

# La Grecia Antigua en el cine Ancient Greece in the cinema

Manuel Medrano Marqués<sup>1</sup>  
Elena Jodra López<sup>2</sup>

## Resumen

*Hoy en día, la información se transmite mayoritariamente mediante medios tecnológicos y digitales, lo que permite una difusión universal, pero también una mayor facilidad para consolidar en la memoria global cualquier error en dicha información. Es por ello que se insiste en que los planteamientos de ciertas materias sean asesorados por profesionales. En consecuencia, existe un conjunto cada vez mayor de historiadores que ven en el cine un vehículo con amplias posibilidades para transmitir la Historia, y no solo una forma de entretenimiento sin interés científico. Pero resulta fundamental, para su buen uso, tener en cuenta el lenguaje con el que se expresa y las intenciones de aquellos que producen el film, así como la veracidad con respecto a las fuentes originales y, también, el grado de fidelidad que se observa en el carácter de los personajes que aparecen así como en las escenografías que muestran (urbanismo, arquitectura, escultura, etc.). El cine, la televisión o los videojuegos han llevado el interés por la Historia a más personas en pocos años que todos los libros sobre la materia del mundo. El objetivo de este trabajo consiste en analizar una serie de películas cuya temática versa sobre la Grecia Antigua, destacando sus aciertos y poniendo de manifiesto sus errores con el objetivo de establecer una crítica objetiva que no menosprecie el valor intrínseco de las producciones, pero que tampoco perdone sus inexactitudes.*

**Palabras clave:** Grecia Antigua, péplum, fidelidad histórica, difusión histórica.

## Abstract

*Nowadays, information is transmitted mainly through technological and digital media, which allows a universal diffusion, but also for a greater facility to consolidate in the global memory any error in this information. That is why it is insisted that certain subjects be approached by professionals. As a result, there is a growing set of historians who see cinema as a vehicle with great potential to impart history, and not just as a form of entertainment without scientific interest. However, it is fundamental for its proper use to take into account the language in which cinema is expressed and the intentions of those who produce the films, as well as the veracity with respect to the original sources and, also, the degree of fidelity that is observed in the characters and the scenography (urbanism, architecture, sculpture, etc.). The cinema, the television and video games have made more people interested in History in a few years than all the books in the world on the subject. The objective of this work is to analyze a series of films whose theme is Ancient Greece, pointing out their rights and wrongs with the aim of establishing an objective criticism that does not disparage the intrinsic value of the productions, but neither forgives their inaccuracies.*

**Keywords:** Ancient Greece, peplum, historical fidelity, historical diffusion.

---

1. Universidad de Zaragoza. medrano@unizar.es

2. Universidad de Zaragoza. elena.jodra@hotmail.com

## Introducción

La línea de investigación que aquí seguimos ya ha sido abordada en las últimas décadas por numerosos historiadores, que han visto el potencial y los defectos de los medios audiovisuales, y han enfocado su profesión a tratar de redirigir adecuadamente esa fuerza comunicadora que tan bien cala en la gente. La mayoría de estos trabajos se han centrado en épocas concretas, como la Edad Antigua, el Medioevo o el pasado reciente, debido a la mayor proliferación de producciones ambientadas en tales periodos, por lo que hay abundante bibliografía al respecto, pese a ser un tema poco extendido en el mundo profesional. Aprovechando esta existencia de documentación, hemos delimitado nuestro enfoque al panorama cinematográfico ambientado en la Grecia Antigua.

La línea de trabajo se ha basado, en primer lugar, en la búsqueda de bibliografía que tratase el tema del cine como medio de difusión histórico, para establecer los criterios con los que se analiza e interpreta. En segundo lugar, se ha recurrido a autores que han enfocado alguno de sus proyectos de investigación a analizar películas ambientadas en la Grecia Antigua, optando por seleccionar las que aquí analizamos en función de una serie de criterios basados en los presentados por los distintos autores consultados.

## Planteamiento

Para justificar la elección de las producciones cinematográficas como vehículo de difusión histórica en este trabajo, vamos a recurrir a una anécdota de Fernando Lillo en la presentación de su obra *El cine de tema griego y su aplicación didáctica*. En ella, Lillo explica una escena de la película *Hércules en Nueva York* (1969) para ilustrar qué es lo que realmente significa el cine histórico y la labor que realiza: Hércules (Arnold Schwarzenegger) ha bajado a la tierra y pasa por delante de un cine, en donde se está proyectando *Hercules against the monsters*, y queda sumamente sorprendido porque no es capaz de reconocerse a sí mismo.

«Baste esta anécdota para probar que si realmente los griegos de la Antigüedad pudiesen contemplar lo que el cine ha mostrado sobre ellos, con toda seguridad apenas podrían reconocerse a sí mismos. Sin embargo, nuestro cine no ha nacido para ellos sino para ilustrarnos a nosotros sobre ellos, para reinterpretar los héroes o historias antiguas transmitidas en el arte y en la literatura, y forjar una peculiar imagen de Grecia de cara a los espectadores contemporáneos de cada película».<sup>3</sup>

La mayor parte del ámbito científico de los historiadores ha renegado del cine por sus anacronismos. Aunque hay autores, como José Antonio Molina, que destacan un problema más importante: «el cine histórico de tema clásico mira a la Antigüedad con ojos del presente». Como resultado, se recurre a una serie de tópicos o clichés, como «la presencia de sistemas totalitarios [...] o la persecución de minorías étnicas y religiosas, con evidentes connotaciones políticas e ideológicas contemporáneas», lo que supone la alteración, exaltación u omisión de determinados aspectos de la realidad histórica para adaptarla al mensaje contemporáneo que se pretende transmitir. Sin embargo, la intención de los cineastas es la de ilustrar modelos de conducta, tanto para bien como para mal, que expliquen a la sociedad actual el mundo que les rodea. De esta manera, el cine histórico, aunque enfocado desde la contemporaneidad, se convierte en «una forma de autocomprensión, y de ahí, [...], el valor estrictamente histórico de este tipo de películas».<sup>4</sup> Es decir, sí que hay cierto paralelismo entre la Historia y el Cine, porque el objetivo de este género cinematográfico es entender el presente a través de su reflejo en el pasado. Mientras que «el hecho histórico [...] pretende dotar de sentido al pasado y a su vez se carga de sentido sobre el presente».<sup>5</sup>

En conclusión Cine e Historia parten de un mismo objetivo, aunque recorriendo caminos diferentes. Marc Ferro explica con bastante acierto cuáles son esas distintas vías que hay que tener en cuenta para comprender el verdadero contenido de una producción cinematográfica. En primer lugar se ha de extraer la «lectura histórica de la película», es decir, el papel del propio film como producto cultural de nuestro propio pasado reciente. En segundo lugar estaría la «lectura cinematográfica de la Historia» en la que el cine se convierte en vehículo, al igual que lo es la literatura o el arte, para representar el pasado. Y por último, estaría la lectura de la Historia del Cine, es decir, las películas y su evolución como objeto de estudio.<sup>6</sup>

Por lo tanto, se podría decir que existe un conjunto de historiadores que ven en el cine un vehículo con el que transmitir la historia con amplias posibilidades, siempre que se acepten «las características específicas del lenguaje audiovisual para situarlo en igualdad de condiciones con la historia escrita».<sup>7</sup> Ante esta necesidad, existe un sector académico de detractores que se centra en la difusión escrita como principal medio de extender sus investigaciones. Sin embargo,

3. Lillo Redonet, F., 1997: 15.

4. Molina, J. A., 2007: 189-190.

5. Monterde, J. E., Selva Masoliver, M., y Solà Arguimbau, A., 2001: 37.

6. Ferro, M., 1980: 11-17.

7. Montero Díaz, J., 2015: 44.

esto es tan solo un convencionalismo, y como bien indica Julio Montero Díaz, «la historia escrita [...] se mantiene como baluarte de la “verdadera historia” y tras convertir en fabula el relato oral, califica ahora de ficción o entretenimiento la que pretende aflorar como relato audiovisual».<sup>8</sup>

En nuestra opinión, el historiador no debe desentenderse del mundo cinematográfico al considerar que no está en su labor inmiscuirse en este medio de difusión, porque sí que lo hace en las transmisiones orales y en las visuales, a través de la Historia Reciente o la Historia del Arte. En consecuencia, consideramos que el historiador debe intervenir, ya sea promoviendo y facilitando el uso de asesores en las producciones cinematográficas, analizando producciones desde el punto de vista histórico y no solo artístico, o extendiendo la utilización de materiales complementarios para el público que maten o corrijan el contenido de las películas. Y parece que, tras ver las distintas opiniones de otros historiadores e investigadores al respecto en este apartado, se podría decir que el mundo académico es cada vez más consciente de esta necesidad.

El *peplum* es un género cinematográfico de carácter histórico, pero enfocado en una época concreta, la Antigüedad. El origen de este tema argumental está en medios anteriores, tales como el teatro o la literatura. Tal y como apunta Jon Solomon, la popularidad del *peplum* no se debe únicamente a «motivos visuales y culturales», sino que «existe una razón histórica: el mundo antiguo nunca ha dejado verdaderamente de estar presente en la civilización occidental».<sup>9</sup> Ya sea desde el punto de vista mítico a través de Grecia, bélico a través de Roma o religioso a través de Egipto y Próximo Oriente.

La Antigüedad en la pantalla nació casi al mismo tiempo que el propio cine, existiendo producciones mudas desde finales del s. XIX y comienzos del s. XX. Aunque su gran momento fue a partir de los años 50 y 60, con películas tan famosas como *Quo Vadis?* (1951), *Ben-Hur* (1959), *Espartaco* (1960) o *Los Diez Mandamientos* (1956). Sin embargo, a partir de los años 70, el interés del público occidental cambió de rumbo y el cine monumental histórico se vio sustituido por las persecuciones a caballo y los tiroteos del *spaghetti western*. Pese a ello se siguieron produciendo películas, especialmente basadas o inspiradas en la literatura clásica, esta vez con una intención más artística que la del simple entretenimiento. Por lo tanto, el *peplum* siguió existiendo, aunque mucho más enfocado al público televisivo. Y no es hasta la

década de los 90 y primeros años del s. XXI, cuando se asiste a una «nueva cosecha de películas y series de televisión situadas en la antigüedad [...] indicativa de otro renacimiento del género como consecuencia de la revolución tecnológica [...]».<sup>10</sup>

La razón del surgimiento de este *neopeplum* fue la enorme aceptación que tuvo la película *Gladiator* (2000), estableciendo a su vez los rasgos que definirían a este nuevo género de películas. Aunque en el caso del *peplum* griego, la producción que marcó un antes y un después fue *300* (2006).

Muchos de los «elementos que han redefinido el mundo antiguo en el cine» durante el s. XX se van a mantener todavía, pero también se van a dar algunos nuevos, destacando:<sup>11</sup>

- El uso de «nuevas tecnologías informáticas en la recreación de grandes hitos del mundo antiguo». Se trata de lograr alcanzar la máxima espectacularidad a través de los escenarios. Pero al mismo tiempo, se trabajan otros entornos, fuera de la monumentalidad de los grandes edificios oficiales, apareciendo por primera vez espacios populares o estancias pobres. Ello implica una desmitificación del espacio en la Antigüedad.
- La transformación del contexto histórico es una excusa para poner en pantalla escenas bélicas.
- El nuevo enfoque en el que se tienen en cuenta aspectos que no se habían abordado hasta ahora, tales como: «diferencias lingüísticas, aculturación, capas sociales inferiores. Una visión más compleja del mundo antiguo que trasluce una cierta influencia del mundo académico en la producción cinematográfica».
- El cambio en el papel de las mujeres, no solo de actitud sino también de participación, lo que a su vez conlleva una mayor atención a la complejidad interna de los personajes, y da como resultado la ruptura con los estereotipos del *peplum* clásico, consiguiendo una mayor diversidad a todos los niveles.

## Análisis

A diferencia del *peplum* romano, Grecia no ha sido tan explotada en pantalla. Las razones que podrían explicar esta escasez, según Fernando Lillo, son: la propia pluralidad histórica que constituye la Grecia Antigua, al tener que entenderla como el conjunto de distintas polis con sus propias «peculiaridades y complejidades» y la no disponibilidad de un filón de violencia tiránica, materializado a través de mártires cristianos, como sí sucede en el cine romano; pero sobre

8. Montero Díaz, J., 2015: 41.

9. Solomon, J., 2002: 23.

10. Solomon, J., 2002: 23-29.

11. Serrano Lozano, D., 2012: 43, 45.

todo, puede deberse a la dificultad que entrañan las propias fuentes, que implica la reducción y adaptación de su contenido para una mejor comprensión por parte del espectador.<sup>12</sup> Esta situación puede abordarse desde dos puntos de vista, por un lado resulta beneficiosa porque no ha habido una distorsión tan abrumadora de la realidad histórica; pero por otro, implica que la difusión histórica que podría darse a través del cine también es menor.

