

ANTELA-BERNÁRDEZ, B., & J. VIDAL (eds.), *La guerra de la Antigüedad en el cine*, Zaragoza: Pórtico, 2019, 207 pp., ISBN: 978-84-7956-182-6

La presente obra, co-editada por Borja Antela-Bernárdez y Jordi Vidal, es el resultado de las ponencias presentadas dentro del marco de las VII Jornadas de la Guerra en la Antigüedad, celebradas en la Universidad Autónoma de Barcelona el 26 de octubre de 2016. El volumen colectivo pretende, mediante seis estudios totalmente originales, dar su aportación a la línea de investigación de la recepción cinematográfica de la Antigüedad, en especial de su vertiente bélica. Como se indica en el prólogo, «solo es una invitación a seguir retomando estas reflexiones, para una mejor comprensión de nuestra realidad, y del modo en que establecemos valores implícitos en la misma» (p. X). Las impresiones de su lectura son, por lo tanto, un constante sinfín de preguntas que difícilmente tienen una respuesta única. Esta sensación viene dada desde las primeras páginas de la obra con el primero de los capítulos («Troya (2004) de Wolfgang Petersen. La muerte de la tragedia griega»), de Francisco Gracia Alonso. A pesar de lo explícito de su título, el análisis de la adecuación homérica de la más que conocida representación cinematográfica de la épica troyana es para el autor una «excusa para realizar una breve reflexión sobre la forma en la que los textos literarios, y en concreto las obras de la antigüedad grecolatina, son adaptados cinematográficamente» (p. 1). Una dirección que agradecemos con creces porque, como capítulo que introduce el volumen, nos invita a formular algunas de las cuestiones que no abandonaremos hasta el final del libro. ¿Se pueden hacer producciones cinematográficas atractivas para el consumidor, y al mismo tiempo con rigor científico? En caso contrario, ¿el problema reside en la falta de interés de las industrias cinematográficas, o bien en la desidia de los espectadores que no tienen interés en contrastar lo que están viendo? ¿Estamos totalmente sujetos a las directrices norteamericanas como principal productor del entretenimiento, y por extensión de sus directores y guionistas, o bien se trata de un cambio generacional que busca simplemente atraer a un público joven actualizado con las tendencias más vanguardistas del momento? El autor nos ofrece una respuesta para cada uno de

estos interrogantes, que el lector podrá compartir o no. De hecho, F. Gracia reconoce, en una muestra de sinceridad, la crítica generalizada de los lectores a un artículo de *El Periódico* —que se añade como anexo al final del capítulo (pp. 35-37)— donde abordaba los mismos temas que se discuten en el capítulo (pp. 33-34). Una clara muestra, pues, del interés que suscita el tema en cuestión.

La primera parte del capítulo, muy útil, está destinada a ofrecernos un repaso de los films basados total o parcialmente en el ciclo troyano. De esta forma, no solo se vislumbra una evolución del género *peplum* que ha caracterizado la producción cinematográfica de ambientación clásica hasta la actualidad, sino que también se constata la vertiente más propagandística del sector, con claros mensajes políticos según la época (*Der Raub der Helena* y *Der Untergang Trojas*, 1923), o la posibilidad de estrenar una producción de enorme éxito con una correcta adaptación histórica (*The Odyssey*, 1997). Le sigue la parte central del escrito, dedicada a citar los incontables errores históricos del film *Troya*. La gran mayoría de estos son detalles estéticos de escasa importancia que no afectan a la trama narrativa histórica. No obstante, también aquí se ha reelaborado con excesivas licencias para adecuarse a las expectativas de los espectadores. Una actitud que el autor define como la supuesta y perversa «magia del cine» al presentarse a los espectadores aquello que esperaban encontrar antes del visionado del film (aunque sea falso), ganando así credibilidad, por lo que al finalizar la proyección se habrá producido, en muchos casos, la simbiosis de que lo que ha sido explicado es la realidad por cuanto concuerda con lo que el espectador ya sabía, creando, lamentablemente y en función de la fuerza de los medios de comunicación, un relato falso que pasa a convertirse así en verdadero» (p. 24). El capítulo concluye con una dura crítica a directores y guionistas como máximos responsables en la producción cinematográfica, que apuestan más por infundir mensajes político-morales en sus largometrajes, algunos de los cuales son totalmente inaceptables, en lugar de buscar un asesoramiento profesional y necesario para cualquier adaptación histórica. No obstante, esta crítica, que va dirigida sobre todo a los valores estadounidenses, en algunos momentos se vuelve desmesurada y fuera de contexto.

