

LA CIUDAD ANTIGUA EN EL CINE: MUCHO MÁS QUE UN DECORADO

ÓSCAR LAPEÑA*

Resumen.-

En el género cinematográfico del peplum la ciudad aparece como un personaje de la trama. La presentación de la ciudad antigua subraya el mensaje moral e ideológico de las películas que se transmite a los espectadores. De ahí que se pueda hablar de tres maneras básicas de presentar a la ciudad antigua en el peplum: la ciudad política, la ciudad religiosa y la ciudad destruída.

Riassunto.-

Nel genere cinematografico del peplum la città è pure, un personaggio dell'argomento. La presentazione della città antica sottolinea il messaggio morale e ideologico che si trasmette agli spettatori. Ci sono tre forme basiche di mostrare la città antica nel peplum: la città politica, la città religiosa e la città distrutta.

Palabras Claves: Peplum, Ciudad antigua, Cine.

Parole chiave: Peplum, Città antica, Cinema.

Desde los inicios del cine sobre el Mundo Antiguo, junto a una galería de personajes pronto muy bien definidos y rápidamente reconocidos por el público –como el héroe, la heroína, el sacerdote pagano, su reverso, el patriarca cristiano, el gobernante depravado...–, se fueron consolidando lo que podríamos definir como dos presencias. De un lado, la multitud vociferante que aparecía en pantalla, presentada como suelta y genuina heredera de la *plebs* romana, fue poco a poco definiéndose como un personaje con carácter propio; los avances técnicos pronto permitieron que adquiriera un papel destacado e independiente en títulos como “Quo Vadis” (E. Guazzoni,

* Universidad de Cádiz, Departamento de Historia, Geografía y Filosofía. Correo electrónico: oscar.lapenia@uca.es/ lapenia@hispavista.com

¹ Alovísio, A., “Prove di Colosal: l’invenzione dello spazio in La Caduta di Troia”: *Cinegrafie*, 18, 2005, 131-154. Marotto, A./ Pozzi, D., “La Caduta di Troia e la sua rinascita. La documentazione del restauro dell’edizione italiana del 1911”: *Cinegrafie*, 18, 2005, 102-130.

Italia 1912), “Gli Ultimi Giorni di Pompei” (E. Rodolfi, Italia 1913), o “Cabiria” (G. Pastrone, Italia 1914).

Y, en paralelo a este nacimiento de un nuevo personaje de la Antigüedad, se va gestando la ciudad de celuloide, en un lento proceso que abarca desde los primeros y simples telones pintados, pasando por el nacimiento de los decorados tridimensionales en los años de esplendor mudo del cine histórico italiano¹, hasta llegar a las últimas recreaciones virtuales realizadas por ordenador tanto en producciones de ficción como documentales². Dentro de la percepción y recepción de la imagen —en sentido literal y figurado—, de la Antigüedad en el ámbito de la cultura de masas a través de la industria cinematográfica y televisiva, la ciudad desempeña un papel fundamental, no limitándose a crear únicamente un contexto espacial donde situar la trama; sino que, como veremos en páginas posteriores, sirve para reforzar un determinado juicio acerca de las sociedades del Mundo Antiguo vertido siempre desde la supuesta posición de privilegio que otorga el paso de los siglos y de los avances tecnológicos.

Establecida la premisa inicial tenemos que dejar claro nuestro convencimiento acerca de que sería necesario establecer los nuevos parámetros que deben regir los estudios sobre la percepción del Mundo Antiguo en la sociedad occidental, en lo referente a las manifestaciones de la cultura popular y, en especial, a las industrias y formatos cinematográficos y televisivos. Hasta el momento, la mayoría de los trabajos publicados se ocupan del género cinematográfico llamado *peplum*, de su predecesor mudo de la primera y segunda década del siglo XX, y de las sucesivas resurrecciones del interés del cine por la Antigüedad de los últimos años³. Sin embargo, el ingente material fílmico y su naturaleza tan dispar demandan una nueva definición y un nuevo modo de análisis. La imagen filmada y su discurso han narrado, interpretado y popularizado la historia y los mitos de la Antigüedad a través de sendas variadas. Es, pues, necesario definir un marco amplio que reúna todas esas manifestaciones, un esquema ágil y operativo que supere el estudio de un simple género cinematográfico

² Nos referimos, sólo por citar unos ejemplos, a la reconstrucción digital del Anfiteatro Flavio en “Gladiator” (R. Scott, USA 2000), de las murallas de Troya en “Troy” (W. Petersen, USA/ Malta/ UK 2004), de Babilonia en “Alexander” (O. Stone, Francia/ Holanda/ Alemania/ USA 2004), o a la erupción del Vesubio y sus catastróficas consecuencias en el docudrama “Pompeii: the last day” (P. Nicholson, UK/ España, TV, 2003).