No obstante, el *peplum* griego no es algo que haya tenido un “boom” puntual, perdiendo fuerza con el paso de los años y desapareciendo finalmente de las carteleras, como le ha pasado al *peplum* romano. Sino que ha sido un género cinematográfico que ha mantenido cierta continuidad hasta llegar hasta la actualidad, aunque de forma más esporádica. Una muestra de ello va a ser la cronología de las mismas películas que analizaremos a continuación en este trabajo, yendo desde fechas tan tempranas como 1954 con *Ulises*, hasta entrado ya el s. XXI, con *Furia de Titanes* en 2010.

Sin embargo, para enfatizar todavía más la actualísima vigencia del tema en el panorama cinematográfico, citaremos el reciente estreno de una nueva producción televisiva titulada *Troya: la caída de una ciudad*, producida por la BBC y Netflix. Un claro ejemplo de que la Grecia Antigua continúa siendo un tema explotado y apreciado por el público.

Se podría decir, por lo tanto, que el *peplum* griego ha mantenido su propia línea evolutiva, recogiendo características propias del *neopeplum* romano, pero incorporando rasgos particulares, como el de la mitología, por el que se establecen dos interpretaciones. Por un lado va a ser representado estableciendo dos planos de acción en las películas, el divino y el mortal, como sucede en *Jasón y los Argonautas* (1963, y miniserie del 2000). Y por otro lado, se va a tender al antropocentrismo, es decir, la acción se va a centrar en el poder y capacidad humana, por encima de lo divino, como en el caso de *Ulises* (1954). También va a haber interpretaciones que entremezclen ambos enfoques, como es el caso de *Furia de Titanes* (2010).

### *Hércules* (1958)

Resulta pertinente abordar el tema de la mitología en primer lugar, puesto que las primeras producciones cinematográficas ambientadas en la Grecia Antigua trataron sobre ello. El cine va a recurrir al ideario fantástico, al margen de la época o lugar que trate, de forma recurrente para construir una mitología cinematográfica propia. Pero hasta hace pocas décadas era algo controlado por la cultura occidental, por lo que sus fuentes van a discurrir siempre desde ese



Figura 1. Cartel de la película *Hércules*, de Pietro Francisci.

ámbito. Así, tal y como los romanos absorbieron la cultura de los griegos, el cine también acabará recurriendo a esta para construir las bases de su mitología. Aunque, como siempre sucede, y tomando como metáfora el ejemplo del juego del teléfono roto, acabarán siendo reinterpretaciones sazonadas al gusto del momento, en las que hay que rebuscar las referencias originales.

La selección de películas planteada en este apartado pretende responder a esa búsqueda, mostrando las mejor valoradas por diferentes historiadores. Teniendo en cuenta no solo el respeto por el mito original o la ambientación de la época, sino también la plasmación de una moral e ideología propiamente griega.

*Hércules* de Francisci (figura 1) es considerada la primera película del *peplum* griego propiamente dicho. Aunque hubo otras producciones previas, como *Ulises* (1954) de la que hablaremos más adelante. Y también es apreciada como la producción que abre el llamado *neomitologismo*, que incluye «toda esa serie de películas más o menos basadas en argumentos mitológicos».<sup>13</sup> Hasta el estreno de esta película, se había tendido a menospreciar todo lo que se considerase fantástico o de ciencia-ficción, lo que incluía

12. Lillo Redonet, F., 1997: 21.

13. Lillo Redonet, F., 1997: 48.



la mitología, debido a gustos culturales y al problema intrínseco del tema: el tratamiento de la religión. En la primera mitad del s. XX el cine occidental solo aceptaba esa mezcla de fantasía y religión si se podía enmarcar dentro de la ideología judeo-cristiana.

Por lo tanto, *Hércules* de 1958 no solo abre el *peplum* griego de manera definitiva, estableciendo los rasgos que luego servirían para las producciones posteriores, sino que también permitió el inicio del género fantástico y mitológico, al enmarcarse dentro de un espacio tan ambiguo que podía perfectamente evadir estas relaciones religiosas que se consideraban ofensivas. Como bien indica Rafael de España, la importancia de esta película radica en «su originalidad [...] porque no tiene unos antecedentes definidos».<sup>14</sup>

El *Hércules* de Francisci se va a basar en dos líneas argumentales: por un lado, la fuerza del héroe; y por el otro, la búsqueda del amor y una vida más plena y mortal (un sentimiento que refleja muy bien la propia búsqueda moral de la sociedad de los años 50 y 60). Fernando Lillo destaca la importancia que tiene el argumento romántico en este tipo de producciones, sirviendo de tronco principal de la historia.<sup>15</sup> Por lo tanto, lo mitológico y lo histórico son solo la excusa para desarrollar una historia de amor en pantalla.

El origen de Hércules está en la mitología griega, pero la complejidad de las fuentes originales dificultó mucho su interpretación y plasmación en un medio tan directo como es el cine, acabando por ser adaptado a estas nuevas formas. Hércules se convirtió en un «héroe arquetípico defensor del bien e incansable luchador contra todo tipo de monstruos»<sup>16</sup> cuyo rasgo definitorio sería su fuerza semidivina.

Para esta producción en concreto se buscaba, además, plasmar al Hércules de *Las Argonáuticas* de Apolonio de Rodas,<sup>17</sup> como bien deja claro en los créditos de inicio del film el propio director.

Pero el resultado final acabó por mostrar una reinterpretación mixta de los viajes de los Argonautas y de las doce pruebas de Hércules, con una dosis amplia de licencias propias.

En primer lugar, aparece Yole (o Iole), quien es una de las esposas de Heracles, pero no la primera, ni la única. Y tampoco es hija de Pelias. Este cambio es entendible por la intencionalidad antes mencionada de crear un argumento romántico que atraiga al público. De los conocidos Doce Trabajos de Heracles, que debe realizar como castigo por haber matado a sus hijos, y que le encomienda el rey Euristeo (nombre del malvado cómplice de Pelias en la película), solo

aparecen dos: el primero, que es enfrentarse al león de Nemea, pero sin quedarse con su piel ni hacer referencia a esta como un atributo; y el séptimo, que consistía en luchar contra el toro de Creta.

A lo que añadiremos que Ífito, que sí es hermano de Yole en la mitología, en la versión de Apolodoro es asesinado por Heracles, además de ser un arquero que participa en el viaje de los Argonautas.<sup>18</sup>

Según el film, Jasón se enamora de la reina de las Amazonas, pero esta no se llamaba Antea, sino Hipólita. Y Jasón no se enamora de ella, sino de Hipsípila de Lemnos, con la que tiene dos hijos mellizos.

Al final, las Amazonas tratan de matar a los protagonistas, y atraerlos con cantos de sirena que son sofocados con los ruidos de Hércules y el canto de Orfeo. La película acaba mostrando a las Amazonas como enemigos crueles y salvajes. Una visión de la mujer típica del *peplum* clásico, en la que se contraponen personajes femeninos buenos y débiles, con mujeres malvadas y bestiales, reflejando la realidad de cómo veía la sociedad griega a las mujeres. La Amazona se convierte en un ejemplo recurrente de ser mitológico que la cultura griega colocaba en la periferia de su mundo. Algo que, según algunos autores, se repite en otros personajes femeninos, como Medea, que alcanzan carácter mitológico al ser vistos como presas sexuales o amantes, pero no como esposas.<sup>19</sup>

Y mientras que Francisci asegura tomar como referencia la obra de Apolonio de Rodas<sup>20</sup> para su película, ni en esta versión ni en la de Apolodoro,<sup>21</sup> Hércules permanece todo el viaje con los Argonautas. Siendo Jasón el verdadero protagonista, aunque con matices que explicaremos más adelante.

Para finalizar, otro aspecto que se podría matizar es el uso del término “maratón” al principio de la película, cuando el médico Esculapio atiende a un joven: «Un antológico anacronismo que presenta la carrera de maratón antes de su invención en los Juegos Olímpicos de la era moderna e incluso antes de que se produjera la célebre anécdota tras la batalla de Maratón [...]».<sup>22</sup>

*Personajes:* Heracles es el héroe más famoso y adorado dentro de la mitología griega. Logró increíbles proezas, pero también padeció incontables sufrimientos. Al nacer mortal, su único y gran propósito fue lograr la inmortalidad y alzarse entre los dioses del Olimpo. Su vida, por lo tanto, se podría resumir como «un combate contra la muerte en busca de

14. España, R., 1998: 105.

15. Lillo Redonet, F., 1997: 23.

16. Lillo Redonet, F., 1997: 46.

17. Apolonio de Rodas, ed. 2015.

18. Merino Martínez, J. I., 2008.

19. Alonso, J. J., Mastache, E. A., y Alonso Menéndez, J., 2015: 263.

20. Apolonio de Rodas, ed. 2015.

21. Merino Martínez, J. I., 2008.

22. Alonso, J. J., Mastache, E. A., y Alonso Menéndez, J., 2015: 263.



**Figura 2.** Escena de la película *Hércules*, de Francisci, con los protagonistas Steve Reeves y Sylva Koscina. Véase la ambientación y las vestimentas.

la inmortalidad».<sup>23</sup> La importancia que alcanzó este héroe dentro de la cultura griega se debe mayormente a que, a diferencia de otros personajes como Ulises o Aquiles, Heracles logra finalmente la vida eterna. Consigue romper con todos los límites a los que se enfrenta, tanto geográficos como humanos, y salir victorioso. Aunque al mismo tiempo padece grandes penurias debido a su propio temperamento y a la ira de Hera, que influirá en su destino.

Por lo tanto, «la personalidad de Hércules es la de un héroe ambivalente del que se han ensalzado sus virtudes positivas y también las negativas dependiendo de los intereses del momento».<sup>24</sup> Según la fuente a la que se acuda, Heracles puede ser definido como un héroe que elige padecer sufrimientos y trabajos a través de la virtud, en lugar de placer y felicidad a través del vicio (Pródico, a través de Jenofonte); o como un bruto tontorrón, que solo piensa en mujeres y comida (Aristófanes).<sup>25</sup>

Y en el cine se han representado, con mayor o menor acierto, las dos caras de este personaje. Como ya se ha comentado, el *peplum* clásico consta de una serie de características arquetípicas, y una de las más recurrentes es el uso de actores musculosos e imponentes para representar a personajes valientes y poderosos con los que encandilar al público, da igual la edad o el género. El mejor ejemplo de esto, dentro del *peplum* griego, es *Hércules* (1958), ya que en general este rasgo va a ser más propio del *peplum* romano que del griego. En el film, el protagonista fue interpretado por un joven Steve Reeves, que se ganó la fama luciendo su musculoso y trabajado físico.

No es así con los personajes femeninos, pues en este género cinematográfico la mujer está siempre relegada a un segundo plano. No obstante, existe un juego entre la mujer dulce que debe ser salvada, y la mujer erótica que debe ser sometida. Por lo tanto, se mantiene un ideal de belleza muy marcado y homogéneo.

Así, la mujer en el *peplum* no tiene papel más allá del de servir de excusa para que el protagonista mas-

23. Lillo Redonet, F., 2010: 85.

24. Lillo Redonet, F., 2010: 87.

25. Lillo Redonet, F., 2010: 87.

culino libre sus batallas y demuestre su valor. La mujer aparece siempre como un personaje débil o malvado, dependiente de su salvador o de su ejecutor, como bien nos resume Fernando Lillo en sus conclusiones al respecto de uno de los artículos de Miguel Hidalgo.<sup>26</sup>

Pero resulta curioso que este planteamiento sea un reflejo de la idea que se tenía de la mujer en el mundo griego antiguo. Así, la mujer solo puede ser esposa/madre/premio cuando cumple con lo que se considera propio de mujeres y ayuda al héroe; y bárbara/incivilizada/enemiga si lucha y muestra su poder frente a los hombres.

De esta manera, la participación de Yole se limita a servir de excusa para que Hércules vaya atravesando las distintas fases de la trama: introducción, nudo y desenlace. Además de exhibir su físico para mantener el aliciente erótico propio de este tipo de producciones.

Por lo tanto, los personajes del *peplum* acaban siendo el resultado de la adaptación a los gustos actuales, pues es seguro que no habría muchas personas en la antigüedad con esas musculaturas, siempre depilados y afeitados, y luciendo cuerpo a través de túnicas y trajes escasos de tela.

*Ambientación:* Esta aplicación del ideal de belleza moderno también se refleja en la ambientación (figura 2). Pero muchas veces los estilos utilizados sirven más para establecer intencionalidades. De esta manera, cada película recurre a estilos arquitectónicos o de vestuario diferentes, así como a determinadas iluminaciones, en función del significado que pretenda transmitir en cada escenario. Los decorados de *Hércules* no dejan de ser anacrónicos en muchos sentidos, pero son el resultado «una síntesis idealizada de la arquitectura dórica que marcará las pautas de secuelas e imitaciones».<sup>27</sup>

*Conclusión:* Se trata de una adaptación de la historia de Jasón y los Argonautas, pero protagonizada por Hércules. De tal manera que los hechos no aparecen tal y como son descritos en los relatos de las fuentes originales, ni tampoco se muestra la verdadera vida de Heracles. Otras de las aventuras del héroe mitológico servirán de guía para producciones posteriores, con el mismo equipo, pero igualmente con un escaso acierto y continuas alteraciones de la historia original. No obstante, pese a esta falta de rigurosidad, *Hércules* de Francisci es una obra a tener en cuenta por diversos motivos. En primer lugar está el éxito rotundo que tuvo, pese a ser la primera producción de su tipo. Y además, sus limitaciones presupuestarias no fueron excusa para crear un film que acabó «siendo un éxito popular partiendo de ingredientes en cierto modo elitistas, ya que el conocimiento de la mitología griega no

puede considerarse implícito a la mayoría de la población [...] en los años cincuenta».<sup>28</sup>

### *Jasón y los argonautas* (miniserie, 2000)

La historia sobre Jasón y los argonautas es uno de los ciclos épicos griegos más antiguos, «el viaje se realizó antes de la guerra de Troya, en algún momento del siglo XIII a.C.».<sup>29</sup> Sin embargo, las fuentes conservadas más tempranas son ya del s. V a.C., con la historia y las características de los personajes muy definidas. Aunque sí se da una evolución posterior, especialmente en el papel de Medea.

