>

#### **E.1.2.3.4.- Primitivismo y poderes sobrenaturales**

El Expresionismo se consideró, sobre todo durante la posguerra, como un buen medio de expresión de experiencias, emociones y sensaciones primitivas. No hay que olvidar que las vanguardias iban en contra del modelo establecido y el cine permitía reflejar el alma agitada de manera más efectiva que el lenguaje cotidiano. La pantalla reflejaba bien las tribulaciones de los hechos psicológicos de la mente.<sup>27</sup> Recordemos que en época de crisis era habitual que el oscurantismo prosperara ante la necesidad de explicaciones a los problemas. El primitivismo intuye aspectos psicológicos que luego explicitará la psicología freudiana.<sup>28</sup>

El extraordinario poder sobrenatural que podía tener la mente se aprecia en muchas películas de la época. El hipnotismo y la telepatía son fenómenos que vemos en *El gabinete del Dr. Caligari*, *Nosferatu* y en *Dr. Mabuse*.

#### **E.1.2.3.5.- La sexualidad reprimida y el psicoanálisis**

Aunque la moral de la segunda década del siglo XX era claramente muchas más tolerante y abierta que la moral victoriana del siglo XIX todavía estaba presente la sexualidad reprimida de y la perversión del deseo sexual atraviesa el comportamiento de los personajes que representan el mal en las películas expresionistas.<sup>29</sup> La sociedad utilizó las enfermedades venéreas y la promiscuidad de la juventud como chivo expiatorio de los males de la posguerra y la crisis. La sexualidad reprimida está presente en todas las películas, pero de manera más evidente, con el trasfondo psicológico freudiano del vampiro, en *Nosferatu*; en el comportamiento enloquecido de los hombres durante el baile del robot de María en *Metrópolis* y en el secuestro de la Condesa Told y en la sexualidad expuesta de la vedette Cara Carozza. en *Dr. Mabuse*.

---

<sup>26</sup> Esteban 2016

<sup>27</sup> Kracauer 2011, 71-72

<sup>28</sup> Sánchez-Biosca, 1990, 212

<sup>29</sup> Gehring 1999



## **E.2.- TIPOLOGÍAS DE LA REPRESENTACIÓN DEL MAL EN EL CINE EXPRESIONISTA ALEMÁN**

Antes de establecer las tipologías de personajes que representan el mal es conveniente revisar sus aspectos psicológicos.

### **E.2.1.- Aspectos psicológicos de la representación del mal**

El mal se ha representado a través de personajes -ya sean criaturas de ficción, personajes humanos o elementos naturales, lugares, etc.- en todas las culturas y mitologías.

Todos estos personajes representan la alteridad, lo desconocido, el mal que puede acabar con nosotros y nuestras formas de vida. Provoca miedo y, en su comportamiento transgresor, nos pone frente a los tabús que nos constituyen como humanos. Lo monstruoso no implica el mal sino lo que se sale de la norma; sin embargo, lo que transgrede las normas es considerado malo. La representación del mal es un negativo, un reflejo inevitable de parte de nuestra humanidad que nos asusta e interroga sobre nosotros mismos y nuestros deseos, nuestros actos y, en definitiva, nuestra moralidad.

Por otra parte, los mitos de Pandora y su caja en la mitología griega o Eva y su manzana en la mitología bíblica señalan a las mujeres como portadoras del mal y del pecado original, por el ansia de conocimiento en ambos casos, por el deseo oculto de equipararse a los dioses -Prometeo enfureció a los dioses a los que había robado el fuego- y por la seducción fatal que su sexualidad ejerce sobre los hombres. Pero Eva y Pandora representan también la belleza, la fiesta y el amor.<sup>30</sup>

#### **E.2.1.1.- La experiencia del miedo y del mal es atractiva y necesaria**

El origen comercial de las películas de terror y ciencia ficción es la experiencia del miedo, ya sea a la muerte, al futuro, al dolor, al sometimiento del cuerpo o la mente a pesadillas que vemos, sentimos como posibles o revivimos de alguna manera.

Las dimensiones del miedo son variadas, ya sean percibidas solamente como ficción, contadas, oídas, vistas o experimentadas y que no desean ser repetidas: las originadas en la infancia donde el descubrimiento del mundo es en muchas ocasiones sorprendente y produce miedo; en el arte cargado de representaciones ambiguas que nos descubren mundos desconocidos; en el amor incomprendido e irracional y en los avances

---

<sup>30</sup> Demaría 2018, 167-168

científicos que ponen en cuestión nuestra manera de entender el mundo. Formas de vida ajenas a la mayoría social y que provocan inquietud; así, los personajes nobles que habitan palacios aislados (Nosferatu), los judíos viviendo en sus guetos (El Golem), las perturbaciones mentales (El Gabinete del Dr. Caligari). El miedo y el mal también son formas de conocimiento, de nosotros mismos y de los demás como ocurre en *Fausto*.<sup>31</sup> La experiencia del miedo a través del arte -literatura, pintura, cine- permite la experimentación, el conocimiento, su sublimación y por tanto su superación.

#### **E.2.1.2.- La representación del mal y el tabú**

Los personajes que representan el mal, en sus distintos tipos, monstruosos, perversos, psicópatas, amorales, lascivos, y que suelen utilizar a los otros como meros medios para satisfacer sus fines y sus instintos (Nosferatu, Caligari y Mabuse), representan los tabús sociales que nos interrogan sobre nuestros límites: ya sean relacionados con los alimentos prohibidos (Nosferatu vive de la sangre que chupa), las relaciones sexuales (Mefistófeles ofrece a Fausto un sinfín de placeres carnales sin atender las consecuencias), el asesinato (Caligari pretende salir impune de los asesinatos que ejecuta el sonámbulo Cesare) o cualquier otro tabú de carácter social o religioso. Los antropólogos señalan que la existencia de tabús afecta a numerosas costumbres, alimenticias, sexuales, sociales, etc. Estos tabús hay que entenderlos como una protección de nuestra propia humanidad frente al comportamiento inhumano o animal, como una prueba de nuestra conciencia.<sup>32</sup>

#### **E.2.2.- Tipologías de los personajes que representan el mal**

La tipología de los personajes que representan el mal puede hacerse desde perspectivas muy variadas. Nosotros vamos a exponer las dos siguientes:

- Tipología de personajes que representan el mal por su origen narrativo
- Tipología de personajes que representan el mal míticos y racionales

---

<sup>31</sup> Fernández y Pedrosa 2008, 11

<sup>32</sup> Pedrosa 2008, 29

### **E.2.2.1.- Tipología de personajes que representan el mal por su origen narrativo**

Si atendemos a la caracterización de los personajes que representan el mal por su origen o génesis narrativo podemos clasificarlos en.<sup>33</sup>

1. **Personajes creados por el hombre que representan el mal:** Golem y el robot de Metrópolis. Otro personaje mítico es Frankenstein.
2. **Personajes humanos que representan el mal:** Dr. Caligari, Dr. Mabuse,
3. **Personajes que regresan de la muerte que representan el mal:** Nosferatu (Drácula). Otros personajes son los zombis, momias, fantasmas.
4. **Personajes antagonistas de Dios que representan el mal:** Mefistófeles.

#### **E.2.2.1.1.- Personajes creados por el hombre que representan el mal**

En las películas seleccionadas, el Golem y el ciborg de *Metrópolis* que suple a María, la protagonista, son los personajes que estarían dentro de este tipo. Sin duda el más icónico de los personajes es Frankenstein. Pertenecen a este grupo aquellos androides, robots y ciborgs con un comportamiento malvado.

#### **El hombre no debe jugar a ser Dios**

En la mayoría de los personajes que representan el mal creados por el hombre, el fin para el que fueron creados acaba tomando otros derroteros. El mensaje implícito en estos casos es que ‘el hombre no debe jugar a ser Dios’, no debe infringir los límites del conocimiento. Así ocurre tanto en el caso del Golem y el robot de *Metrópolis* como en el de Frankenstein.<sup>34</sup> El título de la obra de Mary Shelley es significativo “*Frankenstein; or, The Modern Prometheus*” (*Frankenstein o el moderno Prometeo*). Prometeo roba a los dioses el fuego y la cultura. Victor Frankenstein roba a los dioses la capacidad de crear vida; lo mismo hace el rabino Loew con el Golem o Rotwang con el robot.

#### **Las criaturas creadas por el hombre quieren ser humanas**

Todos, o casi todos los seres creados por el hombre acaban enfrentándose a sus creadores, reclamando que se les conceda una vida completa y unas características humanas. Que puedan amar y ser amados. El hombre crea un robot, un androide, un humanoide o un monstruo, dando vida artificial a máquinas (robots) o creando monstruos desde materia inorgánica (barro en el caso del Golem) o desde despojos humanos (Frankenstein), con

---

<sup>33</sup> Para las tres primeras clasificaciones, véase Gehring 1999; Browning 2009, 126

<sup>34</sup> Gehring 1999

un objetivo determinado, pero esa vida artificial acaba deseando convertirse en humana. Un círculo cargado de trascendencia.

### **La representación de los personajes creados por el hombre.**

Puede simular la forma humana a grandes rasgos o simularla con una perfección total de forma que sea indistinguible de un ser humano o tener una forma alejada de lo humano.

El Golem se identificaría fácilmente como no humano, no ocurre así con el androide o más correctamente el ginoide (robot con apariencia humana femenina) que simula a María creado por el científico ‘loco’ Rotwang por mandato del dueño de *Metrópolis* (John Fredersen). La representación de estos personajes suele ir acompañada de la presencia de su creador o facilitador - el rabino Löw en *El Golem*, Rotwang en el caso de *Metrópolis* - al que suelen enfrentarse. Las criaturas, una vez creadas, adquieren cierta autonomía o incumplen los objetivos para los que fueron creados, pudiendo hacer daño al propio hombre, cuestionando su destino y su propia naturaleza. Quizás una de las mejores películas en este sentido sea *Blade Runner* (1982) donde los replicantes, criaturas humanas poderosas con una vida limitada, se vuelven contra el científico que los creó.

Los personajes creados por el hombre cuestionan nuestra naturaleza, nuestra trascendencia, nuestros límites morales, ya sean enfrentados a un contexto religioso (*El Golem*) o más secularizados (*Metrópolis*, *Blade Runner*, así como nuestros temores ante los cambios sociales y tecnológicos).

#### **E.2.2.1.2.- Personajes humanos que representan el mal**

El hombre normal puede ser un malvado. Así ocurre con Caligari y Mabuse. También están dentro de esta tipología los “científicos locos” como el personaje de Rotwang en *Metrópolis*, creador del robot y el Fausto joven que disfruta de los placeres carnales. A este grupo pertenecen los asesinos en serie retratados en *El vampiro de Dusseldorf* o en *La noche del cazador*. Son psicópatas o sociópatas que representan el mal como depravación y perversión humana.

#### **Perversiones y trastornos mentales**

Los personajes que representan a humanos convertidos en seres malvados pueden explicarse por trastornos de la personalidad de carácter psicológico causados por una infancia violenta con déficit afectivo, sentimientos de inferioridad, experiencias traumáticas que pueden generar comportamientos introvertidos y narcisistas o

manipulaciones científicas que han traspasado fronteras éticas. En las películas no siempre se explica el origen del trastorno.

Los conceptos psicológicos o psiquiátricos han ido evolucionado. De la consideración de la neurosis en las primeras décadas del siglo XX a la calificación de psicópatas unas décadas después, de sociópatas en la década de 1980 y más recientemente calificados como personas que sufren trastorno antisocial de la personalidad, patologías caracterizadas por la falta de empatía, ausencia de sentimiento de culpabilidad y comportamientos violentos.<sup>35</sup> Poseen una desconsideración absoluta hacia los demás que son utilizados instrumentalmente sin importarles o sin diferenciar entre el bien y el mal.<sup>36</sup>

Si nos remontamos a las primeras décadas del siglo XX, y en relación con el cine expresionista alemán, estos personajes sufrirían neurosis asociadas a la ‘voluntad de poder’, según el psicoanalista Alfred Adler (1870-1937), colaborador de Freud. Las debilidades o inferioridades se compensarían generando un sentimiento de superioridad, de poder, con el objetivo de ser el más fuerte y predominar sobre los demás. Para Adler la voluntad de poder y la ambición es el rasgo principal de la neurosis, manifestada en una disfunción grave en el modo de relacionarse con los demás.<sup>37</sup>

En la obra *El extraño caso del doctor Jekyll y el señor Hyde*, de Robert Louis Stevenson, el personaje que se desdobra sufre un trastorno disociativo de la personalidad en el que el personaje de Hyde sufriría una psicopatía. Murnau dirigió en 1920 la película *La cabeza de Jano (Der Januskopf)*, una versión de la novela de Stevenson de la que ya se habían hecho varias versiones en años anteriores en Estados Unidos, Dinamarca e Inglaterra. El texto era atractivo por su misterio, lo macabro y los elementos sobrenaturales, pero sobre todo por el terror que el propio personaje sentía hacia sí mismo.<sup>38</sup>

Los personajes Caligari y Mabuse o Rotwang, aunque el poder de este último es relativo, representarían claramente este modelo neurótico que disfruta al sentir su poder sobre los demás.

#### **E.2.2.1.3.- Personajes que regresan de la muerte y representan el mal**

La resurrección en las diferentes culturas religiosas es una creencia y concepto habitual, de carácter esperanzador y trascendente que promete la recuperación de la vida después de la muerte. Esa resurrección se realizaría idealmente en plenitud física y mental, sin

---

<sup>35</sup> Garrido 1997

<sup>36</sup> Garrido 1997

<sup>37</sup> Seligmann 2012, 1-4

<sup>38</sup> Fernández 1966, 20-21

deterioro físico ni señal de corrupción. Sin embargo, en la tipología de los personajes que regresan de la muerte la resurrección se produce parcialmente, con deterioro físico y mental. Nos encontramos con personajes que representan el mal, con los no muertos, con monstruos que regresan de la muerte.

Entre estos monstruos hallamos a los vampiros, como Drácula/Nosferatu, los zombis, las momias y los fantasmas. Son, en principio, seres inmortales y el reto, para los humanos ‘normales’, como amenaza que son, es conseguir que mueran definitivamente y, si esto no es posible, huir y alejarse de ello o, como el Romanticismo obliga, sacrificarse por los demás, en aras del amor y del honor.

Estos monstruos habitan la muerte y regresan a la vida por la noche (como los vampiros) o en determinados supuestos (como zombis, momias o fantasmas), pero lo hacen de manera imperfecta, incompleta, manteniendo rasgos propios de la muerte: noche y oscuridad, corrupción y enfermedad, rigidez, ausencia de habla en muchos casos, comportamientos estereotipados y algunos poderes sobrenaturales. Estos personajes están en un espacio intermedio entre la vida y la muerte.

El concepto de muertos vivientes en la tradición literaria, más allá de la resurrección presente en religiones o leyendas, se debe al abad francés Augustín Calmet (1672-1755) quien publicó en 1746 el libro *El mundo de los fantasmas*. En él, hay un texto sobre los vampiros en el que expone las leyendas y casos de muertos falsos o enterrados vivos. Se considera a Calmet como un pionero literario del mito de los vampiros en el que se inspiran los escritores posteriores como John William Pollidori (1795-1821) y su libro *El vampiro* (1819), Sheridan Le Fanu (1814-1873), que escribió la novela corta *Carmilla* (1872) o Bram Stoker (1847-1912) con su *Drácula* de 1897.

#### **E.2.2.1.4.- Personajes antagonistas de Dios que representan el mal**

##### **Mefistófeles: el dualismo del Bien y el Mal, de Dios y el Diablo.**

Mefistófeles, el diablo, en su representación narrativa mitológica judeocristiana, tiene un origen divino como ángel caído. El diablo, directamente o a través de sus personalidades, demonios y personificaciones como Mefistófeles es, posiblemente la representación del mal por excelencia y es el antagonista principal de Dios o, más específicamente es el antagonista o alter ego del arcángel San Miguel, subalterno de Dios que estaría en la misma jerarquía que el diablo. El Diablo o Satanás no está solo, hay otros que también cayeron y que a veces se utilizan como sinónimos: Belcebú, Ariel, Leviatán y Lucifer.

La creencia “en la existencia de dioses y demonios deriva de una concepción dual de lo real y por tanto de lo ético y trascendente”,<sup>39</sup> esta dualidad proviene de culturas más antiguas y de sociedades animistas con dioses benignos y malignos. El monoteísmo del pueblo judío representó las deidades tanto ajenas como malignas, agrupando sus diversas características en una sola: Satanás. El cristianismo explica el nacimiento del diablo como caída de algunos ángeles rebeldes que estaban al lado de Dios. También se señala que se pudieron enamorar de las hijas de los hombres, pecaron y como castigo fueron expulsados.<sup>40</sup>

### **Pecado y tabú: psicología de la conciencia moral**

Sigmund Freud (1875-1939), padre del psicoanálisis, en su libro *Tótem y tabú* de 1913 sostiene que el origen de la conciencia moral que permite los vínculos de la sociedad y su supervivencia se produce por la prohibición y represión de deseos. La religión se comportaría como el mecanismo social que regula la conciencia moral mediante la imposición de prohibiciones y límites, considerando su infracción como pecado y estableciendo un castigo que, según las épocas y el pecado, puede ser simbólico o, requerir, a modo de sacrificio, castigos más radicales, como la pérdida de la vida en la hoguera a la que es sometida Marguerite en la película *Fausto* de Murnau.

La religión para Freud es una ilusión irracional que da explicación del acontecer del mundo. Está construida por deseos que dan coherencia a la existencia mediante los símbolos y los ritos. La religión, para su comprensión y difusión, necesita modelos simples, comprensibles; unos cumplen con la conciencia moral, otros incumplen con esa conciencia moral. El modelo del mal es, sin duda, el diablo que, no solamente ha incumplido las prohibiciones, sino que además alienta a que otros las cometan, utilizando su poder, sus artimañas y su maldad absoluta.

En la película *Fausto*, de Murnau, Mefistófeles, la representación humana del diablo, somete a los personajes al engaño para que incumplan las prohibiciones. El castigo máximo es la pérdida de la vida.

---

<sup>39</sup> Montero 2023, 115

<sup>40</sup> Montero 2023, 113-116

### **E.2.2.2.- Tipologías en la representación del mal: mito y racionalidad.**

La conciencia moral tradicionalmente se construye y mantiene con elementos emocionales míticos y religiosos, pero la aparición de la filosofía y la racionalidad permitirían abandonar el pensamiento mítico religioso por el pensamiento racional. En la representación artística del mal nos encontramos con ambos tipos de representación.