La segunda contribución («Estrategias de planificación y engaño en la Antigua Grecia llevadas al cine»), de la mano de Ignasi Garcés Estalló, repasa la adaptación cinematográfica de las prácticas heterodoxas que resultan de la guerra en la Antigüedad. Concretamente, el uso de palomas mensajeras, el travestismo, el espionaje y la creación de maquetas en la planificación de las batallas. Dos estratagemas históricas merecen mención aparte: la primera es la sobradamente conocida estrategia de Cleopatra de involucrarse en una supuesta alfombra para encontrarse con Julio César que, a pesar de lo anecdótico del pasaje, no encaja con el eje bélico que estructura el capítulo. La segunda, cómo no, se dedica a uno de los engaños históricos más famosos de todos los tiempos: el caballo de Troya, que centra gran parte del escrito. Asimismo, conecta perfectamente con el primero de los capítulos. También como en el anterior, el autor sigue una evolución de las secuencias donde el equino ha aparecido a lo largo de la historia del cine. Elabora una cuidadosa descripción de cada una de ellas, aunque todos tienen en común, *lato sensu*, el ser algo «construido ex novo, un pesado artilugio terrestre, en definitiva, un enorme y traicionero “juguete”» (p. 53).

El tercer estudio que compone el volumen («El ejército persa en el cine»), de Marc Mendoza Sanañaja, pretende exponer las ideologías, *ergo* los mensajes, que se esconden subliminalmente detrás de la antigua Persia cinematográfica. En la línea con lo visto hasta el momento, el resultado no podría ser otro que desastroso, agravado por los todavía extendidos prejuicios hacia las comunidades orientales. En este sentido, elogiamos la estructura escogida para el artículo, que consiste en breves apartados introductorios que contextualizan las tendencias historiográficas que han influido en la gran pantalla para las representaciones de las Guerras Médicas y la decadencia de la antigua Persia. Ambas lecturas responden a los preceptos de un Orientalismo que caracteriza a los orientales de forma peyorativa, opuestos a las supuestas virtudes occidentales. Un sesgo que bien se corresponde con el racismo generalizado de finales del siglo XIX y principios del XX, de la mano del impulso imperialista, dando lugar a los extravagantes, a la par que deplorables, estudios raciales. A pesar de la renovación de la investigación histórica desde la dé-

cada de 1950, el autor se lamenta en más de una ocasión de la pervivencia de todos estos clichés racistas en los largometrajes más recientes. Así lo demuestra a través del análisis de siete películas, aunque se les dedica especial atención a las mediáticas *Alexander* (2004), *300* (2007) y su precuela *300: Rise of an Empire* (2014). Basta recordar el modelo espartano para la Alemania nacionalsocialista, que ensalzaba algunos rasgos de la comunidad lacedemonia, tales como la eugenesia o el hilotismo. Si bien es cierto que no aparecen explícitamente en las películas mencionadas, Esparta ha congregado las interpretaciones conservadoras y reaccionarias de los últimos años. Volviendo al capítulo, apuntamos positivamente, además, las constantes glosas dedicadas al papel femenino y su representación en cada uno de estos films.

Le sigue la contribución de Antonio Duplá Ansuategui («Marco Antonio, un *imperator* venido a menos en pantalla»), la única destinada al estudio de la proyección cinematográfica de un personaje concreto; es el caso de una de las figuras más «maltratadas de la historia» (p. 130), víctima de una auténtica *damnatio memoriae* desde la propia Antigüedad. Se trata, como se indica en el título, de Marco Antonio. El artículo ahonda en las dificultades de la reconstrucción cinematográfica de dicho personaje, justamente por el estigma que arrastra el triunviro desde incluso antes de su muerte. La corte literaria de Augusto, y algunos autores en concreto, tales como Cicerón, Veleyo Patérculo y Floro, junto con la más contradictoria biografía de Plutarco, han grabado a fuego «las desventuras y pasiones mal resueltas» (p. 130) de un individuo sometido a las acciones de Julio César y, sobre todo, de Cleopatra. Unos rasgos de desprestigio que, consecuentemente, minimizan la capacidad diplomática y los dotes militares que ostentaba el personaje. Una reproducción de Marco Antonio que se ve perjudicada por la obra shakesperiana, tomada como una auténtica fuente clásica más desde entonces. Su reconstrucción en la gran pantalla, pues, se sumó al imaginario popular, dando lugar a producciones desastrosas que propagaron aún más si cabe la errónea visión del personaje. Como resume el autor: «el hilo argumental de las mismas se repite, de la mano de la tradición antigua y moderna que ya hemos comentado, esto es, el general romano impetuoso y confiado que

cae deslumbrado y seducido por Cleopatra a partir de su encuentro en Tarso, auténtico *turning point* de nuestra historia. A partir de ese momento se muestra impotente para escapar de su irrefrenable pasión por la reina, llegando incluso a traicionar a sus soldados con su lamentable actuación en Accio, cuando abandona a sus tropas por seguir a su amada que supuestamente huye del campo de batalla» (p. 134). Entre los metrajes que se examinan en el estudio, *Cleopatra* (1963) y la serie *Roma* (2005-2007) centran la atención del mismo. Como con el capítulo anterior, se vislumbra la influencia negativa de un orientalismo en Marco Antonio, así como una lenta revisión historiográfica que hace justicia al personaje pero que no se corresponde, hasta el momento, con sus apariciones cinematográficas.