Algunos autores han sugerido que este mito esconde cierta parte de realidad, al poder estar basado en «un recuerdo de los viajes prehelénicos desde el Mar Negro hasta el Báltico o a las crónicas de la última colonización griega hacia el río Don [...]».<sup>30</sup> Es decir, es probable que haya cierta realidad histórica dentro del mito, que recoge las impresiones de los navegantes micénicos para llegar al Mar Negro y el regreso a través de los ríos centroeuropeos. Se sugiere que el vellocino de oro podría ser una alusión a las riquezas que se podían encontrar allí mediante el comercio de ámbar o de oro colquídeo.

El mito de los Argonautas resulta especialmente interesante porque, a diferencia de otros ciclos épicos griegos, mantiene una gran versatilidad, con constantes evoluciones y variaciones, tanto en los acontecimientos como en la interpretación de los personajes. En él se combinan los viajes por lugares desconocidos y cubiertos de leyenda, con una serie de pruebas que finalmente dan lugar a la constitución de un héroe.<sup>31</sup> Y esto también se mantendrá en las diferentes representaciones cinematográficas.

Por lo tanto, el mito de Jasón puede estudiarse desde el punto de vista mitológico, pero también histórico. Lo que enfatiza todavía más la importancia de que sus distintas versiones cumplan con ciertos criterios de rigor.

La fuente principal a la que se recurre para conocer el mito de Jasón es el poema épico de Apolonio de Rodas de las *Argonáuticas*.<sup>32</sup> Por otro lado, la versión de Apolodoro se centra especialmente en el viaje de ida a la Cólquide en busca del vellocino, omitiendo prácticamente el viaje de regreso, cosa que imitarán las producciones modernas.<sup>33</sup>

*Historia:* En general, la representación de este mito en la pantalla ha sido vista con ligero acierto desde el punto de vista del ajuste al relato clásico, tal vez por la

28. España, R., 1998: 108.

29. Alonso, J. J., Mastache, E. A., y Alonso Menéndez, J., 2015: 284.

30. Lillo Redonet, F., 2010: 111.

31. Lillo Redonet, F., 2010: 107.

32. Apolonio de Rodas, ed. 2015.

33. Merino Martínez, J. I., 2008.

26. Lillo Redonet, F., 1997: 25.

27. España, R., 1998: 108.



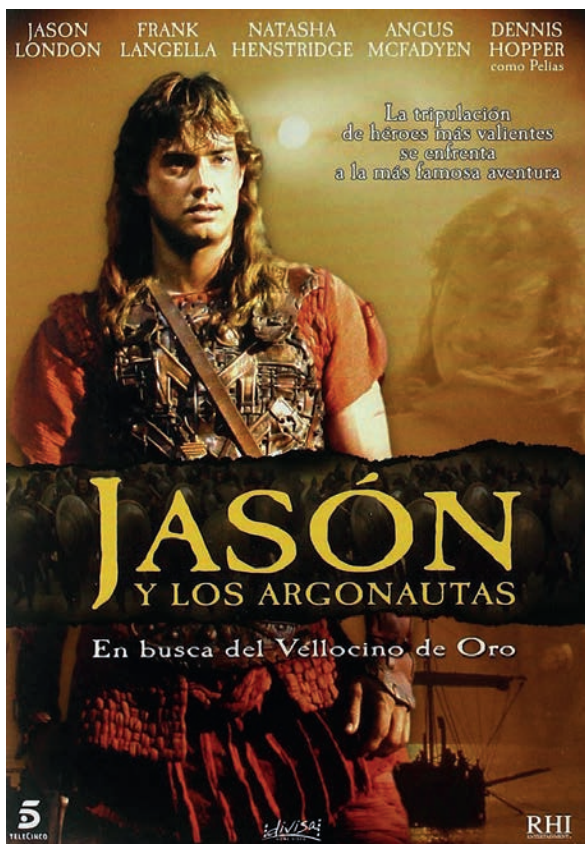


Figura 3. Cartel de la miniserie *Jasón y los argonautas*, de Nick Willing.

propia versatilidad que empapa las fuentes originales, antes mencionada. Una de las producciones más analizadas es la versión de 1963, pero para este trabajo hemos querido acercarnos un poco más al presente, y partir de la última interpretación producida, la miniserie *Jasón y los argonautas* de Nick Willing (figura 3). Esta producción ha recibido una crítica bastante homogénea, que destaca positivamente aspectos como la mejor adaptación del personaje de Medea, pero que también saca a la luz profundos defectos que no hacen más que degradar una producción que podría haber superado a sus antecesoras. Como bien expresan los autores de *La Antigüedad en el cine*, «alterna escenas de gran precisión mitológica con barbaridades sin sentido que no mejoran en absoluto el mito».<sup>34</sup>

Entre los aspectos que más heridas han abierto entre los historiadores que han analizado esta producción destaca el empeñamiento de colocar a Jasón como único e indiscutible protagonista. Cuando en el mito necesita constantemente de la ayuda de los argonautas y, en especial, de Medea.

Por otro lado, pese a que la miniserie aporta un mayor grado de protagonismo a Medea que en otras versiones, peca en varias ocasiones de relegarla a un segundo plano, como en la escena de lucha contra el dragón que custodia el vellocino. Un aspecto importante, teniendo en cuenta que Medea es interpretada dentro del panorama académico como «el principal valor mitográfico, literario y social del relato [...]».<sup>35</sup>

En la miniserie, Zetes es una mezcla de dos argonautas. Por un lado tiene el nombre del hijo de Bóreas, que destaca por tener alas en los tobillos, pero que en la miniserie posee las cualidades de Linceo, con visión extraordinaria.

La presencia de Atalanta en esta versión es un gesto muy aplaudido entre las diferentes críticas, aunque no se llegue a profundizar en absoluto en la vida del personaje. La muerte de Apsirto difiere de la del mito, lo que resulta comprensible por la brutalidad de la misma, aunque es llevada a cabo igualmente por Medea. En esta versión Hércules es hijo de Hera, y va al Olimpo tras cumplir con su misión de proteger a Jasón, algo que dista mucho de la realidad mitológica.

Otro punto a comentar es el de las escenas entre Zeus y Hera, aunque en la versión de 1963 se profundiza más en el plano divino. En *El Peplum. La Antigüedad en el cine* se explica cómo los dos dioses parecen cansados de intervenir en la vida de los mortales, dejando de “jugar” con Jasón, como bien indica Zeus.<sup>36</sup> Esta escena resulta muy esclarecedora, no del mito en cuestión, sino de las características que se atribuían a los dioses que constituían el panteón griego. Por un lado, son seres inmortales de gran sabiduría y poder, pero no omnipotentes, que odian y aman igual que los humanos, aunque no formen parte de la Humanidad. De hecho, Zeus compara el sentimentalismo de Hera con algo “casi humano”. Y por otro, está la idea de que estos dioses “juegan” con la Humanidad, tal y como recoge la última escena de *Jasón y los Argonautas* de 1963. Una forma de entender la acción divina en Grecia que se expresaba en la literatura clásica y que continuará en producciones posteriores como en *Furia de Titanes* de 1981.

**Personajes:** En la versión televisiva, Jasón se ajusta más al canon mítico, pero hay una continua contradicción entre el protagonismo que se le pretende dar y el que se percibe finalmente, ante el papel del resto de personajes.

**Ambientación:** La ciudad nos muestra una arquitectura para cuya recreación ha habido cierto grado de investigación previa, aunque con un resultado poco preciso, «con muros ciclópeos exteriores de tipo micénico y el palacio más bien minoico con algunas

34. Alonso, J. J., Mastache, E. A., y Alonso Menéndez, J., 2015: 281.

35. Míguez Santa Cruz, A., y Cañas Pelayo, M. R., 2012: 60.  
36. España, R., 1998: 119.





Figura 4. Escultura femenina en *Jasón y los argonautas*.

pinturas que recuerdan al arte cretense».<sup>37</sup> Otro ejemplo arquitectónico es el edificio donde come Fineo, que recuerda al Tesoro de Atreo en Micenas.

Por otro lado, el arte decorativo o votivo que aparece (figura 4), como la escultura de Hera durante el ataque de Pelias al palacio, imita los rasgos propios del arte arcaico griego.

En cuanto al armamento, nuevamente se aprecia un estudio histórico previo, pero se vuelven a superponer estilos geográficos y temporales diferentes. El ejército que ataca el palacio de Esón porta escudos similares a los de los hoplitas, con un estilo de lucha que recuerda al de la falange. Sin embargo, el casco de Pelias reproduce el estilo del armamento espartano.

**Conclusión:** En las distintas versiones cinematográficas de esta épica griega existen una serie de contrariedades con respecto al protagonismo de los personajes. Por un lado, el personaje principal en el mito es Jasón, él es el héroe final de la historia. Pero en pantalla su papel suele diluirse entre las acciones de los demás argonautas. Es decir, en lugar de plasmar a un joven que con la ayuda de los demás se convierte en un héroe, acaban planteando a un Jasón bastante plano que no presenta ninguna evolución de carácter a lo largo de la trama. Y por otro lado, las versiones literarias originales mantienen una evolución constante hacia un mismo sentido: darle cada vez

más protagonismo a Medea. Hasta el punto de que esta acaba teniendo su propia historia. Sin embargo, en la pantalla, Medea siempre queda en un segundo plano si está Jasón cerca, lo que menosprecia la labor de este personaje femenino sobre el desarrollo del personaje de Jasón.

En conclusión, si bien es cierto que tanto la película como la miniserie pueden servir de guía, más o menos acertada, de las aventuras que se desarrollan en este mito, no es así con cómo se muestran los protagonistas del mismo.

#### *Furia de Titanes* (2010)

*Furia de Titanes* de Louis Leterrier (figuras 5 a 7) es un *remake* del film homónimo dirigido por Desmond Davis en 1981. Y como varios autores han destacado, la originalidad con respecto a la película que la inspira brilla por su ausencia, hasta en la concepción del título. Se trata de una película que copia sin pudor a su antecesora, pero que cree que puede superarla recreándola con actores actuales, nuevas técnicas de efectos especiales, CGI hasta la saciedad, y personajes diseñados sin ningún tipo de orden ni sentido mitológico. El resultado es una pantomima del mito de Perseo que solo supera a la versión de

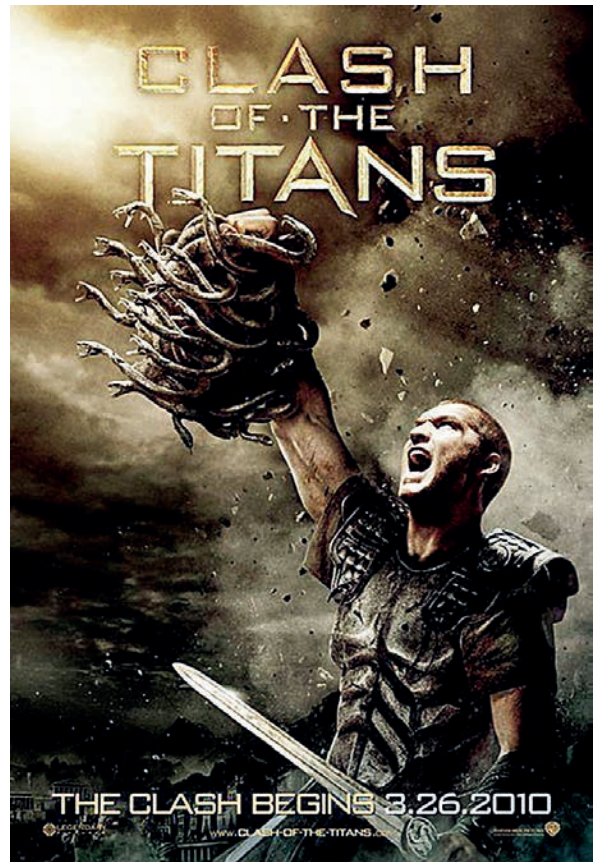


Figura 5. Cartel de *Furia de Titanes*, de Louis Leterrier.

37. Lillo Redonet, F., 2010: 121.



Figura 6. Arquitectura en *Furia de Titanes*.



Figura 7. Ambientación en *Furia de Titanes*.