#### **E.2.2.2.1.- Personajes de origen mítico y religioso que representan el mal: Golem, Nosferatu, Mefistófeles:**

La representación del mal de origen mítico y religioso aparece con la representación mítica y politeísta, con numerosos elementos y 'personajes' fantásticos, naturales, animales y humanos. Posteriormente las religiones monoteístas simplificarían todos los personajes mitológicos y deidades en una representación dualista que sintetiza las fuerzas del bien y del mal: Dios y el diablo. En las películas seleccionadas del cine expresionista alemán los personajes que entran dentro de la representación mítica y religiosa son el Golem, Nosferatu y Mefistófeles.

#### **E.2.2.2.2.- Personajes racionales que representan el mal: Caligari, Mabuse, Fausto, Rotwang y Johan Joh Fredersen**

La racionalidad y la conciencia secularizada permite una representación del mal mediante la figura humana con pocos o ningún atributo fantástico o poder sobrenatural. El mal puede estar en el hombre corriente. En las películas seleccionadas del cine expresionista alemán los personajes que entran en esta categoría son Caligari, Mabuse y sus secuaces, el científico Rotwang y Joh Fredersen. A diferencia de los personajes de origen mítico y religioso, el reconocimiento iconográfico de estos personajes por el espectador, o el lector en su caso, es menos evidente. Serán los actos del personaje, su vestuario, su expresión corporal y facial los que les permiten ser reconocidos.

En el caso de personajes que podemos considerar secundarios, Cesare, hipnotizado y utilizado por Caligari, o los secuaces maltratados de Mabuse, incluso con Joh Fredersen, amo de *Metrópolis*, el espectador realiza una evaluación contradictoria de sus actos, su grado de sometimiento o su responsabilidad; al fin y al cabo son personajes humanos y contradictorios.



## **E.3.- ESTUDIO DE LAS PELÍCULAS: TIPOLOGÍA E ICONOGRAFÍA DE LOS PERSONAJES QUE REPRESENTAN EL MAL**

### **E.3.1.- EL GABINETE DEL DR. CALIGARI (1919-1920) 71 m**

*Das Cabinet des Dr. Caligari*

La película está dirigida por Robert Wiene (1873-1938) con guion de Carl Mayer y Jans Janowitz. Se considera la película más representativa del cine expresionista alemán, por la iluminación, los decorados, el vestuario e interpretaciones.

#### **E.3.1.1.- Cambios de guion y Expresionismo absoluto**

##### **Cambio de guion. Comienzo y final ajeno a los guionistas**

El montaje final incluye una escena inicial y otra final que obligan al espectador a considerar la película como un sueño del personaje Francis; sin embargo, el guion inicial de Mayer y Janowitz no contemplaba este apaño de ‘final feliz’ invitando al espectador a enfrentarse al desdoblamiento del Dr. Caligari: el director del sanatorio mental que está obsesionado con poder ser el místico mago llamado Caligari del siglo XVIII, y el manipulador feriante que utiliza al sonámbulo-hipnotizado Cesare para perpetrar sus crímenes. Los guionistas no tenían en su guion el sueño, querían reflejar el absurdo que puede llegar a ser una autoridad institucional, pero las escenas oníricas trastocan radicalmente el significado de la película.<sup>41</sup>

El guionista Janowitz, soldado en la Primera Guerra Mundial y pacifista absoluto y revolucionario, contrario a la autoridad que había llevado a la guerra, indica que él y Mayer hallaron el nombre de Caligari en el libro *Cartas desconocidas de Stendhal*. Inicialmente el director iba a ser Fritz Lang, quien propuso las escenas inicial y final, pero fue Robert Wiene quien asumió la propuesta de Lang en contra de los guionistas ya que convertía la locura del autoritarismo pervertido del Dr. Caligari en bondadosa y a las víctimas en locos. La película que iba a ser revolucionaria se transformó en conformista.<sup>42</sup> Actualmente, también puede interpretarse que el protagonista, Francis, está completamente cuerdo y que está encerrado en el manicomio por la maldad de su director, Caligari. Tal interpretación abre toda una serie de influencias en películas posteriores, por

---

<sup>41</sup> Eisner 1996, 22

<sup>42</sup> Kracauer 2011, 65-68

ejemplo, *Gaslight* (1944), de George Cukor, *The Vanishing* (1993), de George Sluizer o *Psicosis* (1960) de Alfred Hitchcock.<sup>43</sup>

### **El Expresionismo absoluto**

La influencia expresionista es total en los decorados distorsionados y la iluminación muy contrastada, creando un mundo extraño, simbólico y onírico que lleva al espectador a otro nivel de percepción. Los decorados, de estudio, muy teatrales, fueron realizados y diseñados por Hermann Warm y las pinturas en las telas, de Walter Reinmann y Walter Röhrig, muestran un espacio imposible, quebrado, inclinado, con mobiliario estilizado y extrañamente alto, con objetos desmesurados y deformado. Lo más alejado de un espacio realista. Hasta la tipografía de los intertítulos es picuda e hiriente. Se buscaba la expresión visual de los estados anímicos de los personajes, especialmente de Caligari, con el objeto de sumergir al espectador en la visceralidad del drama<sup>44</sup>.

Se puede interpretar la película como metáfora de la situación sombría, desorientada, aturdida y acomplejada de la población alemana después de la Primera Guerra Mundial (1914-1918) y como una reflexión sobre la excesiva tolerancia a la autoridad que se refleja en el estado de ánimo, lo que facilitará el crecimiento y la posterior llegada del nazismo<sup>45</sup>

#### **E.3.1.2.- Representación del mal en Dr. Caligari: tipología e iconografía Expresionismo al servicio de las emociones alteradas**

Los decorados, los objetos, las luces y encuadres están al servicio de las emociones que se quieren trasladar, de la neurosis y la megalomanía de Caligari y del terror que causan los asesinatos y secuestros que ejecuta Cesare. La opresión, la angustia y la exageración que muestra el Expresionismo se convierte en un elemento imprescindible de la representación del mal. Podemos considerar el Expresionismo como un personaje más.

El Dr. Caligari es el personaje principal que representa el mal, antagonista de Francis, personaje que representa el bien. Pero también es el antagonista de Cesare, el sonámbulo que, hipnotizado, comete los asesinatos que le ordena Caligari y quien finalmente acabará muerto. Caligari aparece como un personaje aparentemente normal, un feriante que expone el poder del hipnotismo, pero oculta a un gran manipulador, deseoso de alcanzar el poder absoluto sobre los demás y para ello está dispuesto a

---

<sup>43</sup> Aldarondo 2002, 246

<sup>44</sup> Aldarondo 2002, 244

<sup>45</sup> Kracauer 2011, 68

vengarse de quien le subestime o contradiga. Toda la iconografía gira alrededor de ese deseo de poder y de su frustración. Así, Caligari expresa en los primeros planos, cuando despierta a Cesare del ataúd vertical, el deseo de poder, pero también el goce del poder que tiene en ese momento y el goce del poder de la palabra, de la oratoria ante un público entregado. La iconografía del personaje le muestra con ojos muy abiertos y saltos, con un gesto de burla y movimientos obscenos de los labios y la boca, como si estuviera degustando con gran placer un alimento.<sup>46</sup>

Es un representante del mal de tipo racional no fantástico ni monstruoso. Como feriante, viste sombrero de copa, bastón y abrigo largo y no da muestra de ser un personaje peligroso, aunque su rostro expresa ira, maldad, orgullo, perfidia, resentimiento y venganza. Acabará encerrado por su locura, atado con una camisa de fuerza con el rostro desencajado cuando le llevan a Cesare encontrado muerto en el campo. En el giro de guion final aparece como director del manicomio, vestido elegantemente de frac. Nadie puede decir que es un personaje malvado, simplemente los demás personajes están locos en el manicomio que dirige.

Cesare aparece como un sonámbulo que es utilizado por Caligari para sus experimentos hipnóticos. Su iconografía está asociada claramente asociada al mal: viste de ropa oscura y ajustada, con rostro maquillado como si fuera un cadáver, descansa en un ataúd del que se despierta, a las órdenes de Caligari, tiene poderes sobrenaturales - responde a preguntas sobre el futuro y ejecuta las órdenes de asesinato y secuestro que le ordena Caligari fuera del escenario. Sin embargo, Cesare no es en sí mismo malvado, puede serlo como ejecutor ciego de las órdenes de Caligari, pero no es culpable de sus actos, al contrario que su amo.

---

<sup>46</sup> González Requena 2006,10-13

### **E.3.2.- EL GOLEM, COMO LLEGÓ AL MUNDO (1920), 87 m**

#### *Der Golem, wie er in die Welt kam*

La película, dirigida por Carl Boese y Paul Wegener, está adaptada del libro *El Golem* (*Der Golem*, 1915), del escritor austriaco Gustav Meyrink, inspirada en un personaje del folclore judío askenazí y ubicada en el barrio judío o gueto de Praga. La leyenda cuenta que el gigante Golem fue realizado en barro o piedra por el rabino mayor de la judería de Praga, Loew, matemático, alquimista y místico, utilizando la cábala y la magia.<sup>47</sup> La película es una de las tres adaptaciones realizadas por Wegener. La primera fue “*El Golem*”, de 1914-1915, que se perdió,<sup>48</sup> la segunda es una comedia inspirada en la primera película, “*El Golem y la bailarina*” (*Der Golem und die Tänzerin*) de 1917. La de 1920 es la tratada en este trabajo. La película consta de 5 actos.

#### **E.3.2.1.- Interpretación de los actores, Expresionismo e influencia**

##### **La interpretación de los actores**

La mayoría de los actores de las películas alemanas de la época provenían del teatro dominado por la compañía de Max Reinhardt. Los actores, como en todo el cine mundo, exageraban deliberadamente los gestos y el dramatismo, tanto para expresar los sentimientos por la ausencia de diálogos continuos, como por su origen teatral. El director de *El Golem*, Wegener advirtió que la cercanía de la cámara y la gran pantalla no necesitaban tanta grandilocuencia ni afectación y que eran más “*eficaces los movimientos sobrios, un rostro expresivo, tranquilo, un ojo elocuente, un comportamiento reposado, natural, en definitiva, una gran discreción en la interpretación*”.<sup>49</sup>

##### **Expresionismo en El Golem**

La película es considerada una de las grandes producciones expresionistas. Es un film de estudio, con decorados plenos de superficies inclinadas, puertas trapezoidales y escaleras imposibles. Todos los elementos están descuadrados, no hay ángulos rectos, por lo que se acentúa el carácter fantástico y onírico de la narración. Los decorados fueron diseñados por el arquitecto Hans Poelzig, con inspiración medieval y gótica. La iluminación es ligera

---

<sup>47</sup> Varela 1995, 66-67

<sup>48</sup> Sánchez-Biosca, 1990, 99

<sup>49</sup> Eisner 1996, 44-45

en los planos generales exteriores, pero contrastada, llena de sombras en los interiores y en los rostros, reflejando con dramatismo las emociones de los personajes.<sup>50</sup>

Paul Wegener manifestó que no había querido hacer una película expresionista. En este sentido, el uso de la iluminación se puede decir que es romántica e incluso impresionista, pero los decorados corpóreos realizados por Poelzig -edificios altos y estrechos, con elementos góticos, angulosos, irregulares, angostos e incómodos- muy diferentes a la planitud de los de *El gabinete del Dr. Caligari*, producen un resultado ‘expresionista ‘en el espectador.<sup>51</sup> A pesar de la voluntad del director, la unión de decorados, iluminación y encuadre de la cámara logran varios objetivos declarados del Expresionismo: frente a la realidad, la visión personal e intuitiva; frente a la realidad, la deformación subjetiva, frente a la objetividad, la expresión de sentimientos y estados de ánimo transmitidos al espectador.

**E.3.2.2.- Representación del mal en El Golem: tipología e iconografía** *El Golem* representa los límites humanos para crear vida según el orden divino por lo que solo estaría en manos de Dios dicha acción. Así, el rabino Loew actuaría como Prometeo -que roba el poder a los dioses, el fuego, la cultura y la creación de vida- pero, es castigado ya que el Golem se vuelve contra la comunidad y crea el caos. *El Golem* representa la creación del monstruo por excelencia, pero con las limitaciones de su falta de humanidad. La leyenda del Golem es un aviso a la precaución cuando se sobrepasan los límites sagrados y sociales del poder y el conocimiento.

Aunque la criatura del Golem es el principal personaje que representa el mal, como vida creada que escapa al control de su creador, otros personajes, en sus actos pueden representarlo; así el rabino Loew, que en su afán de proteger al pueblo judío invoca al diablo, a Astarot; también el Kaiser, quien ejerce el poder discrecionalmente y firma el decreto de expulsión de los judíos; Florian, el representante del Kaiser que seduce a Miriam o Famulus, que vuelve a dar vida al Golem para liberar a Miriam y desata el caos.

En el libro de 1915 de Gustav Meyrink, que recoge parte de la leyenda popular del Golem -que se origina en dos textos talmúdicos y en un hápax bíblico: “fui creado golem en el misterio” (Salmos 139:15)<sup>52</sup>, también la comunidad judía vive en el gueto, con murallas y portones, es decir, está aislada. El líder de la comunidad, el rabino Loew, tiene poderes mágicos que le permiten dar vida al Golem, si bien los elementos religiosos

---

<sup>50</sup> Müller 2007, 84-85; Eisner 1996, 50

<sup>51</sup> Eisner 1996, 52-53

<sup>52</sup> Perednik 2015

aparecen como secundarios. Puede interpretarse que hay un antisemitismo en la representación de los judíos, pero hay que tener en cuenta que la película *El Golem* es solamente la adaptación del libro de Gustav Meyrink quien hizo una adaptación muy particular de la leyenda del folclore popular judío centrando la acción en Athanasius Pernauth, un artista que busca constantemente su identidad, su pasado y el sentido de la existencia y que es, de alguna manera, un doble del personaje del Golem. Alguien sin identidad ni sentido de la existencia no sabe cómo actuar ni qué hacer, no ha podido construirse una conciencia moral y puede por tanto hacer el mal.<sup>53</sup>

En la película, la iconografía del Golem es la siguiente: un humanoide artificial hecho de barro, caracterizado con peluca y ropajes rígidos, que le permite solamente ejercitar movimientos mecánicos. Su calzado tiene unas alzas que le hacen parecer más grande que un humano. En la tradición literaria y oral, el Golem es un gigante. Tiene otras características iconográficas destacadas: no puede hablar, es la magia de las palabras de la Cábala y del diablo las que le dan vida y la retirada de una estrella con letras cabalísticas que tiene en el pecho por una niña que él coge cariñosamente en brazos es lo que le quita la vida. La niña representa la inocencia, la bondad o la ingenuidad, elementos que eliminan al Golem, pero, al tiempo, éste había aceptado con cariño su presencia y claramente no pretendía hacerle daño.

El Golem, criatura creada por el hombre con ayuda de los textos divinos y del demonio, representa la esperanza de poseer una defensa poderosa ante el peligro que atenaza al pueblo judío que vive en el gueto, pero acabará convirtiéndose en un representante del mal, un monstruo lleno de peligro, excepto para la inocente niña. Representa la fuerza bruta sin guía. Su comportamiento es inocente y nace como todas las criaturas sin entender el mundo que les rodea. En un principio obedece a su creador, pero después reniega de su destino y adquiere un impulso propio desatando el caos.

---

<sup>53</sup> Waldman 1990, 97

### **E.3.3- NOSFERATU, UNA SINFONÍA DEL HORROR (1922) 84 mt.**

*(Nosferatu, eine Symphonie des Grauens)*

*Nosferatu*, dirigida por Friedrich Wilhelm Murnau (1888-1931), es la primera adaptación al cine de la novela gótica de 1897 del irlandés Bram Stoker (1847-1912). Su viuda interpuso una denuncia porque no se le habían pagado los derechos de autor, consiguiendo en 1925<sup>54</sup> por orden judicial la destrucción de los originales de la película, salvado tan solos gracias a las copias que ya habían sido distribuidas.<sup>55</sup>

La película se rodó entre agosto y octubre del año 2021, realizándose la censura obligatoria el 16 de diciembre de ese mismo año.<sup>56</sup> La música, compuesta por Hans Erdmann es de estilo romántico y postromántico con claras influencias de Wagner.<sup>57</sup> La partitura original se perdió, pero se ha rescatado de dos obras de Erdmann que contenían las partes fundamentales de la banda sonora.<sup>58</sup> Como ya hemos indicado, las composiciones musicales no pueden ser consideradas como expresionistas.<sup>59</sup>

#### **E.3.3.1.- Expresionismo y Romanticismo en Nosferatu**

##### **Expresionismo**

Parte del éxito de *Nosferatu* se debe a la caracterización del personaje, a la fotografía y sobre todo a la iluminación: juego de luces y sombras consideradas expresionistas inspirado tanto en el cine escandinavo como en la literatura romántica del siglo XIX. La mayoría de los escenarios son localizaciones reales del norte de Alemania y Rumanía.<sup>60</sup>

##### **Romanticismo**

Si, como hemos dicho, el Expresionismo se aprecia en la caracterización de *Nosferatu* y en la iluminación, Berriatúa considera que *Nosferatu* es una película eminentemente pictórica y romántica. Murnau eligió a Albin Grau, pintor berlinés, como director artístico. La mayoría de los planos son exteriores e inspirados en pinturas románticas de diferentes autores y también en dibujos y pinturas expresionistas de Franz Marc. Murnau copió numerosas pinturas para los planos que aparecen en la película. Grau también copió

---

<sup>54</sup> Berriatúa 1990, 140

<sup>55</sup> Manola 2023 themoviescores.com

<sup>56</sup> Berriatúa 1990, 140

<sup>57</sup> Manola 2023 themoviescores.com.

<sup>58</sup> Berriatúa 1990, 138

<sup>59</sup> Gómez Otero 2015

<sup>60</sup> Müller 2007, 118-121

imágenes de Hugo Steiner-Prag que aparecían como ilustraciones en la publicación de la edición de 1915 de *El Golem* del escritor Meyrink, quien a su vez se inspiró en la primera película de *El Golem* de 1913.<sup>61</sup>

La película tiene muchos elementos del Romanticismo -el destino, la pasión de los personajes, el vampiro muerto/vivo- pero quizás el elemento más evidente es la atracción de Ellen, la mujer de Hutter, por el vampiro; una relación cercana al masoquismo, que la lleva a ofrecerse en autosacrificio; una atracción que resulta enigmática y misteriosa, con un trasfondo psíquico y psicoanalítico evidente.<sup>62</sup>

### **E.3.3.2.- Representación del mal en *Nosferatu*: tipología e iconografía**

#### **El personaje que regresa de la muerte**

*Nosferatu*, el conde Orlok, pertenece a la tipología de personajes que regresan de la muerte. Estos personajes suelen tener tres características iconográficas: 1) elementos propios de la muerte: oscuridad y noche, descomposición, podredumbre, enfermedad, figuras esqueléticas, etc. 2) elementos iconográficos de animales. 3) elementos iconográficos que representan poderes sobrenaturales. *Nosferatu* cumple todas estas premisas representando a la muerte y el mal por excelencia. No hay escapatoria ante el hecho natural de la muerte, pero su representación como personaje nos permite, como espectadores, sublimar y experimentar la muerte sin consecuencias.