En el penúltimo de los estudios («La recepción de la guerra en la antigua Roma a través del cine: un estado de la cuestión»), Oskar Aguado Cantabrana hace gala de su conocimiento profundo sobre la recepción cinematográfica de la Roma clásica, y en concreto, de su vertiente polemológica. Un conocimiento, además, muy actualizado, atreviéndose a plantear en las últimas páginas el rumbo que deberían tomar los futuros trabajos y líneas de investigación (pp. 180-182), abiertas a la introducción del evidente y cada vez más presente uso (y abuso) de Internet y de la industria de los videojuegos. Para llegar a tales conclusiones, el autor ha elaborado un exhaustivo recorrido bibliográfico del que, además de proporcionar al lector los principales especialistas con sus respectivas obras, se deducen una serie de rasgos y preferencias extendidas. Un momento clave se sitúa en el cambio de siglo con la consolidación de los denominados *Classical Reception Studies*, que revitalizaron con nuevas perspectivas la recepción de la Antigüedad en la industria cinematográfica, que no casualmente va de la mano del exitoso lanzamiento de *Gladiator* (2000). Para el autor, se trata del «efecto *Gladiator*» que «para algunos autores ha sido una nueva época dorada para este género de películas», y consecuentemente «las publicaciones académicas sobre cine y Antigüedad han aumentado exponencialmente» (p. 162).

Borja Antela-Bernárdez cierra el volumen que él mismo edita con un análisis («Arqueología maldita. El arqueólogo ante la eterna lucha entre el

bien y el mal en el cine») donde reflexiona sobre el imaginario popular alrededor del arqueólogo, representado como un auténtico aventurero carismático. Una imagen muy atractiva de la que primero la literatura, y después el cine, se han hecho garantes. El éxito de dicho imaginario viene dado por personajes que no necesitan presentación, como Indiana Jones (que ha inspirado, también, a su *alter ego* animado Tadeo Jones), Lara Croft (serie *Tomb Raider*) o recientemente Nathan Drake (serie *Uncharted*), que junto con la arqueóloga británica demuestran la importante inclusión de los videojuegos en la cultura popular de los últimos años. En todas estas aventuras, el arqueólogo cinematográfico posee un conocimiento histórico que lo aparta de un simple «saqueador de tumbas», permitiéndole afrontar los peligros sobrenaturales que normalmente envuelven al objeto arqueológico, o bien al contexto donde se encuentra. En base a ello, el cine ha conferido a la arqueología, y a los arqueólogos, un manto de terror y esoterismo, en conexión con una visión claramente colonial respecto unas civilizaciones ancestrales que aún estaban por descubrir, aportando al film el toque de misterio que se buscaba. En las conclusiones, el autor reflexiona sobre el papel del especialista, y su relación con este imaginario colectivo que bien se aplicaría a cualquier aspecto de la Antigüedad: «En este sentido, la imagen de la arqueología y su intensa relación con lo sobrenatural deben servirnos para reflexionar sobre lo que la sociedad piensa de nuestro trabajo, y sobre la perspectiva misma que el resto de la ciudadanía a nuestro alrededor piensa sobre el mundo antiguo, al que atribuyen una serie de fuerzas mágicas y la acción de poderes sobrenaturales que no solo escapan al control del hombre, sino que muy a menudo no deben ser molestadas» (p. 204).

Para concluir retomaremos la contribución de Oskar Aguado, concretamente una de las partes que estructura su escrito, que lleva por título «La veracidad histórica como enfoque: razones y limitaciones» (pp. 176-179). Para el autor de la presente reseña, estas páginas son sumamente interesantes, no solo por el componente personal que se desprende de su lectura, sino porque responden a algunas de las preguntas formuladas en el principio. Citamos un fragmento que lo expone a la perfección, y que compartimos en su totalidad: «Con

todo, el primer paso debería ser reconocer el cine como lo que es, una industria dedicada al entretenimiento y también un arte que deja vía libre a las capacidades creativas de guionistas y directores. Tratar de exigirle mayor veracidad a una película ambientada en el pasado carece de sentido, porque estaríamos obligando a adaptar las convenciones y limitaciones de la historia académica a un medio totalmente diferente, que no persigue el mismo objetivo» (pp. 178-179). De este modo, cualquier análisis de recepción cinematográfica no empieza y acaba con el visionado del film, pues es solo el punto de partida. Las posibilidades de investigación son enormes (p. 179), y no se limitan a una búsqueda desenfrenada de erratas históricas. *La guerra de la Antigüedad en el cine* pretende justamente esto. La contextualización de los largo-

metrajes con las preocupaciones de los respectivos directores y guionistas, inscritos en un momento histórico determinado, es una constante a lo largo del volumen colectivo. El «porqué» prevalece en todo momento sobre el «qué». Además del enorme valor académico de sus páginas, despierta al lector primero el interés, y después la curiosidad de seguir escarbando en la cuestión. La popularidad del entretenimiento cinematográfico hace del libro una lectura que conecta con todo tipo de público.

CHRISTIAN NÚÑEZ LÓPEZ

*Universidad del País Vasco (UPV/EHU)*

christian.nunez@ehu.eus

ORCID:

<http://orcid.org/0000-0003-1288-0335>

DOI: <https://doi.org/10.1387/veleia.20548>