Davis en espectacularidad, y simplemente por estar hecha con mejores técnicas y mayor presupuesto, pero que reniega de la creatividad y del manejo del entretenimiento de su antecesora. Un film que utiliza como excusa la mitología griega para hacer cine de acción.

Tal y como indican Antonio Míguez Santa Cruz y Marcos R. Cañas Pelayo, «desgraciadamente así son la mayoría de *neopeplum* actuales»,<sup>38</sup> con unas intenciones tan obtusas en cuanto al éxito de estas producciones, que hasta llevarán a cabo varias secuelas, que igualmente fracasarán estrepitosamente tanto en taquilla como en su consideración desde el ámbito histórico.

Por lo tanto, si hay algún aspecto acertado en esta versión, en primer lugar, se debe al buen hacer del guionista de la producción de 1981, Beverly Cross. Quien conocía bien la mitología clásica, y si recurrió a innovaciones del guión sobre el mito tradicional no fue por ignorancia, sino respondiendo a opciones artísticas y a intereses ideológicos.<sup>39</sup> Y en general, aunque muchos de los elementos y personajes están mal contextualizados, la versión de 1981 responde con cierta fidelidad al mito. No obstante, este no es uno de sus aspectos mejor valorados.

*Furia de Titanes*, ya sea la original o el *remake* del que hemos hablado, resulta interesante porque transmite muy bien «el desdoblamiento de plano (Olimpo

38. Míguez Santa Cruz, A., y Cañas Pelayo, M. R., 2012: 62.

39. Laguna Mariscal, G., 2012: 22.





Figura 8. Estatua gigante de Zeus en *Furia de Titanes*.

– Tierra) y la intervención divina en los asuntos humanos», que como ya se ha comentado, es «una convención general de la epopeya clásica». <sup>40</sup> En el film de 1981, Zeus juega en un tablero con piezas que representan a los personajes, afectando con sus decisiones a la realidad de los mortales. Este doble plano, divino y humano, se persigue también en *Jasón y los argonautas*, pero alcanza protagonismo y significado en *Furia de Titanes* (1981). Y aunque en el *remake* no se hace uso de la metáfora del juego de los dioses, sí que se hace hincapié en la intervención divina (figura 8). Así, a través de estas películas el espectador es realmente consciente de cómo los antiguos griegos veían a los dioses, de cómo creían que estos afectaban a su vida y a su destino.

Sin embargo, no es una idea que la sociedad actual considere antigua, sino que se identifica con ella porque sigue presente a día de hoy. Como bien indica Gabriel Laguna, de esta concepción de la vida se extrae la metáfora de que «Dios es un jugador y los humanos son piezas en su juego», lo que acaba derivando en expresiones como «la vida es un juego de azar», <sup>41</sup> que tanto se repiten en nuestro día a día a través de canciones, películas, literatura, etc.

*Historia:* *Furia de Titanes* de 2010 introduce, con respecto a su versión de 1981, un elemento original: en lugar de que los dioses decidan el destino de los humanos, y estos lo acepten, los humanos se rebelan contra los dioses para decidir su propio destino. Una ideología muy actual, pero que igualmente refleja el profundo calado que tenía la religión y la acción divina en la sociedad griega.

*Conclusión:* Tanto esta versión como su antecesora de 1981 (aunque con un proceso diferente), responden a un propósito claro: el entretenimiento. Sin embargo, acaba sirviendo de vehículo para transmitir una serie de valores ideológicos, que no solo responden a concepciones actuales, sino que mantienen reminiscencias clásicas que ayudan a profundizar en determinados aspectos de la mitología griega.

Se podría interpretar esta película como una obra sociológica en la que se utiliza la mitología griega como excusa para plantear conceptos religiosos y morales de la actualidad.

### *Troya* (2004)

«El llamado ciclo troyano ha constituido durante muchos siglos uno de los principales puntos de referencia de la cultura occidental», <sup>42</sup> por lo que no es de extrañar que tenga su propio apartado en este trabajo.

La cantidad de interpretaciones cinematográficas al respecto supera con creces la de cualquier otro ámbito del *peplum* griego, iniciándose con la producción de Fosco, *La chute de Troie* (1910) y terminando con la versión de Petersen, *Troya* (2004), contándose unas veinte producciones. <sup>43</sup>

Habiendo tal cantidad de versiones, lo realmente interesante habría sido analizar la primera y la última, para destacar qué aspectos aparecen desde el primer momento y cuáles han ido evolucionando conforme lo hacía la sociedad cinéfila. Pero nos hemos decantado por la última interpretación de la obra de Homero, la *Troya* de 2004, debido a su proximidad con la idea que se tiene actualmente sobre la historia de Troya.

40. Laguna Mariscal, G., 2012: 22.

41. Laguna Mariscal, G., 2012: 24.

42. Prieto Arciniega, A., 2005: 24.

43. Prieto Arciniega, A., 2005: 27.



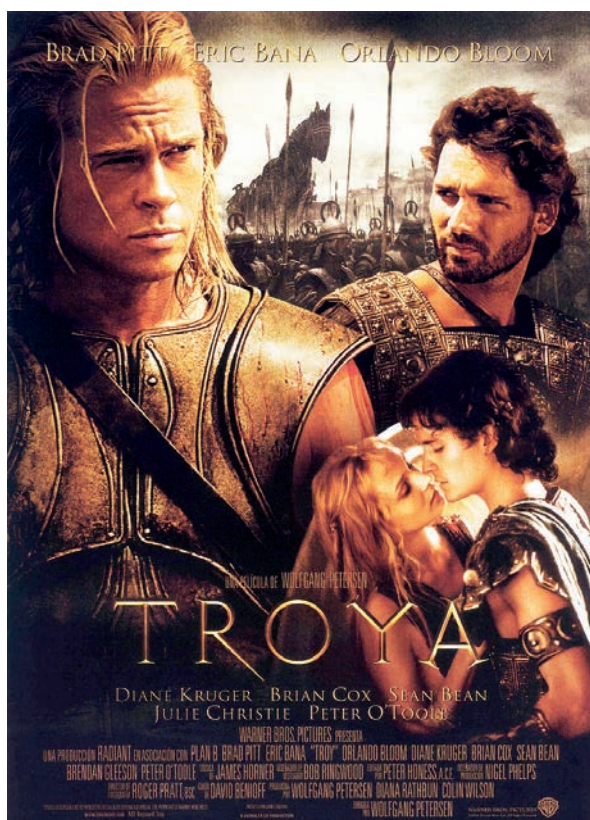


Figura 9. Cartel de la película *Troya*, de Wolfgang Petersen.

*Troya*, de Wolfgang Petersen (figura 9), resulta una de las versiones más interesantes, al hacer hincapié en la acción bélica más que en la romántica. Curiosamente, esto la acerca más a las fuentes originales, pese a todas las licencias que se toma en otros aspectos.

En el mundo literario troyano, los héroes son guerreros, y están continuamente demostrando su poder en enfrentamientos individuales en mitad de la batalla, o incluso en juegos deportivos o en funerales. Se valora el arma utilizada, y contra quién se pelea, llevando a cabo un seguimiento particular de todos los personajes principales que intervienen en la guerra, en lugar de en la estrategia militar tomada en general. No fue hasta época clásica cuando se empieza a valorar en los textos la victoria del hoplita como el esfuerzo conjunto de un grupo cerrado de hombres.<sup>44</sup>

Por lo tanto, la guerra de Troya en las fuentes no es una historia de amor, es el destino de una serie de guerreros cuyas hazañas les llevan a ser recordados como héroes. Y es en esta *Troya* donde se tiene como verdadero objetivo esta lucha, donde la excusa para hacer una película no es contar una historia de entre-

sijos amorosos que llevan a una guerra, sino que el romance es la excusa para mostrar todo lo demás. Y por ello hemos elegido esta versión para nuestro análisis, porque en esa búsqueda del entretenimiento de masas está, precisamente, su mayor éxito.

*Historia:* La película recorre los episodios relatados en la *Ilíada*, desde el raptó de la esclava de Aquiles, Briseida, por parte de Agamenón, hasta la muerte de Héctor. Pero no hace ninguna referencia a la acción de los distintos dioses sobre uno y otro bando durante la guerra. Las anteriores versiones cinematográficas tampoco lo incluyen, tal vez porque tener que introducir tantísimos personajes interviniendo a la vez acabaría alargando las producciones en exceso, y el cine tiene esa limitación. Otra interpretación es la que dan Alonso, Mastache y Alonso Menéndez, quienes alegan que, de entre las fuentes a las que se recurre para conocer la Guerra de Troya, la *Ilíada* es la menos fantástica, y aunque aparecen dioses, su intervención podría explicarse como metáforas de aspectos reales de la vida, como voces interiores, culpabilidad, etc. Por lo tanto, pese a que esta licencia pudiera ser por motivos técnicos, el resultado recorre la trama de la *Ilíada* de forma más racional, eliminando milagros y mitologías, lo que supone realmente un acercamiento a la obra de Homero.<sup>45</sup>

*Personajes: Paris:* El destino de Paris fue establecido mediante una profecía antes de su nacimiento, algo muy propio de los mitos griegos. Su madre, Hécuba, estando embarazada de él, soñó que daría a luz una antorcha que incendiaría Troya y a Príamo. Temerosa de tal premonición, ordenó que su criado, Agelao, abandonara al bebé en el monte Ida, pero este no pudo hacerlo y acabó criándolo como a su propio hijo. Cuando creció, volvió a Troya, y allí fue reconocido por su hermana Casandra, convirtiéndose en príncipe troyano.

Todo esto no aparece en la película, y tampoco las razones por las que el espectador debe apoyar las impetuosas decisiones de Paris, ni por qué hay que aplaudir ante su romance con Helena. La relación entre ambos en pantalla resulta mediocre y empalagosa, es decir, no convence. Nuestra opinión al respecto es que el romance en esta producción es la excusa y no el motivo para hacer todo lo demás. Por lo tanto, el público no tiene que convencerse de acompañar a Paris y a Helena en su historia, sino que sólo tiene que pasar el mal trago de verles hasta que entren en escena los verdaderos protagonistas, los fieros héroes con sus batallas y sus aguerridas interpretaciones. Paris llegó a tener hasta cinco hijos con Helena, lo que se omite completamente en *Troya*.

44. Alonso, J. J., Mastache, E. A., y Alonso Menéndez, J., 2015: 312.

45. Alonso, J. J., Mastache, E. A., y Alonso Menéndez, J., 2015: 331.



Figura 10. El personaje de Aquiles (Brad Pitt) en *Troya*.

Además, se le presenta constantemente como un cobarde, o más bien un enamorado iluso que prefiere vivir sin honor con su amada a morir como un héroe. Para ello se alteran episodios claves como el enfrentamiento de Paris con Menelao, del que acaba huyendo en el film, pero que en la obra de Homero desaparece en plena batalla por la acción de Afrodita.<sup>46</sup>

Por otro lado, Paris muere antes del final de la guerra, a manos de Filoctetes, mediante una flecha envenenada con la sangre de la hidra de Lerna. Los troyanos tratan de salvarlo llevándolo ante la ninfa Enone, quien había sido el primer amor de Paris, pero esta se negó a salvarlo.

**Aquiles:** Aquiles (figura 10) era un guerrero orgulloso, entrenado por el centauro Quirón, que no estaba interesado en pelear en Troya, pero acude porque han sido ofendidos Menelao y Agamenón. No obstante, en la película se muestra a un Aquiles ligeramente distinto. Los motivos que le mueven son personales, son las ansias por lograr la inmortalidad eterna a través de una gran hazaña. Es decir, pretende convertirse en un héroe recordado por siempre. Esta diferencia es muy criticada por los autores de *La Antigüedad en el Cine*.<sup>47</sup> Sin embargo, y en nuestra opinión, podría interpretarse como un resumen de cómo era Aquiles, omitiendo tener que explicar su relación con Agamenón y la búsqueda de su madre para que fuera más que un simple mortal. Además, Aquiles sí era orgulloso y Ulises le promete la gloria eterna para convencerle de ir a Troya. Por lo tanto, que exageren este

aspecto de su personalidad en la película es tan solo un recurso arquetípico del cine en general, y del *peplum* en particular: hay que dejar claro cómo es cada personaje en unas pocas tomas.

Pero Aquiles no es solo un guerrero orgulloso, Aquiles es también alguien sabio, y esa faceta también aparece en la película. Aquiles no es impetuoso como Paris, ni terrenal como Héctor, Aquiles va más allá y se convierte en un auténtico héroe porque comprende el sentido de su vida, y puede elegir cómo orientarla. Entiende la mortalidad y qué debe hacer para vivirla. Es un intelectual y un guerrero. Por lo tanto, Aquiles es el protagonista en la *Ilíada*, y lo es también, con todos los rasgos de su personalidad, en *Troya*.

En la *Ilíada*, Agamenón ofende el honor de Aquiles, al quitarle a su esclava Briseida, ya que esto «le despoja del *géras*, de la parte honorífica que le correspondía del botín general»,<sup>48</sup> es decir, le despoja de su estatus. Y Aquiles muestra su desprecio dejando de luchar, lo que supone una gran pérdida para el ejército griego. Esta escena aparece en la película, aunque superficialmente, y explicando la actitud de Aquiles como celos. Aunque se le puede perdonar, porque hay que tener en cuenta lo complejo que resulta plasmar la importancia del honor entre los griegos, ya que lo que siente Aquiles es vergüenza ante la degradación de su imagen pública.