#### **Iconografía de *Nosferatu***

El personaje es grotesco y horripilante, tal y como una pesadilla, una fantasía del horror, una sinfonía del horror, como señala el título completo de la película. Su caracterización es distinta a la que aparece en el libro *Drácula* de Bram Stoker, probablemente para evitar los derechos de autor del libro -también se cambiaron personajes y parte de la trama- y tampoco aparecen algunos de los elementos posteriores como las cruces o los ajos para repeler su presencia. La escena del amanecer, con la aparición de la luz del sol disuelve al vampiro en polvo, será retomada en algunas películas posteriores. La arquitectura es una mezcla de elementos góticos y medievales: arcos ojivales en el castillo y en la ciudad de Wisborg, calles y casas estrechas. El castillo y la ciudad se nos presentan como antiguas ciudades medievales, pero los elementos interiores y el vestuario son más cercanos a la contemporaneidad. *Nosferatu* es uno de los personajes mejor contruidos

---

<sup>61</sup> Berriatúa 1990, 141-153, 160

<sup>62</sup> Müller 2007, 118-121



del cine expresionista alemán. Su iconografía, con la introducción de la peste y las ratas, elementos asociados a los judíos por el racismo nacionalista alemán, le aleja del Drácula de Stoker.<sup>63</sup>

Los elementos iconográficos más importantes de Nosferatu remiten a los tres grupos señalados:

1) Elementos iconográficos propios de la muerte. Cabeza calva, que permite apreciar las formas y deformaciones del cráneo, su cuerpo es enjuto y, junto con los ojos hundidos y la cara chupada y blanquecina, lo aproximan a un muerto. Mirada en blanco, casi perdida, no mira ni seduce, simplemente sigue su instinto. Su piel es blanquecina y pálida. Tiene una delgadez extrema, está demacrado, huesudo como movimientos en general lentos como si estuviera desfallecido o siguiera unos instintos ajenos a lo humano. Viste abrigo oscuro largo, que acentúa su delgadez. Por el día solo puede dormir en un ataúd, donde también viaja, para evitar los rayos de luz que acabarían con su vida. Su actividad es nocturna, rodeada de sombras. En ataúdes lleva la tierra de sus orígenes y las ratas que portan la peste. Son su equipaje. El entorno arquitectónico donde vive Nosferatu es gótico y medieval, -espacios enormes, misteriosos, fríos, sombríos y oscuros- y buscará en la ciudad de Wisborg un edificio enorme abandonado y tétrico como residencia. La sombra de Nosferatu es también la representación del mal. Es la que sube por las escaleras a la casa de Ellen y es una representación del mal interior que actúa sobre ella y toma su corazón.<sup>64</sup>

2) Elementos iconográficos de animales nocturnos considerados portadores de enfermedades como las ratas, las arañas, la hiena -que sale explícitamente en la película- y los murciélagos, chupadores de sangre o animales carnívoros. No es un hombre, es un ser irracional, es un no muerto con características animales.<sup>65</sup> Se alimenta de la sangre que debe succionar de sus víctimas con los grandes dientes afilados y puntiagudos que sobresalen exageradamente de su boca, incisivos en el caso del conde Orlok, Nosferatu, a diferencia de otras versiones de vampiros en las que son los caninos o colmillos los que están sobredimensionados, como si fueran de un animal carnívoro, rasgo que será habitual en la representación futura de los vampiros. Su nariz en forma de pico de ave rapaz, exageradamente aguileña. Cejas pobladas. Orejas puntiagudas, afilados dientes y largas uñas de rata,<sup>66</sup>

---

<sup>63</sup> González Requena 2006, 33

<sup>64</sup> Berriatúa 1990, 169

<sup>65</sup> Berriatúa 1990, 159-168

<sup>66</sup> Gehring, 1999

3) Elementos iconográficos que representan poderes sobrenaturales. Los vampiros, y por tanto Nosferatu van más allá de las leyes físicas que conocemos.<sup>67</sup> Nosferatu mueve objetos y atraviesa paredes. Tiene poderes sobrenaturales y ocultos. Hipnotiza a sus víctimas y las somete, incluso a distancia, para poder chupar su sangre, y aunque éstas están conscientes, no pueden huir. Habitualmente se mueve con lentitud, pero puede ir rápido. Es de apariencia débil, pero puede llevar el ataúd como si no pesara. Escribe en caracteres no identificables, sabe de ocultismo. Para Berriatúa, Nosferatu no es un ser real ya que suele actuar fuera de cuadro, es una fuerza invisible como la peste, el viento, la noche y las sombras. Incluso antes de entrar a casa de Ellen le vemos como una sombra.<sup>68</sup>

Si se quiere preservar este mundo luminoso y ordenado, el vampiro debe ser destruido.<sup>69</sup> Pero será con el sacrificio de Ellen cuando se consiga este objetivo.<sup>70</sup>

El personaje del agente inmobiliario Knock, representa el mal por delegación, el sirviente y criado fiel que sigue las instrucciones de su amo aun sabiendo el peligro y la maldad que encierran. Está dispuesto a inmolarse o perderlo todo por su amo y sufre desesperadamente cuando, estando detenido en la cárcel, intuye ‘telepáticamente’, la muerte de Nosferatu, del conde Orlok.

### **El vampiro en la cultura popular y en la literatura gótico-romántica**

En la cultura popular de todo el mundo existen numerosas leyendas y narraciones sobre bebedores de sangre, como la personificación de impulsos reprimidos. La figura del vampiro surge en los países del este de Europa en el siglo XVII. En la literatura gótica y romántica aparecen relatos en el siglo XVIII sobre vampiros, pero será en el siglo XIX cuando se puede hablar de una literatura de vampiros con la publicación de numerosos relatos y novelas entre los que destacan *El vampiro*, escrito en 1819 por el inglés John William Polidori, y *Carmilla* escrito en 1872 por el escritor irlandés Joseph Thomas Sheridan Le Fanu. En 1897 se publica *Drácula*, la novela de Bram Stoker.

‘*Drácula*’, es la obra clásica sobre vampiros y una de las mejores novelas de terror. Las adaptaciones al cine se cuentan por cientos. En ellas hay diferencias importantes que no aparecen en la película de Murnau. En la novela de Stoker, Drácula no se refleja en los espejos, no vive solo en el castillo, sino acompañado de tres novias vampiras, se

---

<sup>67</sup> Luengo, 2013, 82

<sup>68</sup> Berriatúa 1990, 168

<sup>69</sup> Erreguerena 2002, 120

<sup>70</sup> Erreguerena 2002, 71

convierte en lobo y ataca en esa forma a uno de los personajes femeninos que resucitará como vampiresa después de morir. El objetivo es matar a Drácula, a quien persiguen hasta su castillo donde matan a sus vampiresas con una estaca, cortando su cabeza y llenando sus bocas con ajos, luego le matan él y queda convertido en polvo. Drácula es un vampiro complejo que recoge elementos de anteriores relatos y también de los informes pseudomédicos y mágicos del siglo XVIII. Se le relaciona inadecuadamente con el noble transilvano empalador de turcos del siglo XV Vlad Drăculea, de quien toma el nombre.

### **Representación del mal y fantasía erótica**

Las interpretaciones de Nosferatu y de Drácula coinciden en considerarlo una representación del mal y también una fantasía erótica, una metáfora de los deseos humanos más oscuros. En la época en la que se hizo la película de Murnau se interpretó como una alegoría de la Primera Guerra Mundial, del estado de ánimo de la población alemana, sumida en el desconcierto; “una época de miedo, insatisfacción y negación, crisis y angustias, con una fuerte fijación por el cuerpo y el sexo, el ser humano busca lo fantástico para crear una dimensión paralela donde todo sea mucho más sencillo y donde el miedo, visto y leído, sea el único elemento de preocupación”.<sup>71</sup>

Según Berriatúa, “Drácula se basa en las transfusiones de sangre y en la creencia cristiana de que el alma está en la sangre” Drácula sería un devorador de almas, que no soporta las cruces, solo muere si le atraviesa el corazón una estaca, se convierte en neblina. Sin embargo, Nosferatu se identifica con la peste y estaría alejado de creencias religiosas. La naturaleza y sus elementos -la noche, el mar, las olas y el viento- se muestran como personajes dramáticos.<sup>72</sup>

---

<sup>71</sup> Luengo 2013, 102

<sup>72</sup> Berriatúa 1990, 141-143

### **E.3.4.- DR. MABUSE (1922) 270 m**

#### ***Dr. Mabuse, Der grosse Spieler – Dr. Mabuse, Inferno***

La película del *Dr. Mabuse* consta de dos partes, la primera *Dr. Mabuse, el gran jugador* (*Dr. Mabuse, Der grosse Spieler*) y la segunda *Dr. Mabuse, infierno* (*Dr. Mabuse, Inferno*), con una duración total de 270 minutos. Fue dirigida por Fritz Lang y adaptada por él y su mujer Thea von Harbou de la novela de 1921 homónima, *Dr. Mabuse*, del escritor Norbert Jacques (1880-1954).<sup>73</sup>

Fritz Lang dirigirá dos secuelas, la primera en 1932-1933 *El testamento del doctor Mabuse* (*Das Testament des Dr. Mabuse*) que, según el propio Lang, anticipa la llegada al poder de Hitler y que fue prohibida; Lang abandonará Alemania. En 1960 dirigirá *Los crímenes del doctor Mabuse* (*Die 1000 Augen des Dr. Mabuse*).

#### **E.3.4.1.- Presagio de Hitler, Expresionismo y Nueva Objetividad**

##### **Presagio de Hitler: el gánster**

Se considera a *Dr. Mabuse* la primera película de *gánsteres* por su acción e intriga, pero, señala Fritz Lang, el Dr. Mabuse no busca el dinero sino el poder absoluto. Para Kracauer el *Dr. Mabuse* es una representación de los demonios alemanes y presagia la dictadura de Hitler.<sup>74</sup>

##### **Expresionismo y Nueva Objetividad o Nuevo Realismo**

Kracauer considera al personaje del Dr. Mabuse el mejor personaje del Expresionismo alemán, si bien la película no es expresionista ni en los decorados ni en la iluminación. Además, aparecen elementos de la Nueva Objetividad o Nuevo Realismo, también conocido como Postexpresionismo, ya que se opone al Expresionismo y se acerca al realismo. Su máximo exponente en el cine es el director Georg Wilhelm Pabst. *Dr. Mabuse* es una película de acción de ambiente realista. Para Kracauer el Nuevo Realismo o Nueva Objetividad tiene un lado negativo ya que representaría una realidad donde triunfa el cinismo, la resignación, la desilusión y la falta de compromiso con ideales reformistas, una realidad sin esperanza.<sup>75</sup>

---

<sup>73</sup> Kracauer 2011, 81-82

<sup>74</sup> Kracauer 2011, 83-84

<sup>75</sup> Kracauer 2011, 157-159

### E.3.4.2.- Representación del mal en Dr. Mabuse: tipología e iconografía

La tipología del personaje del Dr. Mabuse es la del mal que se origina en el propio ser humano. Representa al tirano contemporáneo, camuflado y disfrazado de diferentes personajes, a la maldad contemporánea que, según Fritz Lang, dominaba la época en la que Alemania se encontraba sin referentes y sin valores debido a la Primera Guerra Mundial y a la posterior crisis económica. El ser humano se veía a sí mismo como víctima de poderes malignos e incontrolables, pero a la vez su egoísmo contribuía al caos.<sup>76</sup> Para Kracauer la película *Dr. Mabuse* es la tercera, después de *El gabinete del Dr. Caligari* y *Nosferatu* que trata la tiranía con la peculiaridad de que el personaje del Dr. Mabuse representa al tirano contemporáneo que, como el Dr. Caligari, aspira al poder ilimitado.<sup>77</sup>

El Dr. Mabuse puede considerarse el prototipo de los grandes malvados o villanos del cine como Fantomas, Fu Manchú, Dr. No, Joker, que se enfrentan al orden establecido, con el objeto de dominarlo, destrozando su orden y promoviendo el caos. Suelen tener un alter ego que los persigue: el policía, el héroe, el superhéroe. En el caso del Dr. Mabuse su pretensión es poner en cuestión a la élite dominante, jugando sucio -en la bolsa, en el juego- utilizando un poder o arma secreta -la hipnosis- y enfrentándose al orden establecido, en este caso, a su antagonista, el fiscal von Wenk.<sup>78</sup>

La iconografía del personaje del Dr. Mabuse es clara: disfraz, engaño, sometimiento a su voluntad de los propios secuaces (Carozza y los demás) y de los ajenos (condesa y conde Told, ciegos de la fábrica de billetes falsos, etc.). En la película aparece como inversor de bolsa, jugador de cartas, científico, hipnotizador, doctor, vendedor ambulante, viejo jugador de cartas. Hay algunos rasgos que delatan su maldad: cejas en posición iracunda, mirada pérfida. Son los actos los que acaban por definir la maldad en Mabuse: manipulando el precio de los inversores en la bolsa, hipnotizando a los jugadores, ordenando poner la bomba en el despacho del fiscal von Wenk, secuestrando a la condesa Told, llevando hasta el suicidio al conde Told, provocando y exigiendo el suicidio de Carozza, y teniendo encerrados a los ancianos ciegos que falsifican billetes. Mabuse no tiene límites morales, su deseo de poder es total y utiliza a secuaces sin importar su muerte. Los personajes secundarios que pueden representar la maldad son los secuaces del Dr. Mabuse, instrumentos necesarios, pero meros figurantes. Solamente en el caso de Cara Carozza se detalla la perversión de provocar su muerte sin que Mabuse se

---

<sup>76</sup> Müller 2007, 136-141

<sup>77</sup> Kracauer 2011, 82

<sup>78</sup> Müller 2007, 136-141

sienta conmovido o dude ante la decisión. Sus secuaces son víctimas de su maldad, pero no pueden o no saben cómo alejarse del mal o romper su dependencia del tirano. Si Mabuse representa el tirano sin escrúpulos, sus secuaces representan a los seguidores que no se cuestionan lo que hace el tirano, responsables por tanto también de sus actos, personajes necesarios para que los actos malvados puedan llevarse a cabo.

### **E.3.5.- FAUSTO, UN CUENTO POPULAR ALEMÁN (1927) 116 mt.**

La película *Fausto, un cuento popular alemán (Faust – eine deutsche VolkssageFaust)*, de 1926, fue dirigida por F.W. Murnau, con el personaje de Mefistófeles como un doble oscuro y perverso del inocente Fausto.<sup>79</sup> El guion está basado en el poema dramático *Fausto*, de Johann Wolfgang von Goethe (1749-1832), en la obra dramática *La trágica historia del doctor Fausto*, de Christopher Marlowe (1564-1593) y en los cuentos y leyendas populares alemanas sobre el mito de Fausto.

A pesar de que Murnau quería alejarse de los límites que imponía el teatro y dar continuidad a las escenas cinematográficas, *Fausto* es una película de cuadros inspirados en composiciones pictóricas. Para lograr la continuidad recurre a movimientos laterales y acercamientos y alejamientos que daban profundidad y atenuaban o facilitaban la dureza del cambio de plano o cuadro.<sup>80</sup>

La película *Fausto* es, después de *Metrópolis* la película más cara de las producidas por la UFA, cuyo director era en ese momento Erich Pommer. Inicialmente la película iba a ser dirigida por Ludwig Berger que escribió un guion titulado *El paraíso perdido*. Las presiones del actor que interpretará a Fausto y las del propio Murnau consiguieron que se le asignara definitivamente el proyecto siendo el nuevo guionista Hans Kyser quien tuvo en cuenta el guion de Berger y las obras de Goethe y Marlowe.<sup>81</sup> La película está llena de efectos especiales para la época -rayos, niebla, humo- y de decorados complicados que hubo que recrear en los estudios de las ciudades de Tempelhof y de Neubabelsberg así como la creación en títeres de los esqueletos de tres de los cuatro caballeros o jinetes del Apocalipsis -Guerra, Peste y Hambre- grabados con varios *travellings*, trucajes, sobreimpresiones y fundidos. Necesitó numerosos extras, sobre todo para la escena festiva del comienzo antes de la llegada de la peste y el recibimiento por la duquesa de Parma.<sup>82</sup>

*Fausto* será la última superproducción de Murnau para UFA antes de ir a Hollywood. En Estados Unidos dirigirá las películas *Amanecer* y *Tabú*, en las que se aprecia tanto el Expresionismo alemán como el realismo.<sup>83</sup>

---

<sup>79</sup> Berriatúa 2002, 249-254

<sup>80</sup> Berriatúa 1990, 345-353

<sup>81</sup> Berriatúa 1990, 300-316

<sup>82</sup> Berriatúa 1990, 3210-341

<sup>83</sup> Fernández Santos, 1988

### E.3.5.1.- Contextualización del mito y producción

#### El mito de Fausto en el arte, antecedentes y versiones

Los personajes de Fausto y Mefistófeles han sido representados numerosas veces en todos los campos del arte desde el siglo XVI. La razón no es otra que la oportunidad sobrenatural que ofrece Mefistófeles frente la desesperanza, la enfermedad y la vejez, representadas por la muerte ineludible, el *tempus fugit*, el “tiempo vuela” de la mortalidad. El hombre, Fausto, debe escoger entre el bien y el mal, para ello debe conocer lo uno y lo otro, debe vivir. Mefistófeles, el diablo, ofrece el poder frente a la impotencia, la vida frente a la muerte -a través de la juventud-, el placer frente al dolor. En cada momento histórico se nos mostrará cuáles son los miedos, la moral predominante y los deseos y peligros del pacto fáustico o pacto con el diablo.

La obra dramática de Christopher Marlowe (1564-1593) *The Tragical History of Doctor Faustus* está inspirada y traducida del libro alemán de 1587 editado por Johann Spies *Historia von Doctor Johann Fausten*. La obra de Marlowe fue representada en vida del autor, pero publicada después de su muerte, en 1604. Esta obra plantea el dilema del afán de conocimiento que lleva a Fausto a firmar un pacto con el diablo (Mefistófeles), pero las peripecias están alejadas de la obra de Goethe y del filme de Murnau.

El *Fausto* de Goethe es otro de los hitos en el mito de Fausto, consta de dos partes (publicadas en 1808 y 1832) y se considera su obra más significativa y una de las más importantes de la literatura alemana. Como novedad aparece el personaje de Margarita y la redención del propio Fausto. La película de Murnau sigue el argumento de la primera parte del libro de Goethe, pero prescinde de la segunda parte, excepto en el final, por otra parte, bastante libre, que recoge la salvación del alma de Fausto. Desde esta obra, Fausto es redimido de sus dudas sobre Dios.

Según indica Kracauer la obra de Murnau fue tachada de vulgarización del mito de Fausto ya que ignoraba la profundidad del conflicto metafísico entre el bien y el mal. Se la calificó de artificiosa y llena de poses teatrales que acrecentaban la falsedad del conjunto. Tuvo escaso éxito en Alemania, pero triunfó fuera.<sup>84</sup>

Junto a estas tres obras mencionadas, está la gran novela de Thomas Mann, publicada en 1947, *Doktor Faustus*. Todas las obras tratan sobre la relación del hombre con el conocimiento, si bien la edición de Johann Spies, *Historia von Doctor Johann Fausten* mostraba la preocupación por el alejamiento del hombre de la consideración de Dios como centro del universo. Goethe refuerza la idea de Marlowe uniendo la

---

<sup>84</sup> Kracauer 2011, 142



racionalidad y la acción como parte fundamental del conocimiento y Thomas Mann cree necesario, para la experiencia humana, conocer la bondad y la maldad representada por la cabeza bifronte de Jano. La figura de Fausto se seculariza alejándose cada vez de lo religioso. La película perdida de 1920 de Murnau “La cabeza de Jano” fue adaptada sin los derechos del libro de Robert Louis Stevenson “El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde”.<sup>85</sup>

Se han filmado más de 50 películas sobre Fausto, entre las que cabe destacar, además de la de Murnau, la de Rene Clair de 1949 (*La belleza del diablo*), la de Istvan Szabo de 1981 (*Mephisto*) y la de Alexandre Sokurov de 2011 (*Fausto*).

### **E.3.5.2.- Representación del mal en Fausto: tipología e iconografía**

La representación del mal se produce en la figura de Mefistófeles, el diablo, como antagonista de Dios, ángel caído que quiere llevar a la perdición a la humanidad.

#### **Representación tradicional del diablo**

Tradicionalmente el diablo es representado como un ser híbrido con características humanas y animales y, en general, con poder de transformación y de ubicuidad.

Pero su iconografía es muy variada. Con cola de mono, cuernos, piernas y pezuñas de chivo de Fauno, dios romano similar al dios griego Pan, piernas y pezuñas de chivo, alas de murciélago, a veces capa simulando alas. La más habitual quizás sea como oscuro ángel alado con formas humanas y piel rojiza, como si estuviera ensangrentado o sometido al calor del infierno, casi desollado; suele aparecer sometido y pisoteado a los pies de la Inmaculada Concepción o San Miguel, el arcángel. Como animal es muy habitual, ya sea en forma de serpiente -aparece en el paraíso con Adán y Eva -, reptil o incluso dragón; como macho cabrío, mono o simio, también como león, oso, chivo, murciélago y mosca.<sup>86</sup>

Del personaje mitológico del dios Pan recoge buena parte de sus aspectos iconográficos más habituales: cuernecillos, pelo ensortijado, piernas de macho cabrío representa los instintos sin contención y el deseo y la fuerza sexual.

En los textos sagrados cristianos no aparece una descripción del diablo, pero sí en los musulmanes y será, sobre todo a partir de la Edad Media, tanto en el románico como en el gótico, cuando el diablo adquiera formas monstruosas, en las esculturas de los

---

<sup>85</sup> Suárez 2010, 25-26

<sup>86</sup> Montero 2023, 113

pórticos de las iglesias, capiteles y canecillos y en códices iluminados como el Beato de Liébana.<sup>87</sup> Durante el Renacimiento siguieron las representaciones monstruosas y aterradoras (El Bosco). Goya lo representará en su cuadro *Aquelarre* (1797-98) como macho cabrío. No será hasta el Romanticismo cuando la representación del diablo se haga más humana, alejándose absolutamente de lo monstruoso e incluso con cierto heroísmo de ángel vencido o caído, así lo representa Ricardo Bellver (*El ángel caído*, 1878).<sup>88</sup>

### **Representación de Mefistófeles, Fausto y Gretchen (Margarita)**

A lo largo de la historia de más de cuatro siglos de leyenda de Fausto y Mefistófeles, los personajes han ido adaptándose a la realidad social de cada época. En *Fausto*, Murnau, consiguió que los personajes se asociaran a una tipología o arquetipo reconocible consciente o inconscientemente por el espectador. La representación del mal está encarnada en Mefistófeles, el diablo, pero necesita un intermediario que la ejecute, Fausto, el ser humano que deberá escoger entre el bien y el mal y al menos una víctima que representa el bien, Gretchen (Margarita) pero que, seducida, será condenada a la hoguera, y purificada ascenderá al cielo.

Mefistófeles, representante absoluto del mal, se asocia con el diablo. Es su mensajero y antagonista directo del arcángel Miguel; también es antagonista de Fausto y de Margarita. Se representa de formas cambiantes por lo que su iconografía es muy variada, asociada al infierno y con características animales. Si recordamos las características que tenía Nosferatu: 1) elementos propios de la muerte, 2) elementos iconográficos de animales y 3) elementos iconográficos que representan poderes sobrenaturales, vemos que también Mefistófeles posee tales premisas. Así, frente al arcángel, aparece como diablo con cuernos, ojos brillantes, calvo, enormes alas negras, cuerpo de animal, con pelo y manos como garras, siempre rodeado de niebla, humo y fuego. Frente a Fausto, adquiere dos formas, inicialmente como monje para no causar rechazo y, una vez conseguido el pacto de sangre, como personaje malvado y diabólico, dotado de artes mágicas, sibilino y seductor; bufón pícaro que es capaz de mostrarse como criado atento y obediente. Ubícuo, se transforma en la figura que quiere, puede volar y conseguir prácticamente todo lo que se propone. Mefistófeles es un embaucador que debe

---

<sup>87</sup> Montero 2023, 120-125

<sup>88</sup> Montero 2023, 129-136

ocultar las limitaciones del diablo y hacer pecar a Fausto seduciendo a la casta e inocente Margarita. Él seducirá a la mujer madura, Marta.<sup>89</sup>

Fausto representa al ser humano que se debate entre el bien y el mal, entre la virtud y los placeres de lo terrenal. Durante buena parte de la película representa ansía el poder y el conocimiento a toda costa, incluso invocando al diablo para conseguirlo, como hizo el rabino Loew en *El Golem*. Aunque finalmente se arrepiente y renuncia a la juventud. A Fausto se le puede asociar al modo de los primeros patriarcas pintados por Rembrandt; anciano, pero de porte imponente, con larga barba, como un rabino, estudioso de libros y alquimias, pero también ansioso de alcanzar el poder del conocimiento. En su representación de joven aparece como galán, hermoso, atrevido y atractivo. Para Kyser, el guionista, Fausto representa el sueño de la humanidad, un sueño imposible -querer ser Dios- que el cine permite reproducir, tanto para la propia contemplación interior del espectador, como para la comprensión del mundo exterior.<sup>90</sup>

Margarita (Gretchen), representa el bien, y su imagen se asocia con la Virgen María, joven y hermosa, inocente, alegre y bondadosa. Durante la seducción, aparece soñadora y apasionada por la tentación que supone el joven Fausto y, después, sufriente y trágica en la picota. Con su hijo recién nacido aparece como la Virgen con el Niño, protectora y posteriormente como Dolorosa con expresiones desgarradas y terribles. Durante su sacrificio y prácticamente pasión se la representa doliente y enajenada hasta que al reconocer a Fausto muestra un gesto de ensoñación que precede a la ascensión de ambos al cielo.<sup>91</sup>

---

<sup>89</sup> Suárez 2010, 26

<sup>90</sup> Berriatúa 1990, 343

<sup>91</sup> Berriatúa 1990, 343

### **E.3.6.- METRÓPOLIS (1927) 147 mt.**

La gran producción de *Metrópolis* fue un fracaso en taquilla, lo que llevó a la quiebra a los productores Pommer y a la UFA, afectando a toda la industria cinematográfica alemana. Dirigida por Fritz Lang y guionizada por Thea von Harbou, en adaptación a su novela de 1925. Para su exhibición, la película fue recortada varias veces. Se considera que se ha perdido una cuarta parte del metraje original. El rodaje duró 310 días y costó seis millones de marcos. Fue necesario crear numerosos efectos especiales. Las escenas de las calles de la ciudad superior se grabaron en *stop-motion* (fotograma a fotograma). Trabajaron 3.600 extras.

#### **E.3.5.1.- Recepción y eclecticismo estético**

##### **Recepción de Metrópolis**

Hitler y su ministro Goebbels quedaron impresionados por su exaltación revolucionaria y el modelo social propuesto, arcaico, también moderno, con elementos pseudorreligiosos. Muchos críticos, entre ellos H.G. Wells, consideraron la película ingenua y llena de tópicos, clichés y simplezas. Luis Buñuel manifestó su sorpresa por la maestría técnica y arquitectónica de la película, pero consideró que la cursilería se debía a la guionista Thea von Harbou. Lang se disculpó posteriormente, señalando que se trataba de un cuento sobre máquinas y que en esa época no estaba muy formado políticamente. La mayor crítica a su propia película es el final, idílico e ingenuo.<sup>92</sup>

##### **Eclecticismo: del Expresionismo a la Nueva Objetividad**

La película tiene elementos claramente impresionistas: iluminación, expresión de los rostros, algunos elementos arquitectónicos curvados e inclinados. Sin embargo, la arquitectura de la ciudad es claramente futurista y constructivista con interiores de Art déco, con elementos místicos y revolucionarios y una ideología criptofascista. Aparecen numerosos elementos religiosos: la representación de las estatuas en movimiento de los siete pecados capitales, el lugar desde el que María habla a los trabajadores que es un altar con cruces, la catedral donde se desarrollan las escenas finales.<sup>93</sup>

---

<sup>92</sup> Müller 2007, 292-300

<sup>93</sup> Pérez 2017

### **E.3.6.2.- Representación del mal en *Metrópolis*: Tipología e iconografía**

La representación del mal en *Metrópolis* no se realiza a través de un solo personaje como en las películas anteriores. La idea o personaje representativa del mal absoluto es la tecnología o más bien el desarrollo tecnológico y científico sin control representado por la ciudad futurista de *Metrópolis* con la Máquina-Corazón como centro neurálgico, pero también por el científico Rotwang, el robot que sustituye a María, y el dueño y señor de la ciudad, Joh Fredersen.

En *Metrópolis*, la distopía de la ciudad futurista resulta muy atractiva visualmente, pero oculta una estructura vertical de clases sociales donde en los estratos superiores habitan grandes y lujosas viviendas, parques, lugares de recreo exclusivos para las clases altas y en las profundidades estarían tanto las máquinas que mantienen la ciudad como las viviendas de los obreros que trabajan en ellas. La Máquina-Corazón, mecánica, es la pieza central de la ciudad y sin la cual la ciudad de los obreros subterránea se inundaría. Todos están sometidos a su funcionamiento, todos son sirvientes ya que, como recuerda el personaje de Grot -el capataz o jefe encargado de la Máquina-Corazón -, si no obedecen perecerán. La máquina facilita el funcionamiento de la ciudad, pero es a la vez la representación de su tiranía.

Rotwang, inventor y científico loco, creador del robot femenino y de la propia ciudad, añora a su amor, Hel -que acabó casándose con Fredersen, dueño de la ciudad, y muriendo en el parto de su único hijo, Freder-. Rotwang está decidido a vengarse utilizando el robot contra Fredersen, su hijo y la ciudad; la orden que dará al robot es ¡aniquilarás a Joh Fredersen, a su ciudad y a su hijo! Rotwang vive aislado en su mundo, en una casa extraña para la estética de la película, es como el Dr. Frankenstein. Su iconografía es típica: personaje descuidado, lleva el cabello despeinado, un guante oculta su mano derecha mecánica en forma de garra ya que ha sufrido un accidente. Tiene como criado o ayudante a un personaje contrahecho y deforme. Morirá en la persecución por los tejados de la catedral cuando intenta capturar a María.

El robot humanoide femenino que simula ser María, el “ser máquina” en palabras de Rotwang, tiene una iconografía icónica: su aspecto inicial es el de un robot mecánico y metálico sofisticado, con forma humana femenina, que adquiere finalmente la forma humana de María, con el objeto de sustituirla. En su comportamiento y gestos se aprecia claramente que no es el personaje de María, es un robot femenino (ginoide) lasciva, provocadora, para los hombres de clase alta que son seducidos por su provocación sexual y una líder -que sustituye a María- con el objeto de provocar la rebelión de los obreros

contra las máquinas, especialmente contra la Máquina-Corazón que mantiene la ciudad e impide que no se inunde el subsuelo.

Joh Fredersern, dueño, director y tirano de *Metrópolis*, es un personaje con cierta ambigüedad. Al final y ante la presión de su hijo Freder, que actúa como mediador, da la mano a Grot, el representante de los trabajadores. Es un final un tanto inverosímil.

Podemos considerar que *Metrópolis* es una distopía que advierte de los riesgos de una sociedad donde el desarrollo tecnológico produce un enfrentamiento social de clases que requiere de una negociación si no se quiere llegar al desastre. El desarrollo técnico y tecnológico, representado de varias formas es la representación del mal creado por el hombre que le dejaría desamparado y sometido. Vuelve a aparecer el mito de Prometeo como aviso de la prudencia necesaria ante los avances tecnológicos y, como metáfora del desafío que el hombre no debe hacer ante los dioses.

### E.3.7.- EL TRIUNFO DEL BIEN

Hemos realizado una revisión de la representación del mal en el cine expresionista alemán. Revisaremos brevemente como el bien es el triunfador en todos los casos.

1. ***El gabinete del Dr. Caligari. La amistad vence al mal.*** Si atendemos al final impuesto a los guionistas, la representación del mal recaería en la locura de Francis o en la locura de todos los personajes internados, convirtiendo a las víctimas del mal en locos y generando importantes contradicciones en el espectador. Sin embargo, si prescindimos de ese final, el mal, representado por el Dr. Caligari, es descubierto, perseguido y encerrado en el manicomio ya que se habría vuelto loco ante el cadáver de Cesare, su instrumento. Es la insistencia de Francis por vengar la muerte de su amigo Alan la que consigue que se descubra al Dr. Caligari.
2. ***El Golem. La inocencia vence al monstruo.*** Cuando el Golem no quiere que se le quite la vida, desobedece, tanto al rabino como a su aprendiz Famulus. Asesina a Froilán y rapta a Miriam, a la que luego abandona sin daño. Será la inocencia y bondad de una niña sin miedo ni prejuicios -que ofrece una manzana al Golem y retira el amuleto en forma de estrella de su pecho- la que vence al mal.
3. ***Nosferatu. El amor y el sacrificio vencen a la muerte.*** Ellen se sacrifica, siendo víctima de Nosferatu, quien pierde la noción del tiempo y olvida que amanece. Los rayos de luz acaban con su vida, lo pulverizan hasta desaparecer.
4. ***Dr. Mabuse. La sociedad vence al tirano.*** El Estado y la sociedad, representados por el fiscal von Wenk consiguen vencer al tirano, megalómano del poder. Mabuse, impotente, se vuelve loco, como Caligari.
5. ***Fausto: El amor vence al diablo.*** Fausto, arrastrado por Mefistófeles hacia el mal, renunciará finalmente a la juventud eterna cuando es consciente de que sus actos han condenado a la hoguera a Margarita (Gretchen) y se inmolará junto a ella. El sacrificio es la muestra de su amor. Mefistófeles ha perdido su apuesta
6. ***Metrópolis. El amor y el pacto vence a la violencia y las jerarquías sociales.*** En el film, triunfa el bien representado por el amor entre María y Fred, el hijo del dueño y la líder de los trabajadores frente al mal. El amor y el pacto triunfan frente a la violencia y la jerarquía de las clases sociales. Como se dice expresamente en la película: “El mediador entre el cerebro y las manos ha de ser el corazón”

## Las víctimas del triunfo del bien

En las películas seleccionadas triunfa el bien, pero hay personajes que son víctimas inocentes o en todo caso sufren un castigo desmesurado a sus actos. Así ocurre con Cesare en *El Gabinete del Dr. Caligari*, siendo un sonámbulo inconsciente de los crímenes que lleva a cabo, acaba, inexplicablemente, muerto. En *El Golem*, Froilán acaba arrojado desde la torre y Miriam, con quien se ha acostado, debe admitir a Famulus como pareja si guarda silencio sobre lo ocurrido. En *Nosferatu*, Ellen se sacrifica para salvar a la ciudad. En *Dr. Mabuse* la vedette Cara Carozza y el conde Told se suicidan, el amante de Cara Carozza es asesinado y la condesa Told es secuestrada y mueren los secuaces de Mabuse. En *Fausto* Margarita es condenada a la picota por acostarse con Fausto y luego condenada a la hoguera, injustamente, por infanticidio.

Esta visión agridulce del sino de estos personajes tenía un carácter moralista religioso para que el espectador comprendiera las consecuencias de sus actos. Representa una moral prohibicionista y antihedonista de una sociedad que todavía se regía por principios morales no secularizados y donde las mujeres sufrían de manera especial los castigos sociales.



## F.- CONCLUSIONES

### Sobre el cine expresionista alemán

El cine expresionista, como la corriente artística del Expresionismo, nace como contestación al Impresionismo, al naturalismo y el objetivismo y su pretensión de realidad. Su objetivo es mostrar la subjetividad del artista y de los personajes, ofreciendo una alternativa emocional y simbólica.

El Expresionismo en el cine alemán tiene sus años más fructíferos entre 1919 y 1924, cuando ya la corriente artística del Expresionismo en otras artes está prácticamente desaparecida. En esos años la sociedad está desencantada, empobrecida, sin valores ni horizonte a causa de la derrota de Alemania en la Primera Guerra Mundial y el Tratado de Paz de Versalles de 1919.

El cine expresionista alemán es reconocido por la utilización de géneros, temas, personajes, recursos metafóricos, decorados, iluminación e interpretación muy característicos. Géneros relacionados con el terror, la ciencia ficción, el drama y el suspense; temáticas relacionadas con el poder y la tiranía; personajes principales que representan monstruos y malvados; decorados alterados y sorprendentes; iluminación contrastada utilizando claroscuros y sombras, y una interpretación que pretende reflejar el estado de ánimo profundo de los personajes.

El cine expresionista alemán es ecléctico: se alimenta claramente del espíritu del Romanticismo del que recoge temáticas, la primacía de las emociones subjetivas y, a la vez, una preocupación social; utiliza composiciones musicales clásicas y románticas; recoge la utilización de la iluminación contrastada y el claroscuro del teatro y de cineastas nórdicos y daneses.