La razón por la que Aquiles vuelve de nuevo al campo de batalla es la muerte de Patroclo, su amante, a manos de Héctor. La pelea entre ambos no se sucede exactamente igual, pero sí que secuencian la primera impresión de Héctor al ver a Aquiles frente a frente: el miedo. Lo que le lleva a intentar hacer un pacto con Aquiles, que este rechaza con las mismas palabras que escribió Homero: “no hay juramentos entre hombres y leones”.<sup>49</sup> Héctor tampoco muere de la misma forma. Mientras que en la literatura lo hace con una lanza en la garganta, en la película le clava la lanza en el hombro y le remata con una espada en el pecho. Tal vez, para darle más dramatismo, alargar el desenlace, o incluso, porque una muerte por espada siempre es más acorde con un personaje principal.

El martirio del cuerpo de Héctor se omite en la versión cinematográfica, por obvias razones morales actuales, pero sí que incluyen la súplica del rey Príamo a Aquiles para recuperar el cuerpo de su hijo. En una escena aplaudida tanto por la crítica histórica como por la cinematográfica, porque representa el verdadero calado de la poesía homérica.<sup>50</sup>

46. Alonso, J. J., Mastache, E. A., y Alonso Menéndez, J., 2015: 335.

47. Alonso, J. J., Mastache, E. A., y Alonso Menéndez, J., 2015: 322.

48. Alonso, J. J., Mastache, E. A., y Alonso Menéndez, J., 2015: 327.

49. Alonso, J. J., Mastache, E. A., y Alonso Menéndez, J., 2015: 330.

50. Alonso, J. J., Mastache, E. A., y Alonso Menéndez, J., 2015: 331.

**Helena:** Ni en *Troya* ni en la *Ilíada* se pretende culpar a Helena de la guerra, y en ambos casos se intenta explicar que las razones de los griegos van más allá de la venganza, puesto que las causas están en la acción de los dioses y el deseo de riqueza humano.

**Menelao:** Es el rey de Esparta, y el esposo de Helena. En la película lo presentan como a un esposo infiel y maltratador, con el fin de poner al espectador de parte de Helena a la hora de irse con Paris. Menelao no muere en la guerra, aunque en el film lo mate Héctor.

**Héctor:** Héctor es hijo del rey Príamo, y hermano de Paris, y morirá a manos de Aquiles, por lo que hay una fuerte dualidad entre ambos personajes. Héctor busca la gloria tanto como Aquiles, siendo los dos igual de orgullosos, pero Héctor trata de encontrar esa gloria en la vida mortal, en su mujer y su hijo, y en defender a su patria. Y esto es un aspecto muy bien definido tanto en las fuentes como en la película, en escenas como la despedida de Héctor de su mujer Andrómaca e hijo, antes de ir a luchar contra Áyax (en las fuentes) o Aquiles (en el film), en donde la heroicidad es sustituida por la ternura y la pena.

Otro aspecto que define al Héctor de la pantalla es su marcado distanciamiento frente a los dioses. No es un personaje devoto, sino que más bien comprende que los dioses no van a interceder por ellos, aunque sí tiene cierta fe en ellos. Por lo que esta versión cinematográfica no es tan diferente de la expuesta por Homero o Virgilio. La religión en la Antigua Grecia no es una referencia moral en la que se amaba a los dioses y estos servían de guía para la vida, sino que más bien se trataba de un respeto por los ritos y tradiciones que a su vez servía para establecer relaciones de respeto entre los hombres, su cultura y sus instituciones. Es decir, participar en la religión griega era pertenecer a la cultura griega, era un símbolo de identidad.<sup>51</sup> Por ello el Héctor de *Troya*, a nuestro parecer, también es un personaje bastante conseguido.

**Agamenón:** En las fuentes originales, acaba resultando un personaje bastante simple, que sin embargo debe actuar como rey. Agamenón es bastante «débil de carácter»,<sup>52</sup> lo que se contrapone con el Agamenón cinematográfico, mucho más potente en sus acciones y definido como antagonico, en cierto modo, de Aquiles. Aunque, de este último Agamenón, sí te crees que pudiera utilizar el rapto de la mujer de su hermano como excusa para ampliar sus dominios y fortalecer su poder político.

En la película, Agamenón muere a manos de Briseida, la esclava de Aquiles, pero en el relato fue asesinado por su mujer Clitemnestra.

**Patroclo:** Patroclo es el amigo o amante, según las fuentes, de Aquiles. Cuando este decide no luchar tras la afrenta de Agamenon, le ordena a Patroclo que se ponga su armadura, una panoplia entregada por los dioses a su padre Peleo en su boda con Tetis, y vaya a ahuyentar a los troyanos haciéndose pasar por Aquiles. En *Troya* es Patroclo quien toma la iniciativa de esta incursión, pero el resultado es el mismo, la muerte de Patroclo a manos de Héctor. Lo que no aparece en la película es la pelea posterior entre Héctor y Ulises, ni que el primero se adueña de la ya comentada armadura de Aquiles, por lo que Tetis ordena la fabricación de una nueva para su hijo. Tampoco aparece el funeral que Aquiles hace a Patroclo, quemando en su pira a doce guerreros troyanos como venganza por su dolor. La muerte de Patroclo es la excusa para que Aquiles vuelva a la guerra, en un enfrentamiento contra Héctor que acabará con la muerte de este.

Lo cierto es que la relación entre Patroclo y Aquiles no aparece muy detallada en la película, seguramente porque en el 2004 aún no estaba muy bien visto que aparecieran parejas del mismo sexo en pantalla, y menos si se trataba de un film de acción y espectáculo, como pretende ser *Troya*, en los que si hay romance solo puede ser heterosexual.

**Ambientación:** La ciudad de Troya es una reconstrucción en la que prima provocar el asombro, mediante un embellecimiento de las estructuras, sobre el seguimiento riguroso de la realidad histórica (figuras 11 y 12). No obstante, no desagradan los añadidos decorativos y los jardines propuestos en esta versión para enriquecer la escenografía, pese a que las viviendas en la Troya histórica fueron pequeños espacios de una sola planta y techo plano. Estos decorados, aunque son una mezcla ecléctica y casi anacrónica de diferentes referencias culturales, logran su propósito.<sup>53</sup>

Otro elemento muy destacado por la crítica es el de los combates, tanto singulares como de masas (figuras 13 y 14). Pese a que algunos de dichos encuentros solo tienen por objetivo que el espectador se asombre, ya que en la *Ilíada* los héroes son los protagonistas y por lo tanto solo se dan combates singulares, lo que no contentaría a todos los públicos.<sup>54</sup>

Destaca el enfrentamiento entre Héctor y Aquiles, enfatizado por una banda sonora que logra el difícil propósito de generar todavía más tensión en la escena, sin grandes florituras. Un acompañamiento

51. Alonso, J. J., Mastache, E. A., y Alonso Menéndez, J., 2015: 326.

52. Alonso, J. J., Mastache, E. A., y Alonso Menéndez, J., 2015: 328.

53. Alonso, J. J., Mastache, E. A., y Alonso Menéndez, J., 2015: 320.

54. Alonso, J. J., Mastache, E. A., y Alonso Menéndez, J., 2015: 312.





**Figura 11.** Murallas de la ciudad en la película *Troy*.



**Figura 12.** Vista elevada de la ciudad en la película *Troy*.



**Figura 13.** Escena de batalla en la película *Troy*.



**Figura 14.** Otra escena de batalla en la película *Troy*.



sonoro, casi tribal, a base de percusión que ambienta este momento épico de forma brillante.<sup>55</sup>

*Conclusión:* *Troya* tiene muchas cosas buenas, muchas cosas perdonables y muchas cosas eliminadas con el criterio de: “creo que el público es inculto y esto no le va a gustar o no lo va a entender”. Por lo tanto, su mediocre visión de la épica homérica no la hace una película nefasta, como se puede creer en primera instancia, sino una producción que debe ser analizada paso a paso, teniendo presentes esas licencias, corrigiéndolas y completándolas. Aceptando sus errores y saltos de guión, a favor de esos aciertos que logran que un público inexperto (que no infantil o inculto) en la materia de la épica homérica, consiga introducirse sin problemas en esa complejidad de personajes y aspectos culturales, que aunque son parte de nuestro pasado pueden resultarnos tan lejanos e indescifrables.

#### *Ulises* (1954)

«Desde fechas tempranas se consideró la *Odisea* como algo que merecía la pena ser puesto en imágenes»,<sup>56</sup> por ello se pueden encontrar recreaciones de este mito, pintadas y esculpidas, desde la propia Antigüedad.

La *Odisea* está protagonizada por Ulises, personaje que aparece tanto en las *Argonáuticas* como en las obras que recogen la guerra de Troya. Esta continuidad le ha valido para ser uno de los héroes griegos más conocidos y, por lo tanto, uno de los más representados. Este afán por visualizar las aventuras de Ulises se ha perpetuado hasta la actualidad a través del cine, apareciendo en numerosas películas, ya sea como personaje secundario o como principal. Algo que ya hemos visto en algunas de las películas analizadas anteriormente: *Hércules* (1958), *Jasón y los argonautas* (2000) y *Troya* (2004).

Otra referencia que nos parece interesante comentar, teniendo en cuenta esta unión entre el cine y Ulises, es la imagen representativa de la productora de cine TSG Entertainment, en la que se muestra a Ulises tensando su arco y atravesando el ojo de doce hachas con una flecha.

*Ulises* de 1954, de Mario Camerini y Mario Bava (figura 15), es una de las versiones más populares, ubicándose en el periodo de constitución del *peplum*. Así que asistimos a una película con aspectos propios y originales.

*Personajes:* Ulises es la versión latina de Odiseo, protagonista de la *Odisea* de Homero,<sup>57</sup> siendo la ver-

55. Alonso, J. J., Mastache, E. A., y Alonso Menéndez, J., 2015: 330.

56. Lillo Redonet, F., 1997: 113.

57. Homero, ed. 2000.



Figura 15. Cartel de la película *Ulises*, de Mario Camerini.

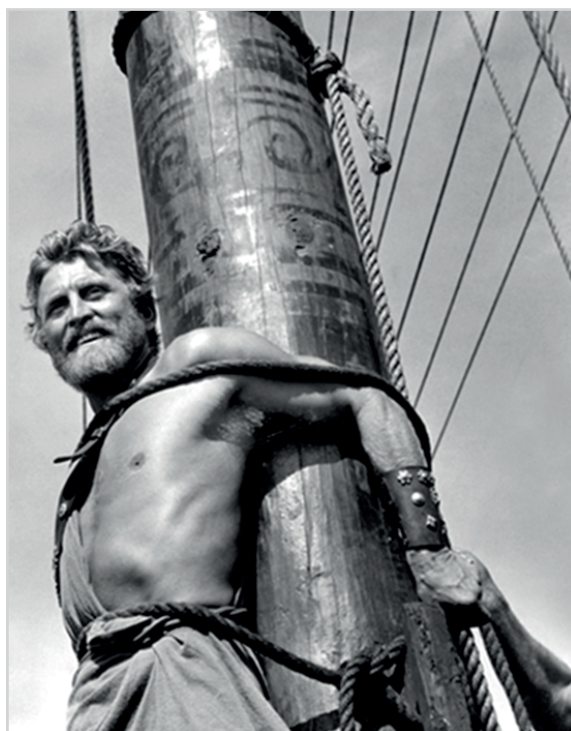


Figura 16. Ulises (Kirk Douglas) atado al mástil de su barco en la película de Camerini.

sión más conocida y extendida. Es un personaje que desde su primera aparición, tanto en las fuentes originales como en pantalla, ha sido definido por un atributo principal: la astucia (figura 16). Esta característica determina su personalidad y sus acciones. Ulises es curioso, atrevido, mordaz e inteligente. También puede pecar de orgulloso y de tramposo, pero siempre valora sus propios límites y obra en función de una moral digna. Esta concreción en sus características se ha mantenido en todas sus versiones, y tal vez por ello es un personaje tan representado. Ulises es fácil de hacer porque solo hay un Ulises conocido. Además, reúne muchas de las cualidades que la sociedad ha solido idolatrar a lo largo de la historia, especialmente la sociedad democrática que se estaba construyendo en la segunda mitad del s. XX, en donde la inteligencia primaba sobre la fuerza bruta, más propia de otros personajes míticos. Y al mismo tiempo resulta muy versátil para colocarlo en escenas de muy diverso carácter, lo que aporta dinamismo a cualquier película.

**Ambientación:** En este aspecto, la película recoge otra característica muy típica del *peplum*, el contraponer dos espacios, uno superior y otro inferior culturalmente, mediante efectos de luz y complejidad arquitectónica. Sin embargo, en el caso de Ulises, este juego de espacios no es algo puramente estético, sino que respeta lo descrito por Homero en su obra.

De esta manera, está el mundo de los feacios, luminoso y rico, siendo representado mediante referencias minoicas. Un claro ejemplo es el palacio de Alcínoo, que sigue el mismo patrón decorativo de columnas lisas policromadas en tonos rojos propias de este estilo. El vestuario está estratégicamente elegido para enfatizar la riqueza de este mundo, con colores brillantes. Destaca el vestido de Nausícaa, que copia con exactitud el traje de sacerdotisa minoica, de falda de volantes y corpiño ajustado, aunque sin dejar los pechos visibles como aparece en las representaciones originales. Por otro lado, la lucha que aparece en los juegos que practican los feacios en el palacio de Alcínoo es de tipo grecorromana.<sup>58</sup>

Y en contraposición está el mundo de Ítaca, oscuro y degradado. Es representado siguiendo el estilo arcaico griego, con ejemplos como los leones de Delos (del s. VII a.C.) o una estatua de Apolo muy similar a los *kuroi*.<sup>59</sup>

**Conclusión:** *Ulises* de 1954 se podría definir como una adaptación respetuosa con la épica homérica de la que bebe, pero sin miedo a alterar determinados elementos con el fin de que el resultado final sea más adecuado para el público contemporáneo.

Ello la convierte en una película mucho más coherente y agradable que otras versiones posteriores, que acaban forzando la fidelidad al mito para hacerla más ligera y sin sustancia. Como es el caso de *Troya* (2004), que subestima la capacidad de comprensión y conocimiento de la literatura homérica por parte del público, hasta tal punto de que no deja nada a la intuición ni a la propia interpretación.

### 300 (2007)

Es interesante ver que lo que la mayoría de la gente cree saber sobre la cultura e historia griega antigua es solo lo referido a un sector en particular, el ateniense. Pero ello nos da una visión homogénea de lo que era el mundo griego en la antigüedad, omitiendo los múltiples matices que caracterizaban a cada una de sus polis, unidas por la cultura, pero no por la ideología política o social.

Es por ello que hemos querido dedicar uno de los análisis a la sociedad espartana. Una polis que alcanzó, igual que Atenas, una gran importancia en el mundo helénico, y a la que, sin embargo, se le ha dedicado muy poca atención en el mundo cinematográfico.

*300* es una novela gráfica de 1998, escrita y dibujada por Frank Miller, en la que se narra, bajo su propia inter-



Figura 17. Cartel de la película *300*, del director Zack Snyder.

58. Lillo Redonet, F., 1997: 116.

59. Lillo Redonet, F., 1997: 123.



pretación, la Batalla de las Termópilas. Siendo adaptada al cine en 2007 por el director Zack Snyder (figura 17).

La Batalla de las Termópilas ha sido representada en la cinematografía dos veces. En el año 1962, con *El león de Esparta* de Rudolph Maté, y la ya citada *300*. Ambas películas han sido muy debatidas, habiendo choque de opiniones entre los investigadores. Lillo Redonet entiende que mientras que la primera tiene un marcado tinte ideológico heredero de la II Guerra Mundial,<sup>60</sup> la segunda se libera de estos aspectos propagandísticos y solo busca como objetivo el entretenimiento. No obstante, César Fornis coloca la película como una producción «reaccionaria, belicista y neoimperialista, tendente [...] a jalearse el enfrentamiento entre culturas como vía de justificación propagandística de determinadas políticas actuales en el Oriente Medio».<sup>61</sup> En cambio, Fátima Díez, asegura que esta exaltación del bien y el mal, materializada a través de Esparta y Persia, puede responder también «a la necesidad de mostrar a los invasores no solo como la gran amenaza destructora, sino sobre todo como la total inversión de los valores que los helenos encarnan y defienden».<sup>62</sup> Es decir, muestra la xenofobia propia que los griegos antiguos mantenían ante el mundo persa.

Desde nuestro punto de vista cualquier producción, sea del tipo que sea, va a estar cubierta por un cariz ideológico, pero consideramos que *300* es la que más solapa esa influencia bajo el manto del espectáculo. Por lo tanto, y en definitiva, «resulta, sin lugar a dudas, desajustada en la letra histórica, geográficamente errada y falseada estética e iconográficamente, sobre todo si la medimos con los “cánones”, pero constituye una creación especialmente interesante si se analiza desde el punto de vista de la imagen».<sup>63</sup>

No obstante, analizar este tipo de producciones suscita una serie de problemas por el debate existente «entre los demandantes del rigor histórico y los partidarios del entretenimiento sin compromisos», enfrentamiento que ya se abrió unos años antes con *Troya*. Sin embargo, «*300* se ha colocado en el punto de mira de un modo aún más problemático por el hecho de abordar un hecho histórico documentado y no una creación literaria de carácter mitológico».<sup>64</sup>

Por otro lado, nos resultaba interesante trabajar sobre la película *300* al ser una exaltación del héroe de la misma forma que lo hace *Troya*. Sin embargo, como bien indica Alejandro Fornell, no es igual el héroe de Homero que el héroe de Heródoto. El primero es

alguien unido de alguna manera a los dioses, y eso se manifiesta en una serie de cualidades superiores a las humanas. Mientras que el segundo «aparece despojado de la intervención divina y se humaniza, reflejando el paso del mito al *logos*».<sup>65</sup> Pero si comparamos al Aquiles de *Troya* con el Leónidas de *300*, no hay diferencia. En nuestra opinión, así como la visión del héroe cambia con el paso del tiempo, de Homero a Heródoto, también lo hace en el cine, con un estilo de *peplum* mucho más racional y antropocéntrico.

*Historia:* La batalla de las Termópilas fue recogida por Heródoto y Diodoro de Sicilia,<sup>66</sup> historiadores griegos, quienes relatan que el enfrentamiento se produjo en el año 480 a.C., entre el rey de Esparta, Leónidas, y el rey persa, Jerjes. El contingente de lacedemonios estaba formado por los trescientos hombres de la guardia de élite del monarca, y unos 7.000 hombres de toda Grecia; mientras que el ejército persa constaba de unos 200.000 efectivos. El lugar elegido para el enfrentamiento fue el estrecho de las Termópilas, de gran valor geoestratégico debido a que permitía el paso desde el golfo Malíaco al monte Calídromo, es decir, facilitaba el tránsito entre el norte y el sur de la Hélade y resultaba el lugar de acceso perfecto para la ocupación territorial de Grecia.<sup>67</sup> Es por ello que se convirtió en un punto de paso muy importante, pero también en un lugar que debía ser protegido a toda costa.

Hoy en día, debido a la fuerte sedimentación que se ha dado en la zona, el estrecho se ha perdido, y resulta muy difícil llevar a cabo averiguaciones arqueológicas, por lo que se ha recurrido a los documentos escritos como principal fuente de información geográfica e histórica. Según la descripción de Heródoto, se trataba de un corredor bastante angosto e irregular que se estrechaba notablemente en tres puntos concretos, a los que denominó puertas o *pylai*. La puerta central era la más ancha de las tres y fue donde se dio finalmente la famosa batalla.<sup>68</sup>

Este episodio bélico se sitúa dentro del contexto de las Guerras Médicas (490-478 a.C.), cuando el imperio persa toma la iniciativa de invadir la Hélade, como respuesta a la derrota sufrida en la Batalla de Maratón (490 a.C.) a manos de los atenienses.

La victoria de Atenas colocó a la polis, y a su sistema político, como la potencia hegemónica de la Hélade, lo que acabó chocando con los intereses espartanos. Debido a esto, Esparta tomó la iniciativa de retener a los persas por su cuenta, para demostrar su poderío militar. Sin embargo, esta jugada le acabó costando una gravísima derrota.

60. Lillo Redonet, F., 2010: 146.

61. Fornis, C., 2011: 44.

62. Díez Platas, F., 2011: 340.

63. Díez Platas, F., 2011: 337.

64. Díez Platas, F., 2011: 336.

65. Fornell Muñoz, A., 2011: 116.

66. Schrader García, C., y Torres Esbarranch, J. J., 2009.

67. Sánchez-Moreno, E., 2010: 1414.

68. Sánchez-Moreno, E., 2010: 1418-1422.



**Figura 18.** Entrevista del emisario persa con Leónidas (Gerard Butler), estando la reina Gorgo (Lena Headey) presente. Película 300.

La película no empieza con las Guerras Médicas, sino que lleva a cabo una introducción a la sociedad espartana para que el público pueda situarse y entender que esta no es la típica historia de *peplum* griego, de corte ateniense, a la que están acostumbrados. Así, el narrador comienza explicando que un bebé espartano debe nacer sano y fuerte, o si no es condenado a muerte, y que siendo todavía un niño es entrenado severamente para que se convierta en un guerrero fiero y leal. La prueba final, que es la lucha contra un lobo, es la única parte de la explicación que se sale del rigor histórico mantenido hasta ahora. Las fuentes históricas corroboran que los niños lacedemonios con defectos eran tirados al barranco del monte Taígeto, y que a los siete años pasaban a disposición del Estado para ser entrenados y educados en el ámbito militar espartano de forma brutal.

La siguiente escena sirve para explicar cuál era la ideología de lucha de los lacedemonios. Estos luchaban en grupos entrenados desde pequeños, esos grupos eran su familia, con ellos vivían y con ellos morían en la batalla. Lo que se traduce en la película con la frase «al final la verdadera fuerza de un espartano reside en el guerrero junto a quien combate [...]».<sup>69</sup>

En la entrevista del emisario persa con Leónidas interviene Gorgo, reina de Esparta (figura 18), lo que es reprendido duramente por el emisario. Ella responde a su menosprecio con una frase que se le ha atribuido desde la Antigüedad. Un añadido muy apreciado por los historiadores que han analizado este film, así como toda la actuación de Gorgo. En el

cómico, la reina apenas aparece, pero en la película le dedican bastantes escenas, desarrollando un personaje que sí tuvo calado histórico, y permitiendo dar una visión del papel de la mujer en el mundo lacedemonio. Lo que rompe gratamente con el estereotipo del *peplum*, especialmente en el más clásico, de poner a la mujer como adorno del héroe, y no como participante activa de la historia.

La escena que da fin al encuentro no es verídica, pero sí pone de manifiesto el carácter que definía al pueblo espartano: eran orgullosos de su polis, la diplomacia era menospreciada a favor de la fuerza, y no había lugar para la sumisión.

Por otro lado, Leónidas debe recurrir al consejo de los éforos para la toma de decisiones importantes. Los éforos de 300 son como oráculos o sacerdotes a los que hay que respetar según la tradición espartana. Pero, en realidad, eran cinco magistrados que controlaban las acciones de los dos reyes de Esparta, siendo elegidos cada año. Por lo tanto, se les ha querido dar un toque más místico que político.

En la película, los éforos toman sus decisiones a través de las palabras pronunciadas por una joven en estado de embriaguez, las cuales hacen referencia a la *Carneia*, festividad espartana dedicada al dios Apolo en la que durante nueve días la polis no podía ir a la guerra.

En una de las escenas más queridas, tanto del cómic como de la película, los espartanos elegidos demuestran que su única función y trabajo es ser guerrero. Aunque el grito que corean para demostrarlo es más propio de soldados norteamericanos que de griegos, quienes posiblemente habrían gri-

69. Lillo Redonet, F., 2010: 155.

tado un «¡Alalá!».<sup>70</sup> La sociedad espartana se dividía en tres sectores: espartíatas, periecos e ilotas. Los primeros eran la clase con plenos derechos políticos, sus padres eran espartíatas y poseían el poder político y económico. Su labor era exclusivamente la de ser guerreros, por lo que trabajar con las manos en artesanía o la tierra era una degradación de su estatus. Por lo tanto, los soldados que lleva Leónidas son espartíatas, su única función es la guerra.

La siguiente escena de interés es en la que finalmente aparece Efiates, que en las fuentes históricas es descrito como un pastor de la zona, pero en esta versión «es un espartano deforme al que su raza rechazó, pero que sus padres educaron como soldado».<sup>71</sup>

El primer encuentro bélico entre espartanos y persas resulta un buen ejemplo de cómo pudo desarrollarse la Batalla de las Termopilas. Por un lado los lacedemonios formando una poderosa falange, al resguardo del estrecho natural; y por el otro los persas siendo empujados por las lanzas y los escudos hacia el precipicio. Otra estrategia que aparece, esta vez imitando una de las escenas que se dan en *El león de Esparta*, es la de formación en cuña, con la que derrotan a la caballería persa.

La entrevista entre Jerjes y Leónidas es una escena inventada pero que, según Lillo Redonet, plasma las diferencias existentes entre uno y otro personaje de la misma forma que se recoge en la obra *Moralía* de Plutarco.<sup>72</sup> A su vez, esta entrevista sirve para llevar a cabo una «idealización de la sociedad espartana: “espartano libre y amante de la democracia frente a esclavos persas y el soberano déspota”».<sup>73</sup> En un juego muy típico de la cultura occidental actual, por el que Esparta representa el bien y Persia el mal. Aunque la realidad histórica era muy distinta, pues las fuentes corroboran que la civilización persa resultaba mucho más abierta cultural y socialmente que la griega del s. V a.C., en primer lugar porque pagaba a sus trabajadores, mientras que Esparta se caracterizaba por tener su propio sector social de esclavos (los ilotas).