De las seis películas analizadas la que puede considerarse radicalmente expresionista es *El gabinete del Dr. Caligari* (1920, Robert Wiene), también lo son *El Golem* (1920, Boese y Wegener) y *Nosferatu* (1922, Murnau) y *Fausto* (1926, Murnau). Las películas *Dr. Mabuse* (1922) y *Metrópolis* (1927), ambas dirigidas por Friz Lang, poseen del Expresionismo la subjetividad e irracionalidad, con elementos de la psicología freudiana -represión sexual y social-, con características sobrenaturales y fantásticas, pero

sin una estética expresionista clara. En *El Golem* los elementos arquitectónicos y decorativos son de naturaleza expresionista con elementos góticos y románticos. *Nosferatu* tiene claramente influencias románticas y de horror gótico. *Fausto* también tiene elementos románticos. En el *Dr. Mabuse* la estética es realista, con elementos decorativos del modernismo en los interiores. *Metrópolis* resulta visualmente impactante, con una estética ecléctica en la que perdura algún elemento expresionista -los subterráneos de los obreros-, pero predomina la corriente denominada Nueva Objetividad o Nuevo Realismo, mediante una arquitectura y decoración con influencias del constructivismo, del modernismo y del futurismo.

El cine expresionista alemán refleja y da cauce a la sublimación de miedos, temores e inseguridades sociales mediante películas que han marcado la historia del cine con personajes que representaban el mal: monstruos, tiranos y malvados. Es un doble juego de denuncia de los tiranos y anuncio implícito de la tiranía que se estaba fraguando: Hitler inicia su carrera política en 1919 y llegará al poder en 1933.

Podemos decir que por sus características técnicas y estéticas el cine expresionista alemán es ideal para la representación del mal.

### **Sobre la representación del mal en el cine expresionista alemán**

La representación del mal es llevada a cabo mediante dos tipos básicos: 1) personajes de origen mítico y religioso, de aspecto monstruoso, como el Golem, Nosferatu, Mefistófeles y el robot-María de *Metrópolis* con iconografías híbridas entre lo humano, lo animal y hechos de barro, metal o provenientes de la muerte o el más allá- que representan elementos irracionales, del inconsciente y de origen romántico y primitivo o 2) personajes humanos de carácter racional como Caligari, Mabuse, Fausto, Rotwang o Joh Fredersen, que son alquimistas, científicos, hipnotizadores, magos, sabios o poderosos y que responden a una construcción psicológica más moderna, racional y humana, no monstruosa, aunque también con elementos del inconsciente. Entendemos que, aunque conviven ambos modos de representación del mal, la representación mediante personajes humanos supone una evolución desde el pensamiento mágico, mítico y religiosos a un pensamiento más consciente, filosófico y racional.

Los personajes nos enfrentan a cuestiones morales trascendentes, a los límites, a los tabús y miedos sociales y religiosos de la sociedad. Muestran las patologías psicológicas relacionadas con la amoralidad, la falta de empatía, la sed de poder. La manipulación radical que ejercen personajes como Caligari y Mabuse representa el poder total sobre los demás y son una metáfora adelantada del nazismo.

La tipología de los personajes que representan el mal por su origen narrativo nos permite reconocer la cuestión moral que plantean. 1) en los creados por el hombre como el Golem, y el robot femenino de *Metrópolis*, vemos los límites de la ciencia y la usurpación de la creación divina de vida por el hombre y sus peligros, 2) en los representados por el hombre, como Caligari, Mabuse, Fausto, Rotwang y Joh Fredersen, encontramos los máximos representantes de la amoralidad humana -los tiranos- que podemos ser o somos nosotros mismos, 3) en los personajes que regresan de la muerte como Nosferatu, nos enfrentan al miedo a la muerte, a la conciencia de nuestra mortalidad inevitable y 4) en los personajes antagonistas de Dios, como Mefistófeles, nos enfrentamos a cuestiones morales y religiosas fundamentales, la juventud eterna a cambio de la amoralidad absoluta. En definitiva, y en toda la tipología de personajes, la conciencia del bien y del mal, los límites humanos y sus más oscuros deseos.

En la película *El gabinete del Dr. Caligari* es el Dr. Caligari el personaje humano que representa el mal, un neurótico y megalómano que por afán de poder sobre los demás es capaz de llevar a cabo asesinatos a través del sonámbulo Cesare. La iconografía del Dr. Caligari está marcada por sus disfraces, de mago y doctor, pero es sobre todo su expresión la que define su maldad. La estética expresionista se convierte en un personaje con una atmósfera de opresión, angustia y terror. Caligari es un personaje humano, el mal está en su interior, aunque no sabemos la razón de su ansia de poder. Los antagonistas de Caligari son Francis y su novia Jane.

En la película *El Golem* la criatura que le da título es un personaje creado por el hombre que representa el mal, una criatura de barro, un humanoide artificial creado por el rabino Loew con la ayuda de la Cábala y del diablo, Astarot. Otros personajes secundarios, por sus actos, también lo representan -el rabino Loew, el Kaiser, y el ayudante Famulus-. La iconografía del Golem es la siguiente: está hecho de barro, caracterizado con peluca y ropajes rígidos, que le impiden un movimiento humano natural y solo tiene movimientos mecánicos o robóticos. Tiene un calzado con plataformas para

parecer más grande. En la tradición literaria y oral el Golem es un gigante. No puede hablar, no conocemos su pensamiento, obedece a su creador o a quien le devuelve la vida. Entra en cólera y asesina y provoca un incendio. El Golem representa el peligro de la usurpación por el hombre de la creación de la vida. Y solamente la inocencia de una niña, su antagonista, puede acabar con él.

En la película *Nosferatu: una sinfonía del horror*, Nosferatu pertenece a la tipología de personajes que regresan de la muerte, con características iconográficas asociadas a la muerte (noche, enfermedad, ataúdes), a animales considerados alimañas (ratas, murciélagos) y con poderes sobrenaturales. Nosferatu constituye una de las representaciones icónicas de los vampiros con la carga psicológica y trascendental tanto sobre la mortalidad humana como por los elementos de atracción erótica y sexual que contiene el tabú de alimentarse con la sangre de otros. Su antagonista es Ellen.

En la película *Dr. Mabuse, el gran jugador y Dr. Mabuse, infierno*, el personaje del doctor Mabuse pertenece a la tipología de personajes humanos que representan el mal por sus actos -robos, asesinatos, secuestros-. Es el tirano, de múltiples disfraces, sin valores, psicópata o sociópata, ególatra, que ansía el poder ilimitado sometiendo a los demás, sin importarle sus vidas. Su iconografía se basa en la multitud de disfraces que utiliza jugador de bolsa, científico, jugador de cartas, hipnotizador manco, doctor en psiquiatría y vendedor. Como en el caso de Caligari son sus actos, su expresión corporal y rasgos faciales los que delatan su maldad: cejas en posición iracunda, mirada pérfida, gesto frotándose las manos. Los secuaces de Mabuse, como secundarios, pueden representar la maldad, pero son sus víctimas también, meros instrumentos prescindibles, como Cara Carozza. Mabuse representa el tirano sin escrúpulos y sus secuaces representan inexplicablemente los fieles criados dispuesto a morir. El antagonista de Mabuse es el fiscal von Wenk, que representa al orden y a la sociedad.

En la película *Fausto* es Mefistófeles el representante absoluto del mal y pertenece a la tipología de personajes antagonistas de Dios. Su iconografía es muy variada, asociada a la muerte -oscuridad, infierno, fuego y humo- a elementos de animales considerados como alimañas y también portador de poderes sobrenaturales. Mefistófeles es embaucador, seductor, aprovecha las debilidades humanas -poder, conocimiento, lujuria- para arrastrar a sus víctimas al mal.

En *Metrópolis* la representación del mal se lleva a cabo a través de diversos personajes que representan una idea común, el peligro del desarrollo técnico sin control sintetizado en la ciudad. La tipología es variada, el robot pertenece a la categoría de criaturas creadas por el hombre. Por otra parte, Rotwang y Joh Fredersen, entrarían dentro de la tipología del hombre que representa el mal. La distopía de *Metrópolis* advierte de los peligros del desarrollo tecnológico: enfrentamiento social, superioridad de la técnica sobre los humanos. Además, crear vida es un desafío a los dioses que no se debe hacer.

La representación del mal a través de personajes en las películas analizadas obliga, directa o indirectamente a representar el bien a través de personajes que van a ser antagonistas de los primeros y que van a definir el bien, ya sea con referencias religiosas más o menos explícita o con una moralidad secularizada como ocurre en *Dr. Caligari* con Francis y en *Dr Mabuse* con el fiscal von Wenk.

En *El Golem*, *Fausto* y *Metrópolis* las referencias religiosas son explícitas y la iconografía que aparece es de tradición judeocristiana. En *El Golem* se desarrolla en el gueto judío, con el rabino Loew y referencias a la Cábala. En *Fausto* aparecen los personajes del arcángel, el diablo de diferentes formas, la celebración de una misa en la iglesia, el castigo en la picota y la condena en la hoguera, así como la ascensión a los cielos de las almas. En *Metrópolis* aparece una idea de paraíso -los jardines-, los siete pecados capitales, las catacumbas, el altar donde arenga María y la catedral de la persecución final. No ocurre así en *Nosferatu*, *Dr. Caligari* y *Dr. Mabuse*, donde las referencias que puede haber son indirectas y el contenido explícito e iconográfico remite a una sociedad secularizada.

En todas las películas analizadas podemos decir que triunfa el Bien sobre el Mal, con la salvedad de la interpretación ambigua en *El Gabinete del Dr. Caligari* de las escenas inicial y final. A pesar de la potencia estética de los recursos expresionistas los finales de todas las películas tienen una moraleja previsible, ya sea por agrandar al público y salvar la producción, o como necesidad de los guionistas de cerrar la representación del mal con el triunfo del bien. Sin embargo, hay personajes que sufren un castigo o sacrificio desmesurado a sus actos para lograr la expiación o son víctimas inocentes. La moral social y religiosa de la época se refleja en muchos de estos desgraciados personajes: Cesare, Froilán, Miriam, Ellen, Cara Carozza, el conde Told y Margarita.



## G. BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN

### G.1.- Material audiovisual – Películas

- Galeen, Henrik, y Wegener, Paul. 1920. *El Golem, como vino al mundo (Der Golem, wie er in die Welt kam)*. 76 min. Alemania. DVD, Valladolid, Divisa Home Video, 2021.
- Lang, Fritz. 1922. *El Doctor Mabuse, 1ª El gran Jugador, 2ª Infierno (Dr. Mabuse, 1ª Der grosse Spieler, 2ª Dr. Mabuse, Inferno)*. 270 min., Alemania. DVD Valladolid, Divisa Home Video, 2020.
- Lang, Fritz. 1926. *Metrópolis*. 150 min., UFA, Alemania. DVD Valladolid, Divisa, 2020.
- Murnau, F.W. 1922. *Nosferatu, una sinfonía del horror (Nosferatu, Eine Symphonie des Grauens)*. 81min, PRANA, Alemania. Edición en DVD, Valladolid, Divisa, 2020.
- Murnau, F.W. 1926. *Fausto, un cuento popular alemán (Faust – eine deutsche Volkssage)*. 107 min, UFA, Alemania. Edición en DVD, Valladolid, Divisa, 2020.
- Wiene, Robert. 1919-1920. *El gabinete del doctor Caligari (Das Kabinett des Dr. Caligari)*. 75 min., DECLA, Alemania. Edición en DVD, Valladolid, Divisa, 2014.

### G.2.- Libros, capítulos de libros, artículo de revistas y tesis

- Aldarondo, Ricardo. 2002. “El Gabinete del Doctor Caligari”. En *Cine fantástico y de terror alemán (1913-1927)*, VV.AA. 243-248. Donostia Kultura. Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián. ISBN 978-84-89668-43-4.
- Arnaldo, Javier y Moeller, Magdalena M. (eds.). 2005. *Brücke. El Nacimiento del expresionismo alemán*. Museo Thyssen-Bornemisza. ISBN 84-96233-20-0

- Berriatúa, Luciano. 2002. “Fausto”. En *Cine fantástico y de terror alemán (1913-1927)*, VV.AA. 249-254. Donostia Kultura. Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián. ISBN 978-84-89668-43-4.
- Berriatúa, Luciano, 1990. *Los proverbios chinos de F.W. Murnau. Etapa alemana*. Filmoteca española, Instituto de la Cinematografía y las Artes Visuales, Madrid, ISBN 84-86887-05-9
- Berriatúa, Luciano. 2002. “Sombras”. En *Cine fantástico y de terror alemán (1913-1927)*, VV.AA. 337-342. Donostia Kultura. Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián. ISBN 978-84-89668-43-4.
- Browning, Mark. 2009. *Stephen King on the Big Screen*, Intellect Bristol, UK.
- Costa, Pedro. 2002. “El estudiante de Praga”. En *Cine fantástico y de terror alemán (1913-1927)*, VV.AA. 233-241. Donostia Kultura. Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián. ISBN 978-84-89668-43-4.
- Demaría de Lissandrello, Fabiana. 2018. “Pandora: ¿un bello mal o fuente de alegría y salvación? La figura de Pandora en Hesíodo y en Goethe”. X Congreso virtual sobre Historia de las Mujeres, 2018, págs. 167-177
- Eisner, Lotte H. 1996. *La pantalla demoniaca*. [*L’Ecran Démoniaque. Les Influences de Max Reinhardt et de l’Expressionisme*, 1952]. Cátedra, 2ª ed., ISBN 84-376-0776-0.
- Erreguerena Albaitero, María Josefa, *El mito del vampiro*, Plaza y Valdés Editores y Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco, México, 2002, ISBN 970-722-045-7.
- Fernández Cuenca, Carlos. 1966. *F.W. Murnau*, Filmoteca Nacional de España, D.L. M. 9.057-1966.



- Fernández Juárez, Gerardo y Pedrosa, José Manuel. 2008. “Los mil y un registros del humano miedo”. En *Antropologías del miedo. Vampiros, sacamantecas, locos, enterrados vivos y otras pesadillas de la razón*. Eds. Fernández Juárez, Gerardo y Pedrosa, José Manuel, Calambur, 9-14, 2008, ISBN 978-84-8359-049-2.
- Garrido Genovés, Vicente. 1997. “El delincuente psicópata”, Revista Electrónica de Motivación y Emoción, REME, ISSN 1138-493X, Vol. XII, nº 32-33. <http://reme.uji.es/articulos/numero32/article4/texto.html> (Consultado el 24 de mayo de 2023)
- Gómez Otero, Nuria. 2015. *La música como elemento narrativo en el cine de la república de Weimar*. Tesis Doctoral dirigida por Anna Amorós i Pons, Universidad de Vigo.
- González-Fierro, José Manuel. 2002. “El hombre de las figuras de cera. Historia de tres tiranos”. En *Cine fantástico y de terror alemán (1913-1927)*, VV.AA. 329-336. Donostia Kultura. Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián. ISBN 978-84-89668-43-4.
- González Requena, Jesús, 2006, “Caligari, Hitler, Schreber”, Trama y fondo: revista de cultura, ejemplar dedicado al Holocausto, ISSN 1137-4802, Vol. 21, 7-34.
- Kracauer, Siegfried, 2022. *De Caligari a Hitler. Una historia psicológica del cine alemán [From Caligari to Hitler. A Psychological History of the German Film, 1947]*. Paidós, 12ª impresión, ISBN 978-84-750-9336-9.
- Latorre, José M<sup>a</sup>. 2002. “Las tres luces”. En *Cine fantástico y de terror alemán (1913-1927)*, VV.AA. 273-278. Donostia Kultura. Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián. ISBN 978-84-89668-43-4.
- Llinas, Stefano. 2018. “Metáforas moralizantes: el rol del miedo”. En *El Golem de Gustav Meyrink y Frankenstein de Mary Shelley*. Brumal. Revista de Investigación sobre lo Fantástico / Brumal. Research Journal on the Fantastic, ISSN-e 2014-7910,

Vol. 6, Nº. 2, 2018 (Ejemplar dedicado a: Horror and the Fantastic / coord. por David Roas), págs. 85-102.

- Luengo López, Jordi. 2013. “La erótica del terror en la figura del vampiro: Nosferatu frente a Clarimonde”. Cuadernos de Investigación Filológica, ISSN 0211-0547, Tomo 39, págs. 77-106.
- Montero Carmona, Guillermo Abel. 2023. “El diablo en las artes plásticas”. Tercio Creciente, Revista de Estudios en Sociedad, Artes y Gestión Cultural, ISSN: 2340-9096 23, (pp. 113-142), <https://dx.doi.org/10.17561/rtc.23.7100>
- Müller, Jürgen (ed.). 2007. *Cine de los 20 e inicios de la cinematografía*. Con la Colaboración de defd y Cinema, Hamburgo Deutsche Keimathek, Berlín BFI, Londres y BiFi, París Ed. Taschen. Colonia, Alemania, 2007.
- Pedrosa, José Manuel. 2008. “Vampiros y sacamantecas: dieta blanda para comensales tímidos”. En *Antropologías del miedo. Vampiros, sacamantecas, locos, enterrados vivos y otras pesadillas de la razón*. Eds. Fernández Juárez, Gerardo y Pedrosa, José Manuel, Calambur, 15-48, ISBN 978-84-8359-049-2.
- Perednik, Gustavo D. (2015), “Golem al acecho. Desde el golem de antaño al transhumanismo de hoy”. El Catoblepas, número 163, septiembre, pág. 5. <https://www.nodulo.org/ec/2015/n163p05.htm> (Consultado el 29 de mayo de 2023)
- Placereani, Giorgio, 2002. “Mandrágora”. En *Cine fantástico y de terror alemán (1913-1927)*, VV.AA. 343-350. Donostia Kultura. Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián. ISBN 978-84-89668-43-4.
- Roglá Giménez, Carmen. 2016. *Nosferatu, El gabinete del Dr. Caligari, Metrópolis. Tres películas míticas del expresionismo alemán. Sus carteles análisis e influencias*. Tesis doctoral dirigida por José Manuel Guillén Ramón (dir. tes.), Universitat Politècnica de València (España), <https://riunet.upv.es/handle/10251/61954> (Consultado el 17 de mayo de 2023)

- Romero, Javier G. 2002. “Las manos de Orlac”. En *Cine fantástico y de terror alemán (1913-1927)*, VV.AA. 305-315. Donostia Kultura. Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián. ISBN 978-84-89668-43-4.
- Sánchez-Biosca, Vicente, 1990. *Sombras de Weimar. Contribución a la historia del cine alemán 1919-1933*, Editorial Verdoux, Madrid, ISBN 84-404-7227-7
- Seligmann, Zemira. 2012. “La voluntad de poder como desorden de la vida psíquica: Adler y Santo Tomas”. XXXVII Semana Tomista – Congreso Internacional, 2012. <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/4029/1/voluntad-poder-desorden-vida-psiquica.pdf> (Consultado el 18 de mayo de 2023)
- Spiro, Mia. 2013. “Containing the Monster: The Golem in Expressionist Film and Theater”, *The Space Between*, Volume IX:1, ISSN 1551-9309.
- Suárez Lafuente, M.S. 2010. “Versiones cinematográficas del tema faústico”. *Arbor, Ciencia, Pensamiento y Cultura*, CLXXXVI 741 enero-febrero, 25-32 ISSN: 0210-1963, doi: 10.3989/arbor.2010.741n1002.
- Toribio-Hernández, Edgar, El origen y evolución de los vampiros: monstruos de la fantasía. *Acta literaria* n° 57, versión On-line, ISSN 0717-6848, Concepción, México, 2018, <http://dx.doi.org/10.4067/S0717-68482018000200039> (consultado el 4 de mayo de 2023)
- Varela Moreno, M<sup>a</sup> Encarnación. 1995. “La leyenda del Golem. Orígenes y modernas derivaciones”. *BIBLID* [0544-408X, 44; 61-79]
- Waldman, Gilda, 1990. “El Golem, una metáfora de los tiempos modernos”. *Universidad Nacional Autónoma de México, Revista mexicana de ciencias políticas y sociales*, ISSN-e 0185-1918, ISSN 2448-492X, Vol. 36, N°. 140, 1990, págs. 95-98

## **G.2.- Artículos de prensa**

- Fernández Santos, Ángel, 1988. “Friedrich Wilhelm Murnau, padre del cine moderno”, *El País*, 28 de diciembre.

[https://elpais.com/diario/1988/12/28/cultura/599266805\\_850215.html?event\\_log=ok\\_login](https://elpais.com/diario/1988/12/28/cultura/599266805_850215.html?event_log=ok_login) (consultado el 30 de mayo de 2023)

- Gehring, Wes. 1999. "Frankenstein and Friends a pre-halloween roundup" Publisher: Society for the Advancement of Education. Sept., USA Today (vol 128, Issue 2652), Free Library Library, Farlex.  
<https://www.thefreelibrary.com/FRANKENSTEIN+AND+FRIENDS%3a+A+PRE-HALLOWEEN+ROUNDUP.-a056459129> (consultado el 26 de febrero de 2023)

## G.2.- Páginas web

- Carteles cinematográficos: <https://www.c1n3.org/> (consultado entre los días 11 de abril de 2023 y 3 de mayo de 2023):
  - Películas de F.W. Murnau: <https://www.c1n3.org/m/murnau01f/index.html>
  - Películas de Fritz Lang: <https://www.c1n3.org/l/lang01f/>
- Esteban Espinosa, Germán. 2016., "De Caligari a Hitler II: El cine expresionista alemán", blog 'Hombre de Palo' <https://hombredepalo.com/caligari-hitler-ii-cine-expresionista-aleman-german-esteban-espinosa>. (Consultado el 25 de marzo de 2023)
- Manola, Eduardo J., "Nosferatu, eine Symphonie des Grauens (1922), Hans Erdmann: la sinfonía del horror". <https://themoviescores.com/inicio/bandas-sonoras-del-cine-mudo/nosferatu-eine-symphonie-des-grauens-1922-hans-erdmann-la-sinfonia-del-horror/> (Consultado el 23 de enero de 2023)
- Pérez, Darío. 2017. Metrópolis. La sociedad de las máquinas. En médium.com [https://medium.com/@dario\\_perez/metropolis-18c54caf309](https://medium.com/@dario_perez/metropolis-18c54caf309) (Consultado el 18 de junio de 2023)

## H.- APÉNDICES DOCUMENTALES:

### FICHAS, SINOPSIS, CARTELES Y FOTOGRAMAS DE LAS PELÍCULAS <sup>1</sup>

---

<sup>1</sup>Los datos de las fichas de las películas se han tomado de:

- Müller, Jürgen (ed.). *Cine de los 20 e inicios de la cinematografía*. Con la Colaboración de defd y Cinema, Hamburgo Deutsche Keinmathek, Berlín BFI, Londres y BiFi, París Ed. Taschen. Colonia, Alemania, 2007.
- Kracauer, Siegfried, 2022. *De Caligari a Hitler. Una historia psicológica del cine alemán [From Caligari to Hitler. A Phycological History of the German Film, 1947]*. Paidós, 12ª impresión, ISBN 978-84-750-9336-9.
- Berriatúa, Luciano, 1990. *Los proverbios chinos de F.W. Murnau. Etapa alemana*. Filmoteca española, Instituto de la Cinematografía y las Artes Visuales, Madrid, ISBN 84-86887-05-9

Los carteles y programas de mano se han tomado de:

- Roglá Giménez, Carmen. *Nosferatu, El gabinete del Dr. Caligari, Metrópolis. Tres películas míticas del expresionismo alemán. Sus carteles análisis e influencias*. Tesis doctoral dirigida por José Manuel Guillén Ramón (dir. tes.), Universitat Politècnica de València (España), 2016. <https://riunet.upv.es/handle/10251/61954>
- “Carteles cinematográficos”: <https://www.c1n3.org/> consultado el 11 de abril de 2023 y el 3 de mayo de 2023. Películas de Friedrich Wilhelm Murnau: <https://www.c1n3.org/m/murnau01f/index.html> Películas de Fritz Lang: <https://www.c1n3.org/l/lang01f/> ,
- Cartel cinematográfico de Der Golem, Litografía 142x93 de Hans Poelzig, 1920, Ufa-Union, Museo Histórico Alemán, Berlín. <https://www.dhm.de/lemo/bestand/objekt/ba003488>

Los fotogramas se han conseguido realizando ‘capturas de pantalla’ con el programa ‘Recortes y anotación’ de Windows 10 de los DVD de las películas publicados por Divisa entre 2014 y 2021.



## H.1.- EL GABINETE DEL DR. CALIGARI (1919-20)



Ernst Ludwig Stahl y Otto Arpke. Cartel publicitario. Litografía 93,8 x 68,9 cm., impreso en Berlín, Alemania, 1919., MOMA, Museo de Arte Moderno de Nueva York

### Ficha:

- *Das Cabinet des Dr. Caligari (1919-1920)*
- *Alemania, 71 minutos, blanco y negro, escenas teñidas de color.*
- Director: Robert Wiene (1873-1938),
- Guion: Carl Mayer y Jans Janowitz
- Director de fotografía: Willy Hameister
- Banda sonora: Giuseppe Becce
- Producción: Erich Pommer, Rudolf Meinert. DECLA-FILM-GES. HOLZ&CO.
- Reparto: Werner Krauss (Dr. Caligari), Conrad Veidt (Cesare), Friedrich Fehér (Francis), Lil Dagover (Jane), Hans Heinrich Von Twardowski (Alan) y Rudolf Lettinger (Dr. Olsen)

## **SINOPSIS - DR. CALIGARI**

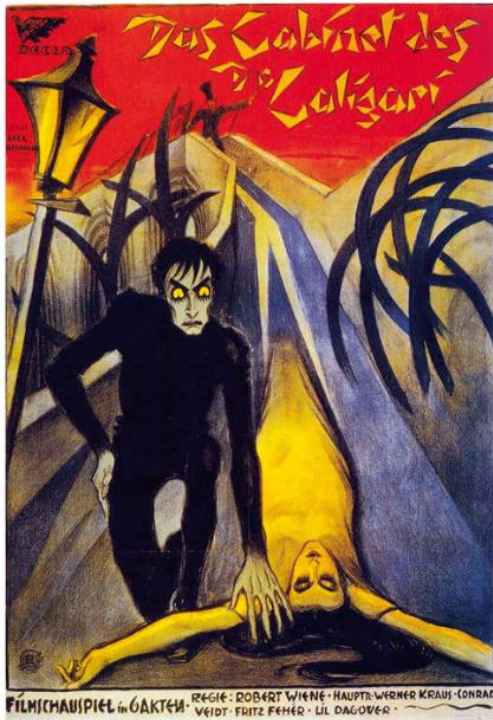
En una escena onírica sin ubicación precisa Francis va a contar su historia a otro hombre que le acompaña:

Y cuenta que él y su amigo Alan entran en la atracción de feria del Dr. Caligari que muestra al sonámbulo Cesare como adivino que augura la muerte de Alan antes del amanecer y que llevará a cabo el propio Cesare. Se producirá la muerte de otros personajes sin que pueda probarse la culpabilidad del Dr. Caligari que hipnotiza a Cesare para que ejecute sus mandatos, entre otros el rapto de la novia de Francis, Jane. Ante la tenacidad de Francis en perseguir sus delitos, Caligari huye al sanatorio, donde se descubre que realmente es su director y un especialista en sonambulismo. Cesare muere en el campo y cuando se le muestra a Caligari su cuerpo le abraza y pierde la razón por lo que deben ponerle una camisa de fuerza.

Entonces se produce un cambio radical y Francis aparece como un paciente del sanatorio que le cuenta su historia a otro paciente. Aparecen como pacientes otros personajes como Jane, su prometida y Cesare, el sonámbulo. El Dr. Caligari aparece como el director. Si es así no puede ser desenmascarado, oculto como director del sanatorio mental, que en su obsesión por la lectura del místico Caligari del siglo XVIII y sus experimentos con sonámbulos quiere ser Caligari. Francis lo ha soñado todo. (Kracauer 2011, 65-66; Müller 2007, 70-77)



CARTELES DE “DAS CABINET DES DR. CALIGARI” (1919-1920)



Rudolf Ledl y Fritz Bernhard, litografía  
Viena, Austria, 1919, Museo de cine alemán



Ernst Ludwig Stahl y Otto Arpke,  
Litografía, 1919

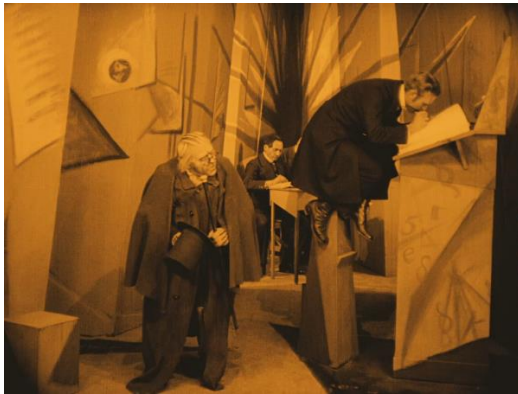


Ernst Ludwig Stahl y Otto  
Arpke, Alemania 1919, litografía  
140 x 94 cm. Berlín, Museo de  
Historia de Alemania

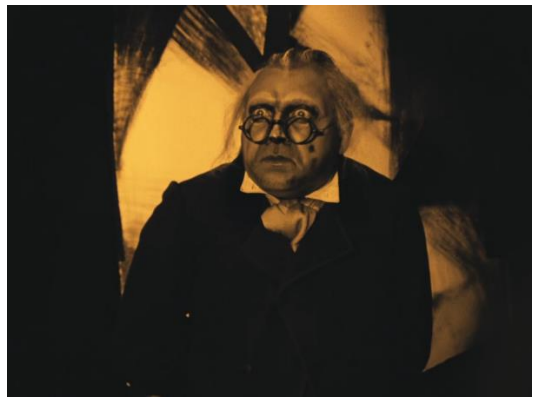
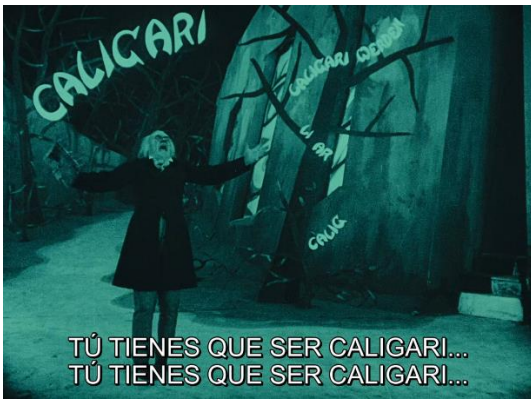


Programa de mano de la proyección de la película. Decla

FOTOGRAMAS DE “EL GABINETE DEL DR. CALIGARI” (1919-1920)



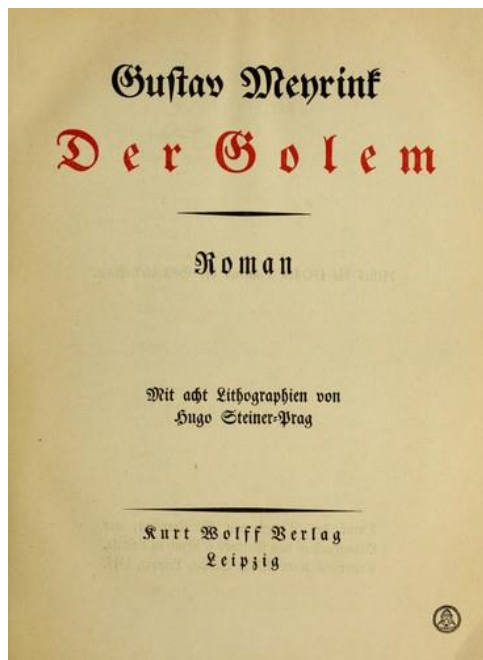






## H.2.- EL GOLEM, CÓMO VINO AL MUNDO (1920)

*Der Golem, wie er in die Welt kam*



**Edición de 1915 del libro *Der Golem*, de Gustav Meyrink**



**Litografía de la película perdida de 1915, *Der Golem*, de Paul Wegener**

### Ficha:

- *Der Golem, wie er in die Welt kam* (1920)
- Alemania, 87 minutos, blanco y negro.
- Directores: Paul Wegener (1874-1948) y Carl Boese (1887-1958),
- Guion: Henrik Galeen y Paul Wegener, inspirado en la novela de 1915 *Der Golem* del austriaco Gustav Meyrink (1868-1932).
- Director de fotografía: Karl Freund
- Banda sonora: Hans Landsberger
- Producción: Paul Davidson para PROJEKTIONS-AG "UNION" (PAGU).
- Reparto: Paul Wegener (Golem), Albert Steinrück (rabino Loew), Lyda Salmonova (Miriam), Ernst Deutsch (rabino Famulus), Hans Sturm (rabino Jehuda), Max Kronert (servidor del templo), Otto Gebühr (kíaser), Dore Paetzold (concubina del káiser), Lothar Müthel (hidalgo Florian), Greta Schörder (Magd), Loni Nest (muchacha), Carl Ebert (servidor del templo) y Fritz Feld (bufón de la corte).

## SINOPSIS – EL GOLEM, COMO VINO AL MUNDO

En una comunidad judía, el rabino Loew o Löw observa en las estrellas un mal augurio para su pueblo que se producirá con el próximo decreto del káiser expulsando a la comunidad del gueto o barrio. El rabino recuerda las artes de un antiguo mago y consigue dar vida a un gigante de arcilla, el Golem, con la ayuda de las palabras mágicas que le dice Astaroth, el diablo.

El rabino, orgulloso, presentará el Golem al Káiser rogando misericordia. Las risas que provoca un bufón en la corte cuando el rabino presenta a los patriarcas provoca que el edificio se derrumbe y el Golem salvará a todos con su extraordinaria fuerza. El pueblo judío es indultado, pero Miriam, la hija del rabino, que se había enamorado de Florian, el mensajero, se ha citado con él.

El aprendiz Famulus, celoso, les descubre en el lecho y despierta al Golem, para que se enfrente con Florian, al que arroja desde la torre de observación. En la pelea con Famulus, cuando este quiere quitarle la estrella con la palabra que le da vida, se produce un incendio en la casa de Loew y el Golem se lleva arrastrando a Miriam con él.

Finalmente abandona delicadamente a Miriam desmayada y huye rompiendo la puerta del gueto. Afuera se encuentra con un grupo de niños que huyen atemorizados, menos una niña que le ofrece una manzana; el Golem coge a la niña en brazos tiernamente. La niña, jugando, le quita el amuleto en forma de estrella que le da vida (y donde está la palabra mágica que le dio el diablo al rabino Loew y que da vida al cuerpo de arcilla), el Golem pierde el impulso vital y cae al suelo sin aliento. Los niños se sientan sobre el cuerpo de arcilla sin vida. (Müller, 2007, 82)



CARTEL DE “EL GOLEM, COMÓ VINO AL MUNDO (1920)”



Litografía 142x93, Hans Poelzig, 1920, *Der Golem*.  
Ufa-Union, Museo Histórico Alemán, Berlín.  
<https://www.dhm.de/lemo/bestand/objekt/ba003488>

FOTOGRAMAS DE “EL GOLEM, COMÓ VINO AL MUNDO (1920)”











### H.3.- NOSFERATU, UNA SINFONÍA DEL HORROR (1922)

*Nosferatu. Eine symphonie des Grauens (1922)*



**Albin Grau. Nosferatu, el Vampiro** (F. W. Murnau), 1922. Litografía.

#### Ficha:

- *Nosferatu. Eine symphonie des Grauens (1922)*
- Alemania, 84 minutos, blanco y negro.
- Director: Friedrich Wilhelm Murnau (1888-1931),
- Guion: Henrik Galeen, basado en la novela Drácula de Bram Stoker
- Director de fotografía: Fritz Arno Wagner
- Banda sonora: Hans Erdmann (hay al menos 10 nuevas versiones de banda sonora, entre otras la de James Bernard de 1985)
- Producción: Albin Grau y Enrico Dieckmann para PRANA-FILM GMBH.
- Reparto: Max Schreck (conde Orlok, Nosferatu), Gustav Von Wangenheim (Hutter), Greta Schröder (Ellen, esposa), Alexander Granach (Knock, agente inmobiliario), Georg Heinrich Schnell (Harding, naviero), Ruth Landschoff (Ruth, hermana), John Gottowt (profesor Bulwer), Gustav Botz (profesor Slievers, médico), Max Nemetz (capitán) y Guido Herzfeld (fondista).

## **SINOPSIS – NOSFERATU. UNA SINFONÍA DEL HORROR**

La acción se sitúa en 1838, en la ciudad portuaria imaginaria de Wisborg donde se producirá una epidemia de peste traída por las ratas que viajan con el conde Orlok, es decir Nosferatu. (Berriatúa 1990, 154-155)

Hutter, el secretario de una inmobiliaria dirigida por Knock, un sirviente oculto del conde Orlok, es enviado a Transilvania, dejando a su mujer Ellen en casa, para entrevistarse con el conde Orlok castillo, quien quiere comprar una casa en la ciudad portuaria alemana. El conde aparece como vampiro chupasangre que descubre un retrato de Ellen entre los documentos de Hutter por lo que parte inmediatamente en barco en su busca. Hutter le persigue por tierra, pero llega tarde y la peste se ha extendido. Ellen se ofrece al vampiro para salvar la ciudad, el vampiro que ha perdido la noción del tiempo, desaparece cuando amanece deshecho por los rayos luz de la mañana. (Müller 2007, 118-121; Fernández 1966, 52-53)

CARTELES DE “NOSFERATU, UNA SINFONÍA DEL HORROR (1922)”



Albin Grau. *Nosferatu, el Vampiro* (F. W. Murnau), 1922. Litografía.