De Plutarco también se extrae otra de las famosas frases de Leónidas: «Espartanos, preparad el desayuno y alimentaos bien porque esta noche cenaremos en el Infierno».<sup>74</sup> Lo que nuevamente nos da una muestra de la investigación previa que hubo a la hora de desarrollar el cómic, y también la película.

Paralelamente a estas escenas, la reina Gorgo lleva a cabo distintas maniobras para conseguir tener voz



Figura 19. Leónidas con la formación defensiva espartana detrás. Película 300.

en el Consejo y que se envíe al ejército espartano al estrecho. Y Gorgo no tiene reparos ni limitaciones sociales para hacer lo que sea necesario para conseguir sus propósitos, hasta el punto de asesinar para destapar a un traidor. Como ya hemos dicho, este desarrollo del personaje de Gorgo es algo original de la película, y muestra un estudio previo del personaje histórico y del lugar de la mujer en la sociedad espartana. Las lacedemonias eran las únicas griegas que podían dirigir y poseer propiedades, muchas veces debido a que sus maridos pasaban largos periodos fuera del hogar debido a las guerras. Podían tener sus propios amantes, y disfrutaban de gran libertad para vestir y moverse por el espacio público. Su participación política y cívica estaba, no obstante, muy limitada, pero en cualquier caso era mucho más permisiva que la ateniense o la de cualquier otra polis griega.

Por lo tanto, aunque Gorgo muestra una capacidad de acción muy superior a la que podría haber tenido una espartana en la realidad, lo que es una imposición moral actual de la concepción que hoy día se tiene del papel de la mujer, sí que rompe con el fetiche, antes nombrado, de la mujer como personaje secundario, que en el caso de Esparta es destacable.

El narrador termina de contar la historia mientras va a comenzar la Batalla de Platea, que pondrá fin a la II Guerra Médica.<sup>75</sup>

*Personajes:* El rey de Esparta tenía unos sesenta años cuando se produjo este suceso, una característica que se ha omitido en las dos versiones cinematográficas, seguramente por tener como objetivo la espectacularidad, lo que siempre se consigue mejor con un actor joven (figura 19).

*Ambientación:* En general, hay que establecer dos opuestos en cuanto a la ambientación dentro de esta

70. Lillo Redonet, F., 2010: 157.

71. Lillo Redonet, F., 2010: 157.

72. Lillo Redonet, F., 2010: 159.

73. Fornell Muñoz, A., 2011: 113.

74. Lillo Redonet, F., 2010: 160.

75. Lillo Redonet, F., 2010: 154-161.





Figura 20. Combate de espartano contra persas. Película 300.

película: por un lado, el ámbito de los persas; y por otro el de los espartanos.

El primer ámbito se va a caracterizar por tender hacia la espectacularidad y la expresión visual, en detrimento del rigor histórico, con el fin de enfatizar ciertos rasgos a través de la imagen, el sonido y los movimientos. De esta manera, las escenas protagonizadas por los persas, y especialmente por su rey, «cobran vida creando una atmósfera abigarrada, masiva, asfixiante y amenazadora».

En contraposición, «los espartanos se presentan de una manera más ajustada con la realidad histórica que se puede reconstruir a través de los objetos arqueológicos conservados —de manera especial de la cerámica pintada— y de los testimonios escritos».<sup>76</sup> Así, se puede observar cierto grado de investigación histórica para el diseño arquitectónico o armamentístico de los lacedemonios.

El patio porticado del palacio de Leónidas tiene columnas de orden dórico de baja altura, reflejo del carácter conservador y sobrio de los espartanos.

En cuanto al armamento, *300* busca la espectacularidad y heroicidad, de ahí que se omita por completo la armadura propia espartana, y los personajes vayan con el torso al descubierto (figura 20). La verdadera armadura estaría compuesta por numerosas capas de lino, denominándose *linothorax*, y las piernas irían

protegidas por grebas. El diseño de la versión gráfica y cinematográfica reproduce más bien las esculturas de atletas en las que prima mostrar la anatomía humana como una forma artística, tal y como confesó el propio Frank Miller.

Otro elemento a comentar es el del escudo, que en *300* es igual para todos los espartanos, con la inicial de Lacedemonia, la letra lambda. Pero, según se ha estudiado, cada espartíata podía decorar su armamento como quería, por lo que en realidad tendría que haber una gran diversidad de diseños. No obstante, el hecho de que todos lleven la inicial de su tierra de forma homogénea resalta aún más el sentimiento patriótico espartano de cara al espectador.<sup>77</sup>

*Conclusión:* *300* acaba siendo un *peplum* adaptado a los nuevos intereses del público actual. Una obra sumamente antropocéntrica, hasta el punto de omitir casi por completo la mención de los dioses. Esto se puede entender si se tiene en cuenta que se trata de una obra enfocada al puro entretenimiento de la sociedad contemporánea, en la que la ciencia ficción y la fantasía son algo muy apreciado, pero siempre que se desvincule del ámbito ideológico, sea este político o religioso. La gente quiere liberarse de esas cargas ideológicas que les persiguen constantemente a través de la información global, y lo hace mediante el entretenimiento.

76. Díez Platas, F., 2011: 339.

77. Lillo Redonet, F., 2010: 158.

No obstante, mientras que hay películas que se saltan el rigor histórico para plasmar el espíritu cultural griego, como hemos visto en algunos de los ejemplos ya analizados, *300* destaca por hacer justo lo contrario. En esta obra sí hay un estudio previo del suceso y de la sociedad que lo protagonizó, sin embargo se implanta el espíritu de la espectacularidad y la magia para solapar cualquier atisbo de intención política o religiosa. De esta manera, las licencias tomadas, y que se salen del puro rigor histórico, responden a objetivos específicos y necesarios para transmitir exactamente lo que se pretende. Y es desde este enfoque desde el que consideramos que *300* es una película histórica interesante, pese a sus invenciones y peculiaridades.

### *Alejandro Magno* (2004)

Hemos querido dedicar el último apartado al Hellenismo. Aunque resulta curioso que, siendo la época de mayor expansión de la cultura griega, y en donde se consolidaron la mayoría de sus tópicos, es de los periodos que menos representación cinematográfica ha tenido. Su interés se ha concentrado casi de forma exclusiva en la figura de Alejandro Magno, por lo que hemos elegido para este trabajo la última versión de su biografía adaptada a la pantalla.

Alejandro Magno pasó a la historia por su increíble destreza militar y su afán por conquistar el mundo, convirtiéndose en uno de los personajes históricos de la antigua Grecia más conocidos en la actualidad. Y por ello ha acabado siendo protagonista de varias producciones enfocadas a la biografía de personajes ilustres, pudiendo destacar dos películas casi homónimas: la dirigida por Robert Rossen de 1956, *Alejandro el Grande*, y la versión de Oliver Stone de 2004, *Alejandro Magno* (figura 21).

No obstante, la película de Stone no fue muy apreciada por la crítica ni por el público, debido a que rompe el arquetipo heroico de personaje idealizado, y presenta a un Alejandro demasiado complejo y casi dramático, con el que el espectador no quiere identificarse. Además, pretende abrir la puerta a un conocimiento más profundo sobre la verdad histórica del rey macedonio, quedándose a medio camino, y sin tener tampoco en cuenta al público no iniciado. Lo que, en resumen, supone que no se entienda la historia desde el punto de vista del público, y que las aspiraciones de esta película como medio de difusión histórica se queden en un intento fallido.

Por otro lado, como la crítica a la figura del rey macedonio es un aspecto más de gustos que de rigurosidad, algunos historiadores han destacado negativamente el hecho de que no aparezcan todos los sucesos por los que pasó Alejandro. Pero tampoco se reflejan en su versión predecesora de 1956,



Figura 21. Cartel de la película *Alejandro Magno* (*Alexander*), de Oliver Stone.



Figura 22. El personaje de Alejandro (Colin Farrell) según Oliver Stone.

ni se podría esperar que lo hiciesen en ninguna versión cinematográfica, puesto que este medio tiene una serie de límites y el más importante suele ser el tiempo. No obstante, el director optó por alargar considerablemente el metraje del film, e introdujo muchos de los momentos más representativos y





Figura 23. Ptolomeo (Anthony Hopkins) narrando la vida de Alejandro Magno en la película de Stone.

conocidos a través de las fuentes antiguas, tomándose determinadas licencias que conllevan un desfase cronológico y algunas inexactitudes, pero siempre con el objetivo de amenizar y adaptar la trama a los gustos actuales. Si bien es cierto que esta selección de episodios responde a la intención del propio director de mostrar un determinado Alejandro, su Alejandro (figura 22), aquel que construyó un imperio

aunando un gran número de culturas, un Alejandro visionario y de fuertes ideales.

*Historia:* En la película se recurre a Ptolomeo para narrar la vida de Alejandro (figura 23), siendo uno de los generales de este y llegando a ser rey de Egipto. A través de este personaje se van a ir presentando, en lo narrativo, los elementos que determinarán la vida del protagonista.

Paralelamente, el narrador va a ir complementado en lo visual con cierto simbolismo mediante el cual se reafirman algunas de las características vitales de Alejandro. Como es el uso del águila, que sirve para representar el apoyo divino, pero también el mal que corroe el interior del protagonista. Además de para justificar determinadas tomas aéreas, y que este tipo de plano no resultase artificial en el contexto de la película.

Cuando aparece Alejandría se muestran la biblioteca y el faro, como ejemplos de «los logros culturales y artísticos de la época helenística que inauguró». <sup>78</sup> Si nos atenemos al rigor histórico, estos edificios fueron construidos con posterioridad, pero aparecen en esa escena para manifestar la importancia que tuvo este personaje en la historia, idea que queda reafirmada con el discurso introductorio que da Ptolomeo.



Figura 24. En el centro Olimpia de Épiro (Angelina Jolie), madre de Alejandro Magno, en Macedonia.

78. Lillo Redonet, F., 2010: 179.



La figura materna de Olimpia (figura 24) permite establecer un paralelismo entre Alejandro y Aquiles, confiriéndole esa naturaleza divina que debe poseer todo héroe mítico, y destacando algunos de los hitos que van a marcar la vida de Alejandro, tales como: el ver morir al hombre amado; o el alcanzar la muerte joven, pero envuelto en gloria. Pero Aquiles no es el único referente mítico, destacando también la figura de Prometeo, que va a representar el dolor interior de Alejandro; la de Edipo, que le va a colocar en contra de su padre; y la de Heracles, que logrará cumplir grandes empresas, pero caerá en una profunda y dolorosa locura. Con estas referencias el director crea un Alejandro en el que va a plasmar su ideal del conquistador, pero también una reflexión personal acerca de que incluso las mejores intenciones pueden traer terribles consecuencias.

Dentro de las escenas de infancia se puede destacar el momento en el que Alejandro doma a Bucéfalo, siguiendo «la anécdota contenida en la *Vida de Alejandro* de Plutarco». <sup>79</sup>

Al pasar los años, Filippo va a casarse con otra mujer, Cleopatra Eurídice, sobrina de Atalo, un noble macedonio. Por lo que Olimpia alienta a Alejandro para que se imponga como único heredero del trono macedónico. Esta reacción es descrita en las fuentes, pero no aparece que Filippo era polígamo y Eurídice fue la última de sus esposas, con la que llegó a tener dos hijos, uno de ellos varón, que fueron asesinados junto a su madre tras la muerte de Filippo.

En la película se enlaza este episodio con un *flash-back* del momento del asesinato de Filippo II en Egeas, en el año 336 a.C. Aunque sin mostrar al asesino, porque a día de hoy se sigue debatiendo acerca de quién lo llevó a cabo y por qué motivo se produjo.

El periodo de Alejandro por Asia Menor y Egipto se repasa sucintamente a través de un mapa «antihistórico», lo que para algunos autores supone un menosprecio de la importancia que tuvieron «los conflictos entre Macedonia y las polis griegas», así como su autocoronación como faraón y la fundación de Alejandría (lo que habría sido interesante mostrar para enlazar con esa imagen introductoria de la película en la que se presenta la ciudad años después), entre otros episodios de gran relevancia en la carrera conquistadora de Alejandro. <sup>80</sup> Por lo tanto, se produce un salto cronológico hasta el momento de la batalla de Gaugamela. Como procedimiento de síntesis, aunque acaba provocando la presencia de varias inexactitudes y errores cronológicos, Stone tiende a fundir distintos enfrentamientos bélicos a lo largo de la película. De

esta manera, Gaugamela aparece en la película como una fusión de varias batallas anteriores, como la de Gránico o la de Issos (figura 25). Aunque reproduce con gran fidelidad los datos extraídos de las fuentes, como puede ser la estrategia militar seguida por macedonios y persas, o el estilo de combate griego, con la formación de falanges provistas de grandes lanzas.

Otro episodio a destacar es el de la boda de Alejandro con Roxana. Los propios historiadores han investigado profundamente las razones que pudieron llevar al rey macedonio a casarse con esa princesa indígena. Pero lo que está claro, es que este matrimonio conlleva la progresiva separación de Alejandro con su mundo natal. Y surge aquí esa xenofobia intrínseca de la cultura griega, que lleva al ejército de Alejandro a conspirar contra él.

Por otro lado, está la relación entre Hefestión y Alejandro, que se construye desde el principio de la película, dedicándose gran parte del guión a no dejar margen a la duda de si era homosexualidad o simple amistad. De hecho, este «ha sido uno de los aspectos más criticados de la película, debido a [...] la bisexualidad de Alejandro, que funciona como uno de los motores de la acción». <sup>81</sup>

Por lo tanto, en esta película Alejandro se mueve por amor: por amor a su madre se impone frente a su padre; por amor se casa con una mujer extranjera, rompiendo con la tradición macedonia y ocasionando la exaltación de una xenofobia y misoginia propiamente griegas que le acabará costando la confianza de su gente; y por amor a Hefestión, la locura le lleva a la muerte. Lo que puede ser una interpretación bastante poética, pero quizás acertada, de la doble visión que se transmite en las fuentes acerca de la personalidad de Alejandro. Un hombre caracterizado por su amor a sí mismo y orgulloso de todo lo que hace y representa. <sup>82</sup>

*Personajes:* En primer lugar, a la hora de analizar esta película hay que tener en cuenta la interpretación que se hace de la figura de Alejandro. Ya se ha comentado que no fue muy bien recibida en ese aspecto, debido a que enfatiza rasgos no muy valorados en un supuesto héroe de la pantalla. Pero es que, si nos atenemos a la descripción personal del rey macedonio, Alejandro fue héroe para unos y tirano para otros. Las fuentes que nos sirven para conocer su vida son posteriores a la misma: de sus contemporáneos apenas han llegado textos fragmentados de Calístenes o de Aristóbulo; y las principales obras al respecto corresponden a historiadores como Diodoro Sículo (s. I a.C.), Plutarco o Arriano (s. II d.C.). Además, varían mucho

79. Lillo Redonet, F., 2010: 181.

80. Antela, B., y Prieto, A., 2007: 275.

81. Antela, B., y Prieto, A., 2007: 273.

82. Lillo Redonet, F., 2010: 176-187.



**Figura 25.** Mosaico que representa la batalla de Issos, hallado en la Casa del Fauno de Pompeya (siglos II/I a.C.), copia romana de una pintura mural helenística del siglo IV a.C.

dependiendo del autor, siendo a veces hasta contradictorias. Una disparidad de documentación que ha conllevado a que convivan, «por un lado la imagen de un soñador que propugnaba la igualdad y la fusión de las razas frente a la de un conquistador sin piedad que arrasaba ciudades como Tebas o Persépolis, y por otro, la de un rey sabio y moderado frente a un hombre sin control que fue capaz de matar a amigos y compañeros y de entregarse a los excesos de la bebida».<sup>83</sup>

Por lo tanto, no se puede culpar a Stone de que acabase construyendo su propia visión de Alejandro, ya que tampoco se puede afirmar o negar que esa imagen sea totalmente errónea ni certera.

*Ambientación:* El esfuerzo por mantener cierto rigor histórico, sin romper con la espectacularidad propia de este tipo de película, es palpable en cada toma. Y se debe apreciar el trabajo del equipo de producción en la investigación previa.<sup>84</sup> Las puertas de Babilonia están inspiradas en la reconstrucción del Museo de Berlín,<sup>85</sup> y las esculturas aparecen pintadas, tal y como realmente estaban en la Antigüedad.<sup>86</sup>

*Conclusión:* Los historiadores que han analizado esta obra cinematográfica coinciden en que el trabajo de investigación llevado a cabo por el director y su equipo (constituido por el prestigioso historiador Robin Lane Fox como asesor histórico principal)<sup>87</sup> demuestra que hubo un enorme interés por mostrar la realidad histórica, pese a querer cumplir también con el propósito último del cine, el entretenimiento. Lo que en nuestra opinión es razón suficiente para darle algo de crédito y tenerla en cuenta desde el punto de vista académico.

## Discusión

Una vez analizada esta selección de películas, que en nuestra opinión pueden servir como ejemplo significativo del *peplum* griego, se podrían destacar los siguientes aspectos.

En general, la mayoría de las producciones de este género han tenido buena acogida dentro del público no académico. Su búsqueda del entretenimiento y la espectacularidad ha conllevado un éxito popular que ha de ser tenido en cuenta, pues logra mantener una amplia difusión entre la población, pese a partir de

83. Lillo Redonet, F., 2010: 176.

84. Lillo Redonet, F., 2010: 177.

85. Lillo Redonet, F., 2010: 184.

86. Lillo Redonet, F., 2010: 185.

87. Antela, B., y Prieto, A., 2007: 272.

ingredientes en cierto modo elitistas o minoritarios al proceder de la cultura helénica. Ello permite la transmisión de una serie de historias, sucesos o personajes que, aunque adaptados a ciertas normas e intenciones, no saldrían de un reducido círculo de intelectuales de otro modo. Tal es el caso de *Hércules* (1958), que pese a sus limitaciones presupuestarias abrió las puertas del interés del público por esta época histórica.

Por lo tanto, si bien la capacidad difusora que tiene el cine es uno de los principales aspectos a tener en cuenta por el historiador, no por ello se debe hacer uso de estas producciones sin ningún tipo de precaución, ya que no hay que olvidar que el fin último del cine es el entretenimiento. Esto sucede claramente con la película *300* (2007), en la cual prima la espectacularidad sobre cualquier tratamiento fidedigno de carácter político o religioso, aunque ello afecte a la rigurosidad histórica.

Las películas son producto de su tiempo, pese a que se ambienten en el pasado. Por ese motivo siempre van a pecar, en mayor o menor medida, de partir de valores ideológicos contemporáneos a su producción. Conceptos morales, políticos, sociales o religiosos que muy seguramente no tienen nada que ver con la realidad del tiempo histórico que pretenden mostrar. El mejor ejemplo sería *Alejandro Magno* (2004), en la que Oliver Stone fue muy criticado por utilizar la vida de este personaje histórico para narrar su propia idea de las políticas bélicas de Estados Unidos.

No obstante, ¿cuántas obras de arte, plásticas o literarias, y posteriores a la época que cuentan, narran su propia visión del acontecimiento desde los ojos de su presente, y sin embargo los historiadores acudimos a ellas como fuentes de información? Una película puede servir de igual manera, siempre que, como ya se ha dicho, se tengan en cuenta sus defectos y limitaciones, al igual que se tienen presentes al analizar otros medios de expresión y difusión. Aunque siempre hay producciones más respetuosas, o con más interés en llevar a cabo un buen estudio y representación históricos, que otras. Ejemplo sería *Ulises* (1954), adaptación respetuosa con la épica homérica en la que se inspira. O simplemente, sacrifican rigurosidad a favor de alcanzar a un mayor público, como es el caso de *Troya* (2004), que menosprecia de algún modo el interés por transmitir de forma correcta la narración homérica a los espectadores. O tratan de contar su propia interpretación del pasado, como sucede en *Furia de Titanes* (2010), en donde se utiliza la mitología griega como excusa para plantear conceptos religiosos y morales actuales.

En conclusión, y en nuestra opinión, el cine puede ser un vehículo de gran alcance y potencia para la difusión de la Historia. Pero resulta fundamental, para

su buen uso, tener en cuenta el lenguaje con el que se expresa y las intenciones de aquellos que producen el film. En otras palabras, el historiador no debe desentenderse del mundo cinematográfico, porque de lo contrario estaría perdiendo una herramienta fundamental de comunicación. Además de estar permitiendo que esta cayera en manos de quienes no tienen ningún respeto por el pasado o desean manipularlo.

## Películas

*Hércules en Nueva York* (*Hercules in New York*, Arthur Allan Seidelman, 1969).

*Hércules* (*Le fatiche di Ercole*, Pietro Francisci, 1958).

*Jasón y los argonautas* (*Jason and the Argonauts*, Nick Willing, 2000).

*Furia de titanes* (*Clash of the Titans*, Desmond Davis, 1981).

*Furia de titanes* (*Clash of the Titans*, Louis Leterrier, 2010).

*Troya: la caída de una ciudad* (*Troy: Fall of a City*, BBC One-Netflix, 2018).

*Jasón y los argonautas* (*Jason and the Argonauts*, Don Chaffey, 1963).

*La chute de Troie* (Piero Fosco, 1910).

*Troya* (*Troy*, Wolfgang Petersen, 2004).

*Ulises* (*Ulisse*, Mario Camerini y Mario Bava, 1954).

*El león de Esparta* (*The 300 Spartans*, Rudolph Maté, 1962).

*300* (Zack Snyder, 2007).

*Alejandro el Grande* (*Alexander The Great*, Robert Rossen, 1956).

*Alejandro Magno* (*Alexander*, Oliver Stone, 2004).

## Bibliografía

ALONSO, Juan J., MASTACHE, Enrique A., y ALONSO MÉNENDEZ, Jorge (2015): *La Antigüedad en el cine: Egipto, Grecia, Roma*. T&B, Madrid.

ANTELA, Borja, y PRIETO, Alberto (2015): «Alejandro Magno: el cine», *Congreso internacional Imagines: La Antigüedad en las Artes Escénicas y Visuales*, 263-283. Logroño, 2007.

APOLONIO DE RODAS, *Argonautica. Book IV*. Cambridge University Press, Cambridge, 2015.

DÍEZ PLATAS, Fátima (2011): «Imperio estético: griegos frente a persas según *300* de Frank Miller», *Sémata: Ciencias Sociales e Humanidades*, nº 23, 335-357. Universidade de Santiago de Compostela.

ESPAÑA, Rafael de (1998): *El peplum. La antigüedad en el cine*. Glénat, Barcelona.

FERRO, Marc (1980): *Cine e Historia*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona.

FORNELL MUÑOZ, Alejandro (2011): «Los héroes griegos de Homero a Herodoto: "Troya" y "300"», *Cineclub Universitario, Ciclos 2011-2012*, 107-120. Universidad de Jaén.

FORNIS, César (2011): «Un sendero de tópicos y falacias: Esparta en la ficción y en la historia popular», *Spal: Revista de Prehistoria y Arqueología*, nº 20, 43-51. Universidad de Sevilla.

HOMERO, *Antología de La "Iliada" y La "Odisea"*. Fundación Pastor de Estudios Clásicos, Madrid, 2000.

LAGUNA MARISCAL, Gabriel (2012): «"Los dioses practican juegos de mesa": un motivo del cine mitológico y sus antecedentes clásicos», *Ámbitos: revista de estudios de ciencias sociales y humanidades*, nº 27, 19-26. Córdoba.



- LILLO REDONET, Fernando (1997): *El cine de tema griego y su aplicación didáctica*. Ediciones Clásicas, Madrid.
- LILLO REDONET, Fernando (2010): *Héroes de Grecia y Roma en la pantalla*. Evohé, Madrid.
- MERINO MARTÍNEZ, José Ignacio [coord.] (2008): *Antología griega: "Biblioteca" de Apolodoro, "Helénicas" de Jenofonte y "Fedón" de Platón*. Universidad de Cantabria, Santander.
- MÍGUEZ SANTA CRUZ, Antonio, y CAÑAS PELAYO, Marcos Rafael (2012): «Del dios cine y otros héroes. El mito griego a 24 fotogramas por segundo», *Ámbitos: revista de estudios de ciencias sociales y humanidades*, nº 27, 53-65. Córdoba.
- MOLINA, José Antonio (2007): «A través del espejo: preocupaciones contemporáneas por la paz mundial en el cine histórico sobre la Antigüedad», *Congreso Internacional Imágenes: La Antigüedad en las Artes Escénicas y Visuales*, 189-198. Logroño.
- MONTERDE, José Enrique, SELVA MASOLIVER, Marta, y SOLÀ ARGUIMBAU, Anna (2001): *La representación cinematográfica de la Historia*. Akal, Madrid.
- MONTERO DÍAZ, Julio (2015): «Nuevas formas de hacer historia. Los formatos históricos audiovisuales», en Mónica BOLUFER, Juan GOMIS, y Telesforo M. HERNÁNDEZ (eds.), *Historia y cine: La construcción del pasado a través de la ficción*, 41-58. Institución Fernando el Católico, Zaragoza.
- PRIETO ARCINIEGA, Alberto (2005): «Troya sin Homero: Troya (2004)», *Studia Historica. Historia Antigua*, nº 23, 23-37. Universidad de Salamanca.
- SÁNCHEZ-MORENO, Eduardo (2010): «El paso de Las Termopilas 2.500 años (y algunas ficciones) después», *Dialéctica histórica y compromiso social. Homenaje a Domingo Plácido*, Vol. 3, 1411-1433. Libros Pórtico, Zaragoza.
- SCHRADER GARCÍA, Carlos, y TORRES ESBARRANCH, Juan José (2009): *La batalla de las Termópilas*. RBA, Barcelona.
- SERRANO LOZANO, David (2012): «Cine y Antigüedad: pasado y presente en la pequeña y gran pantalla», *Revista Historia Autónoma*, Nº 1, 37-52. Universidad Autónoma de Madrid.
- SOLOMON, Jon (2002): *El mundo antiguo en el cine*. Alianza Editorial, Madrid.
- VIRGILIO MARÓN, Publio (2010): *La Eneida*. Editorial Universitaria, Santiago de Chile.