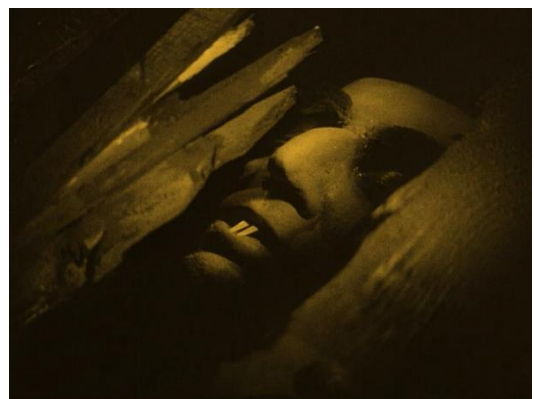
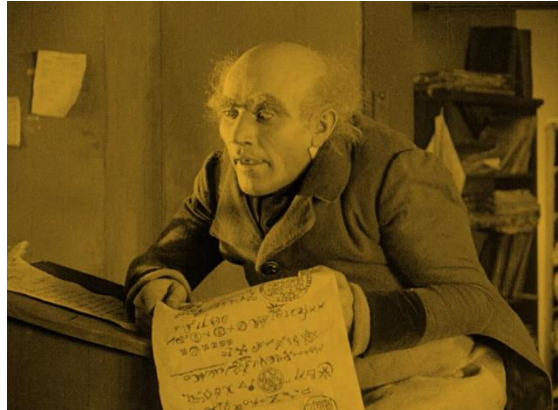
Programa de mano de *Nosferatu*, 1922, Albin Grau. Portada y dibujos del interior.



Albin Grau, 1922. Cartel de *Nosferatu*. Litografía



## FOTOGRAMAS DE “NOSFERATU, UNA SINFONÍA DEL HORROR (1922)”

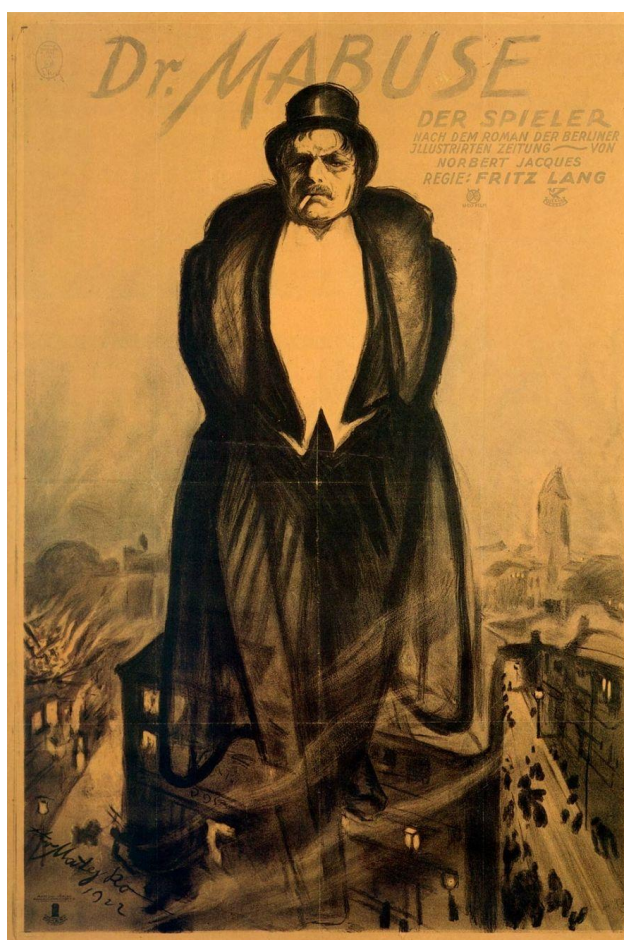








## H.4.- DR. MABUSE (1922)



Theo Matejko, 1922. Litografía. Cartel de **Dr. Mabuse, el jugador**, de Fritz Lang

### Ficha:

- *Dr. Mabuse, der Spieler (1921/1922)*
  - *Teil 1: Der grosse Spieler, ein Bild der Zeit*
  - *Teil 2: Inferno, ein Spiel von Menschen unserer Zeit*
- *Dr. Mabuse, el jugador (1921/1922)*
  - *Parte 1: El gran jugador, imagen de una época*
  - *Parte 2: Infierno, un juego de personas de nuestro tiempo*
- *Alemania, 270 minutos, blanco y negro.*
- Director: Fritz Lang (1890-1976),
- Guion: Thea von Harbou y Fritz Lang, de la novela de Norbert Jacques
- Director de fotografía: Carl Hoffmann y Erich Nitzschmann
- Banda sonora: Konrad Elfers (1964)
- Producción: Erich Pommer para UCO-FILM GMBH y DECLA-BIOSCOP AG.
- Reparto: Rudolf Klein-Rogge (doctor Mabuse), Bernarhd Goetzke (fiscal Von Wenk), Gertrud Welcker (condesa Dusy Told), Alfred Abel (conde Todd), Aud Egede Nissen (Cara Carozza), Paul Richter (Egard Hull), Robert Forster-Larrinaga (Spoerri), Hans Adalbert Schlettow (Georg, chófer), Georg John (Pesch) y Karl Huszar-Puffy (Hawasch).

## **SINOPSIS – DR. MABUSE**

El Dr. Mabuse, especialista en psicoanálisis, hipnotizador, da conferencias, pero también es un criminal que somete a la ciudad de Berlín a su antojo.

Falsifica dinero, manipula la Bolsa, engaña y mata a sus oponentes y a sus propios secuaces si hace falta. Y siempre se libra de su gran enemigo, el fiscal Von Wenk. Su interés no es económico sino perverso, jugar con los seres humanos. Su gran arma es la hipnosis con el que somete a todos. (Müller 2007, 136-141)

Pero en la segunda parte se va produciendo un deterioro constante de su poder, sacrifica a sus esbirros, obliga a su amada Cara Carozza a envenenarse a sí misma y ella lo acepta, no logra huir fuera de Berlín con la secuestrada Condesa Told, se ve acosado y huye por un túnel hasta que finalmente es apresado en un estado de locura total. (Kracacuer 2011, 82)

## CARTELES DE “DR. MABUSE (1921-1922)”



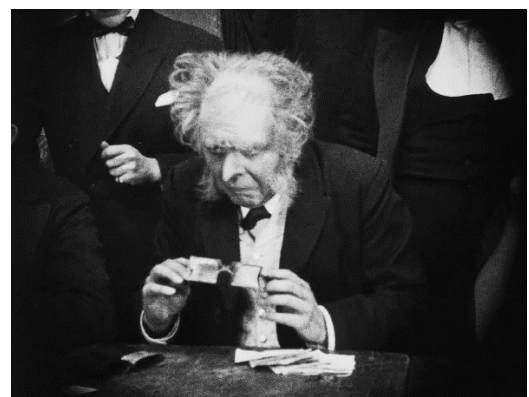
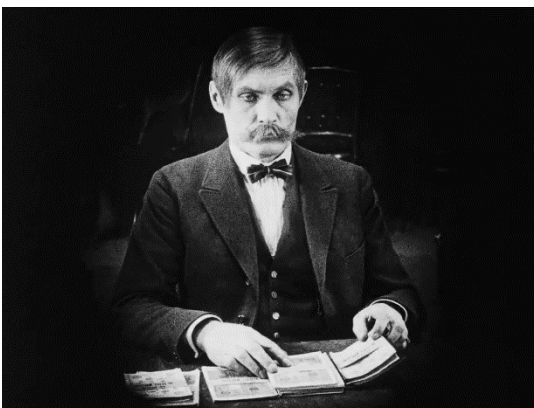
Theo Matejko, 1922. Litografía. Cartel de **Dr. Mabuse, el jugador**, de Fritz Lang



Litografía, en francés, para la segunda parte **Del Dr. Mabuse, Infierno**, de Fritz Lang



**FOTOGRAMAS DE “DR. MABUSE (1921-1922)”**  
**Primera parte: El jugador**

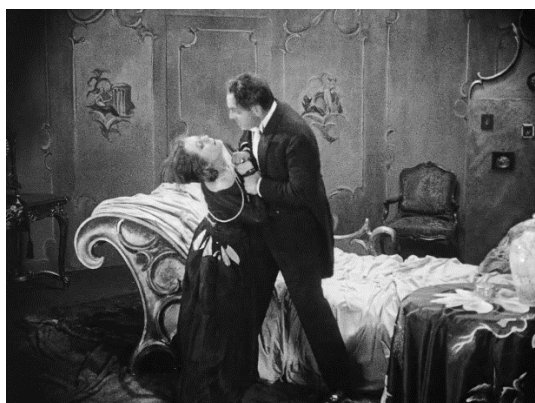
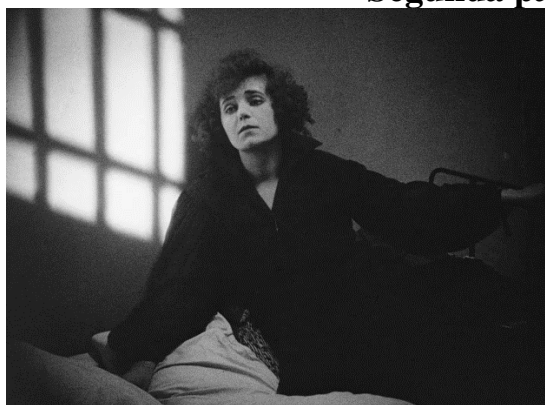




„ Expressionismus ist  
„ Spielerei ... Aber warum  
auch nicht? – A l l e s  
ist heute Spielerei –!“



**FOTOGRAMAS DE “DR. MABUSE (1921-1922)”**  
**Segunda parte: Infierno**











## H.5.- FAUSTO (1926)



Litografía. Fausto, de F.W. Murnau, (autor desconocido)

### Ficha:

- Título: *Fausto – Un cuento popular alemán (1926)*
- Título original “*Faust - Eine deutsche Volkssage*”
- País: *Alemania, 119 minutos, blanco y negro.*
- Director: F.W. Murnau (1888-1931)
- Guion e intertítulos: Hans Kyser, guión revisado por Thea von Harbou.
- Basada en las obras dramáticas: *Fausto* (1808), de Johann Wolfgang von Goethe (1749-1832), “*La trágica historia del doctor*”, de Christopher Marlowe (1564-1593) y en los cuentos y leyendas alemanas sobre el mito de Fausto.
- Directores de fotografía: Carl Hoffmann
- Decoración y figuración: Robert Helth y Walter Röhrig
- Música: Werner Richard Heymann con partes y temas de Wagner y R. Strauss
- Producción: UFA, Distribuidora: PARUFAMET
- Reparto: Emil Jannings (Mefistóteles), Gösta Ekman (*Fausto*), Camilla Horn (*Gretchen/Marguerite*), Frida Richard (*madre de Gretchen/madre de Marguerite*), William Dieterle (*Valentín, hermano de Marguerite*), Ivette Guilbert (*Martha Schwerdtlein*), Eric Barclau (*Duque de Parma*), Hanna Ralph (*Duquesa de Parma*), Werner Fütterer (*arcángel*).

## SINOPSIS – FAUSTO

El arcángel Miguel (enviado de Dios), que porta la espada, acuerda con el Mefistófeles (enviado del diablo) la posibilidad de tentar al sabio Fausto que está luchando inútilmente contra la epidemia de peste provocada por Mefistófeles. Fausto, ante su impotencia, invoca al diablo, que aparece en forma de monje (Mefistófeles) ofreciéndole renegar de Dios y vender su alma a cambio del conocimiento para sanar, ofreciéndose además a cumplir sus órdenes. Fausto finalmente aceptará probar un día y firmará con una gota de su sangre.

Fausto consigue sanar a un enfermo de peste, pero ante otro enfermo descubrirán que sus poderes provienen del diablo y será apedreado. Quiere envenenarse, pero Mefistófeles le indica que el día de prueba no ha acabado. Fausto se defiende: “Todo hombre es libre de optar por la muerte”, pero entonces Mefistófeles le muestra en la superficie del veneno la imagen de Fausto joven: “Esto es la vida, Fausto, que te seduce con la hermosa imagen de tu juventud”. Finalmente, Fausto, atormentado proclama “Dame la juventud” Fausto se convierte en joven, Mefistófeles le ofrece la imagen de una mujer desnuda (en representación de los placeres de la carne). Le llevará hasta la ciudad italiana de Parma donde la duquesa, la más bella mujer se casa y Fausto está a punto de seducirla cuando Mefistófeles le indica que el día de prueba se ha acabado. Fausto entonces dice “déjame la juventud” y firma el pacto eterno por el que entrega su alma para culminar la seducción de la duquesa.

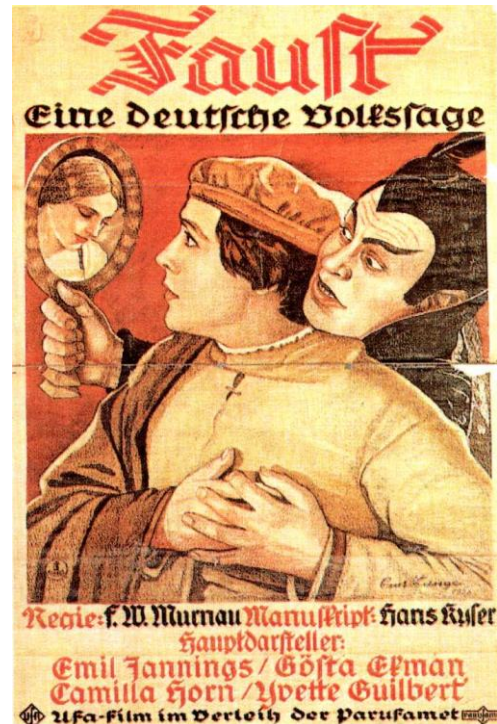
De vuelta a su ciudad se encapricha de la joven, Marguerite, Gretchen familiarmente, a quien seducirá provocando la muerte de su madre y su hermano.

Margarita es expuesta en la picota y sufre el rechazo de todos sus vecinos, abandonada y sin familia en el invierno más duro dará a luz a un niño -hijo de Fausto- con el que vaga aturdida y en un delirio confunde la nieve con una cuna y entierra a su hijo bajo ella. Acusada de matar al niño será condenada a la hoguera por infanticida, pero antes invoca a Fausto, quien recibe su llamada y, en un acto de consciencia renuncia a la juventud convirtiéndose de nuevo en un anciano que corre subiéndose a la pira en llamas y abrazándose a ella se reconocen y mueren en sacrificio bajo las llamas, viéndose como sus almas ascienden al cielo.

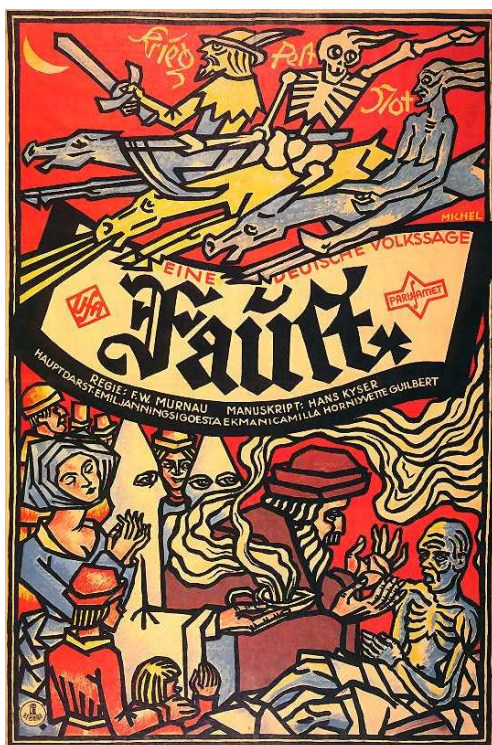
Mefistófeles le reclamará al arcángel la validez de su pacto, pero este no admite validez ya que el verdadero amor le ha salvado. Fausto ha sido redimido, ha muerto por amor despreciando la eterna juventud que el diablo le había ofrecido. (Berriatúa 1990, 298)



CARTELES Y PROGRAMAS DE MANO DE FAUSTO (1926 – F.W. MURNAU)



Litografías de Fausto, en alemán (autor y fecha desconocidos)



Litografía, Karl Michel, 1926  
(93x140 cm), Dinse, Eckert & Cie., Berlin



Cartel, para el estreno en Barcelona  
En el Teatro Coliseum (22/11/1926)





Imaged by Heritage Auctions, HA.com



Litografías para la distribución en EE.UU por Metro-Goldwyn-Mayer



FOTOGRAMAS DE "FAUSTO" (1926)



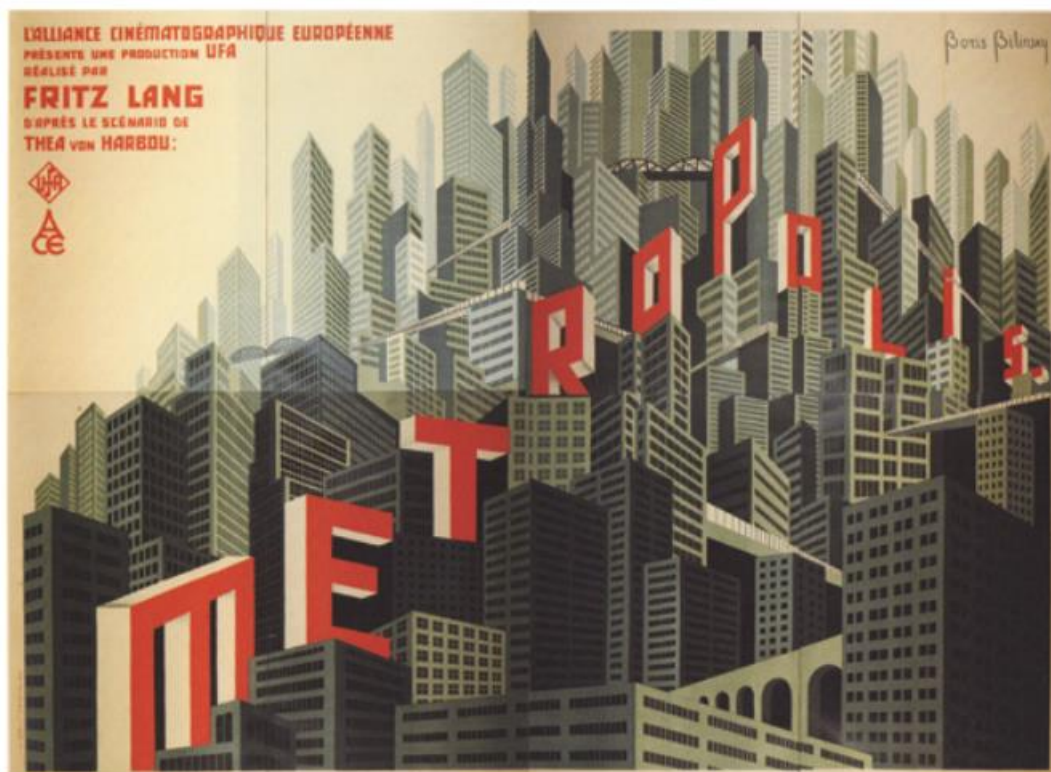








## H.6.- METRÓPOLIS (1927)



París, 1927.

Autor: **Boris Bilinsky.**

Litografía, 224 x 303'5 cm.

Impresión: Bédos et Cie. (París). Colección Staatliche Museen  
Preubischer Kulturbesitz Kunstbibliothek, Berlín.

### Ficha:

- *Metrópolis (1926)*
- *Alemania, 147 minutos, blanco y negro.*
- Director: Fritz Lang (1890-1976),
- Guion: Thea von Harbou, basado en su novela 'Metrópolis'
- Directores de fotografía: Karl Freund y Günther Rittau
- Escenografía: Otto Hunte
- Banda sonora: Gottfried Huppertz
- Producción: Erich Pommer - UFA.
- Reparto: Alfred Abel (Johann Fredersen, Joh), Gustav Fröhlich (Freder Fredersen), Brigitte Helm (María/Robot), Rudolf Klein-Rogge (Rotwang), Fritz Rasp (el flaco), Theodor Loos (Josaphat/Joseph), Erwin Biswanger (Nº 11811), Heinrich George (Groth), Olaf Strom (Jan) y Hanns Leo Reich (Marinus).

## SINOPSIS – METRÓPOLIS

En la ciudad futurista de Metrópolis hay dos grandes niveles, el superior para gobernantes y el inferior, en las catacumbas, para los obreros esclavizados. Una representación radical de la sociedad de clases. En el subsuelo un científico trabaja en la construcción del hombre-máquina -el primer ciborg- con apariencia de una mujer, María, destacada del mundo inferior de los trabajadores por su sensatez y cuidado de los demás.

Freder, hijo de dictador y dueño de Metrópolis Joh Fredersern, -quien perdió a su mujer Hel en el parto de su hijo Freder-, baja a la ciudad de los trabajadores y queda sorprendido por el sistema jerárquico de clases y el mensaje de paz de María uniéndose a los obreros en su insatisfacción. El científico e inventor Rotwang, que estuvo enamorado de Hel, la madre de Freder y mujer fallecida del dueño Joh, crea un robot de apariencia completamente humana -de María- con el objetivo de vengarse del amo y tomar el poder de la ciudad. El robot desata el caos, es lascivo y provoca un deseo irrefrenable en los jóvenes de la ciudad superior, llevando también el caos y la sublevación a los trabajadores de la ciudad inferior, con el asalto a las máquinas que controlan la ciudad y la dramática inundación de la ciudad inferior. El científico Rotwang muere persiguiendo a María por los tejados de la catedral de la ciudad futurista de Metrópolis.

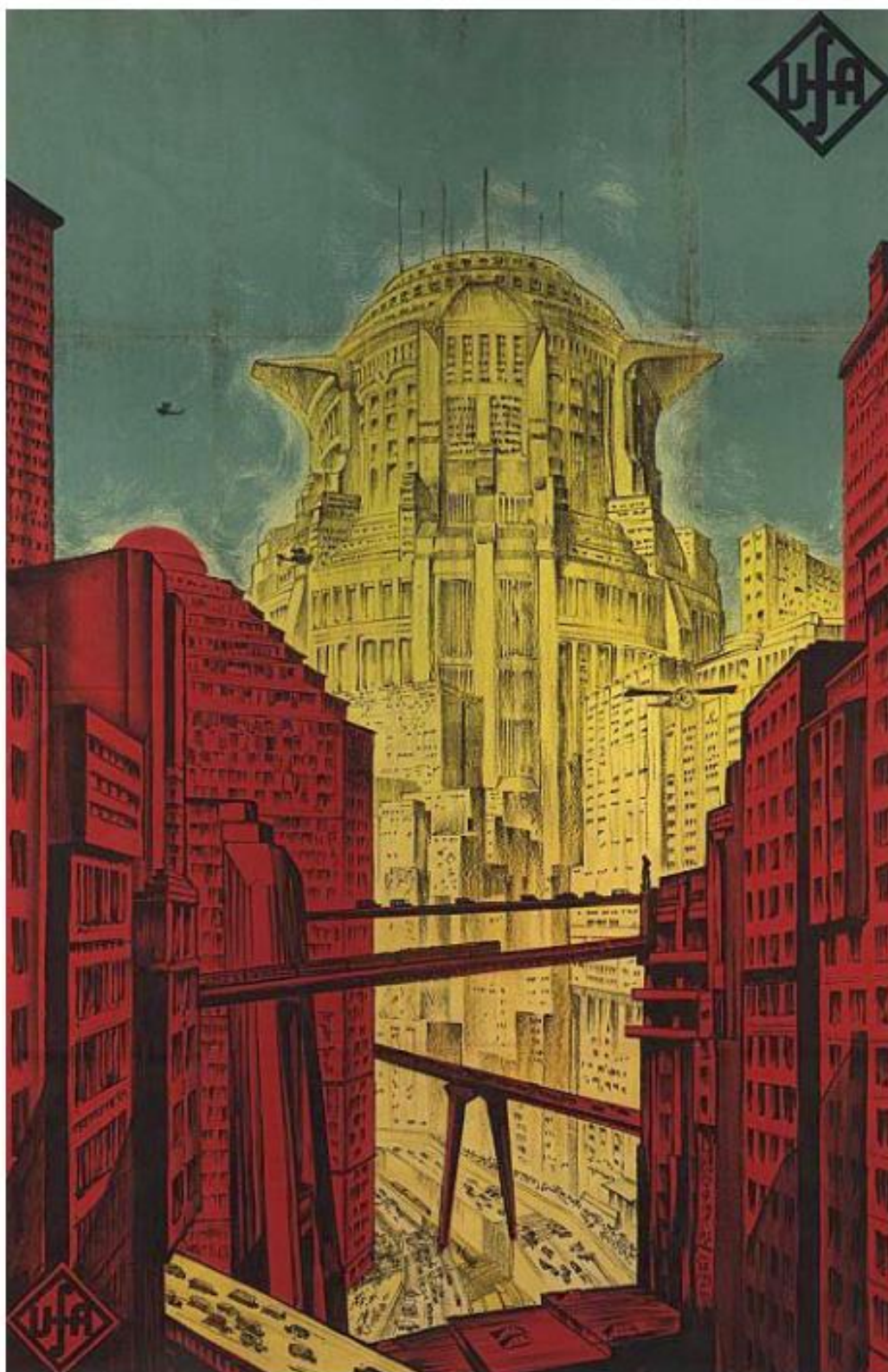
Será el amor entre el hijo del dictador, Freder, y María el que logre la reconciliación entre las clases y permita que siga la colaboración social de todos. El amor, el corazón, se convierte en el mediador entre el cerebro (la clase superior) y las manos (la clase inferior), el texto que aparece en un intertítulo final es: “El mediador entre el cerebro y las manos ha de ser el corazón”. (Müller 2007, 292-300)



Werner Graul, 1927, Litografías, **Metrópolis**, de Fritz Lang

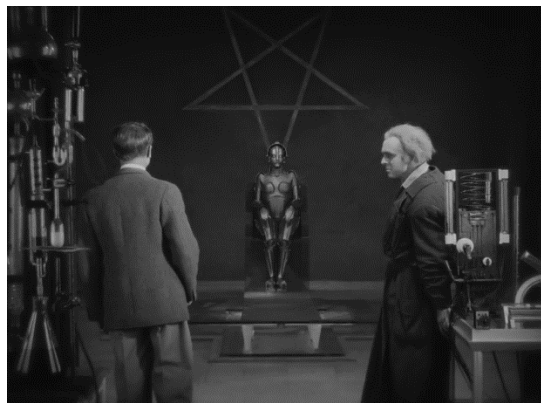
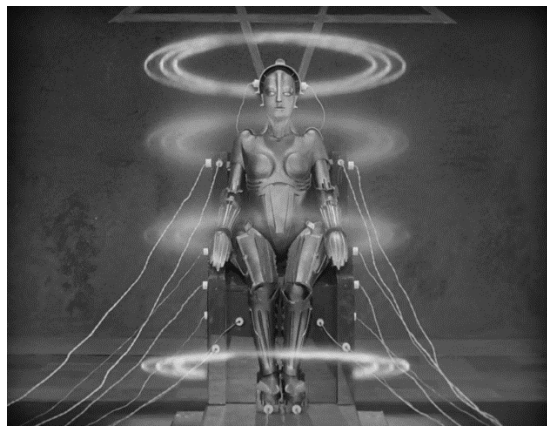
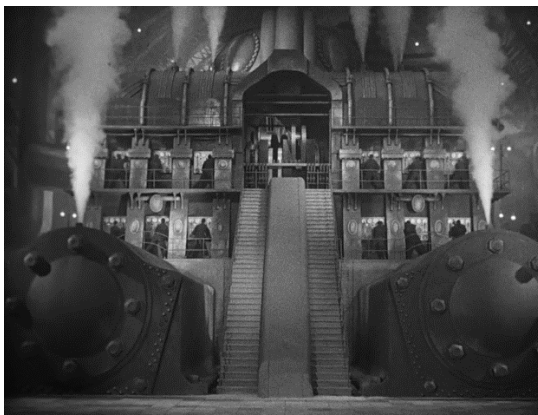
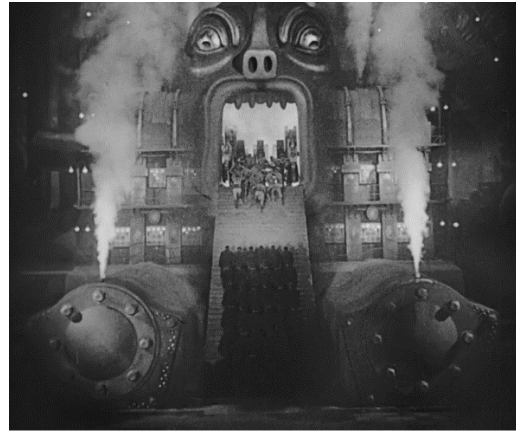


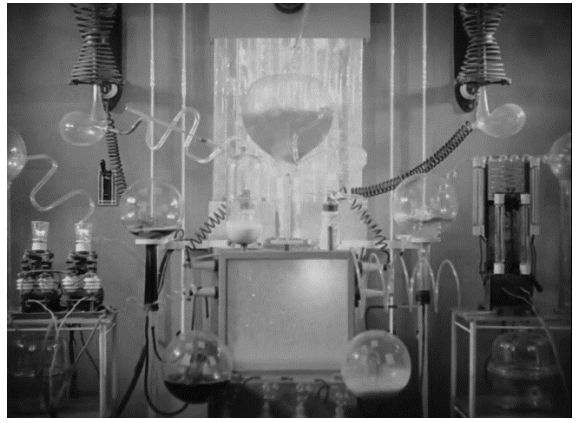
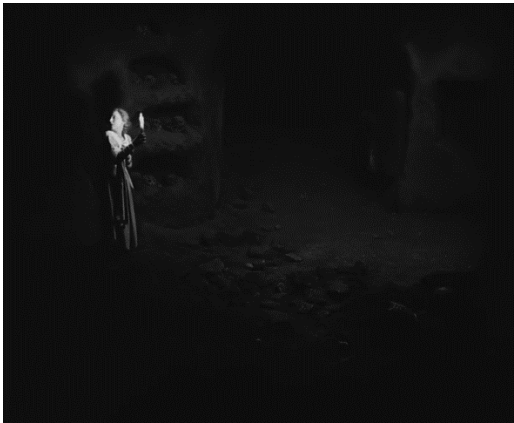




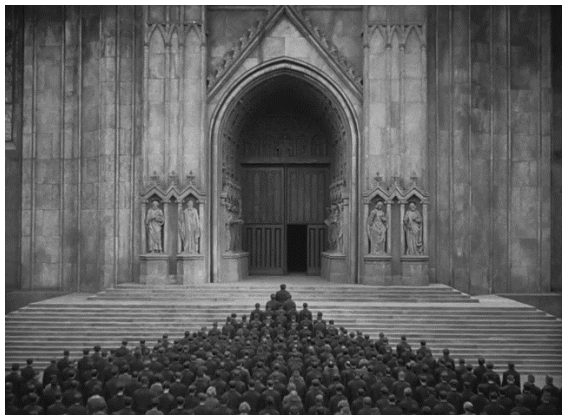
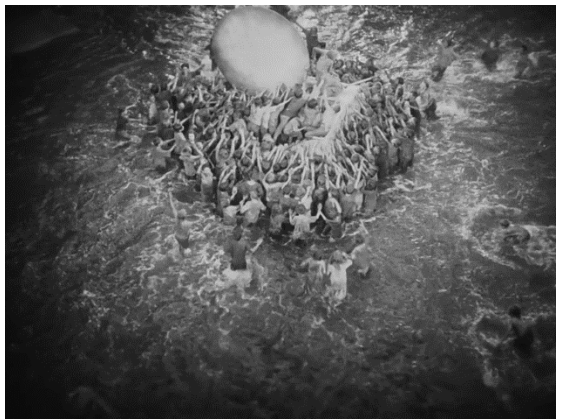
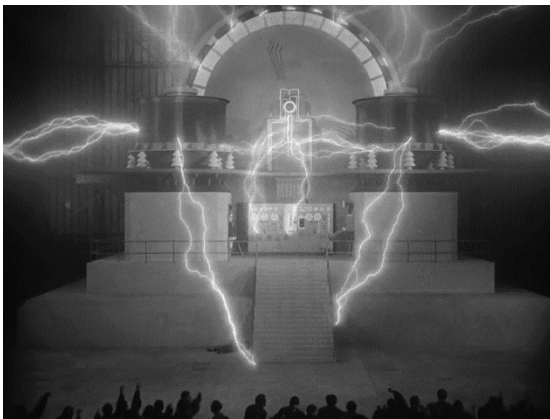
Berlin, 1927. Autor: desconocido.  
Litografía, 95 x 141,5 cm. Impresión: desconocido (Berlín).  
Colección Österreichische National Bibliothek (Biblioteca Nacional de Austria, Viena).

FOTOGRAMAS DE “METRÓPOLIS (1927)”













# Índice

<b>A. Definición de objetivos.....</b>	<b>1</b>
<b>B. Estado de la cuestión.....</b>	<b>1</b>
<b>C. Exposición y justificación de las metodologías empleadas y uso de las TIC .....</b>	<b>3</b>
<b>C.1.- Metodología .....</b>	<b>3</b>
<b>C.2.- Materiales y uso de las Tecnologías de Información y Comunicación .....</b>	<b>3</b>
<b>D. Estructuración y ordenación de los diferentes capítulos.....</b>	<b>3</b>
<b>E. Desarrollo del Trabajo, con exposición y discusión de los conocimientos aceptados, así como propuesta de nuevas interpretaciones, hipótesis y actuaciones .....</b>	<b>5</b>
<b>E.1.- Contexto histórico y artístico .....</b>	<b>5</b>
E.1.1.- Contexto histórico.....	5
E.1.2.- Contexto artístico.....	6
E.1.2.1.- El expresionismo alemán .....	6
E.1.2.2.- El cine mudo, lenguaje del cine y temática.....	7
E.1.2.3.- Características estéticas del cine expresionista alemán .....	8
E.1.2.3.1.- La iluminación en el cine expresionista alemán .....	8
E.1.2.3.2.- La deformación en el expresionismo .....	9
E.1.2.3.3.- El expresionismo en el trabajo de los actores .....	9
E.1.2.3.4.- Primitivismo y poderes sobrenaturales .....	10
E.1.2.3.5.- La sexualidad reprimida y el psicoanálisis .....	10
<b>E.2.- Tipologías de la representación del mal en el cine expresionista alemán ...</b>	<b>11</b>
E.2.1.- Aspectos psicológicos de la representación del mal.....	11
E.2.1.1.- La experiencia del miedo y del mal es atractiva y necesaria ....	11
E.2.1.2.- La representación del mal y el tabú.....	12
E.2.2.- Tipologías de los personajes que representación el mal.....	12
E.2.2.1.- Tipología de personajes que representan el mal por su origen narrativo .....	13
E.2.2.1.1.- Personajes creados por el hombre.....	13
E.2.2.1.2.- Personajes humanos que representan el mal .....	14
E.2.2.1.3.- Personajes que regresan de la muerte .....	15
E.2.2.1.4.- Personajes antagonistas de Dios .....	16
E.2.2.2.- Tipologías en la representación del mal: mito y racionalidad ..	18
E.2.2.2.1.- Personajes míticos y religiosos que representan el mal	18
E.2.2.2.2.- Personajes racionales que representan el mal.....	18

<b>E.3.- Estudio de las películas: tipología e iconografía de los personajes que representan el mal .....</b>	<b>19</b>
E.3.1.- El gabinete del Dr. Caligari (Robert Wiene, 1919-1920).....	19
E.3.1.1.- Cambios de guion y expresionismo absoluto.....	19
E.3.1.2.- Representación del mal en Dr. Caligari: tipología e iconografía.....	20
E.3.2.- El Golem, cómo llegó al mundo (C. Boese, P. Wegener, 1920).....	22
E.3.2.1.- Interpretación de los actores, expresionismo e influencia .....	22
E.3.2.2.- Representación del mal en El Golem: tipología e iconografía..	23
E.3.3 - Nosferatu, una sinfonía del horror (F.W. Murnau, 1922).....	25
E.3.3.1.- Expresionismo y romanticismo en Nosferatu .....	25
E.3.3.2.- Representación del mal en Nosferatu tipología e iconografía ..	26
E.3.4.- Dr. Mabuse (Fritz Lang, 1922, 270 mt.).....	30
E.3.4.1.- Presagio de Hitler, expresionismo y Nueva Objetividad .....	30
E.3.4.2.- Representación del mal en Dr. Mabuse: tipología e iconografía.....	31
E.3.5.- Dr. Fausto, un cuento popular alemán (F.W.Murnau, 1926, 270 mt.) ..	33
E.3.5.1.- Contextualización del mito y producción .....	34
E.3.5.2.- Representación del mal en Dr. Fausto: tipología e iconografía.....	35
E.3.6.- Metrópolis (Fritz Lang, 1927, 147 mt.).....	38
E.3.6.1.- Recepción y eclecticismo estético.....	38
E.3.6.2.- Representación del mal en Metrópolis: tipología e iconografía.....	39
E.3.7.- El triunfo del bien .....	41
<b>F.- Conclusiones .....</b>	<b>43</b>
<b>G.- Bibliografía y documentación .....</b>	<b>49</b>
<b>H.- Apéndices documentales: carteles, fichas y fotogramas de las películas .....</b>	<b>55</b>
H.1.- El gabinete del Dr. Caligari .....	57
H.2.- EL Golem.....	63
H.3.- Nosferatu.....	69
H.4.- Dr. Mabuse.....	75
H.5.- Fausto.....	83
H.6.- Metrópolis.....	91
<b>I. -Índice .....</b>	<b>99</b>