³ La crítica ha situado el resurgir del género a mediados de los años setenta, Solomon, J. D., *Peplum. El Mundo Antiguo en el Cine*, Madrid 2002, 15; en los años ochenta, Elley, D., *The Epic Film. Myth and History*, London 1984, 24; y tras el éxito en taquilla de “Gladiator” (Ridley. Scott, USA 2000), Parera, J., “Gladiator, ¡Los que van a morir te saludan!”, *Imágenes de Actualidad*, CXCI, mayo 2000, 48-55; Bigorgne, D., “Gladiator ou le retour du péplum-opéra”, *CinemAction*, 112, 2004, 50-65; Trotta, R., “Con i sandali nel mito. Il ritorno del peplum”, en: Venturelli, R., (ed), *Cinema Generi*, Genova 2006, 12-19.

cerrado en una cronología y en unas características que definen un código narrativo monolítico.

Volviendo al asunto que nos ocupa, no debemos olvidar que el cinematógrafo —y la Antigüedad cinematográfica también—, es un invento decimonónico y que es en ese contexto cultural donde hay que rastrear las diferentes influencias que recibe. La ciudad antigua ya había tomado forma en la imaginación de generaciones de lectores y de espectadores de las diferentes manifestaciones artísticas y escénicas que se habían ocupado, a lo largo del siglo XIX, del Mundo Antiguo. Como, por ejemplo, a través de los espectáculos, fundamentalmente anglosajones, conocidos con el nombre de pirodramas. En vigor hasta 1910, los pirodramas reconstruían los edificios y la arquitectura básica de una ciudad antigua; y luego se le prendía fuego a esta gigantesca escenografía para asombro y deleite del público que solía contemplar estos espectáculos de fuego a salvo del peligro de las llamas. Obviamente, la ciudad a la que le cabía el honor de ser de este modo inmortalizada, era Pompeya⁴. En esta peculiar recreación de algunos episodios de la Antigüedad la ciudad se asociaba casi de manera única a la idea de destrucción, bien por catástrofe natural o bien provocada por la acción del hombre, como consecuencia de su comportamiento inmoral. La destrucción física de la Antigüedad, a través de sus falsos edificios y su falsa arquitectura respondía a un castigo, —divino, natural—, que se abatía sobre los hombres fruto siempre de su errada manera de actuar. El espectáculo —y la Antigüedad que ellos recreaban—, finalizaba de un modo traumático, en forma de incendio, erupción volcánica, llamas y casas derrumbándose. La ciudad/decorado perecía de manera espectacular y con ella el Mundo Antiguo, abriendo paso a una nueva civilización que surgía, literalmente, de sus cenizas.

Sin abandonar el ámbito de las artes escénicas anglosajonas nos ocupamos de los llamados *Toga Plays*, o Dramas de Toga. Eran melodramas ambientados en el Imperio Romano, generalmente en un contexto de persecuciones religiosas y de conflicto entre el paganismo y el cristianismo⁵. Los periodos históricos preferidos eran los reinados de Nerón, Adriano, Juliano y Diocleciano. En estas representaciones teatrales la ciudad de Roma aparecía entre la corrupción y la lujuria; un entorno hostil, cuando no directamente brutal, al que los cristianos debían hacer frente. Entre los títulos favoritos de la audiencia estaban las versiones de “Claudian” (W. C. Wills & H. Herman, 1883), “The last days of Pompeii” (James Pain, 1891), “The sign of the cross” (Wilson Barrett, 1896), “Ben Hur” (William Young, 1899), o “The Charioters” (Marshal Moore,

⁴ Otros episodios históricos que también fueron recreados en este tipo de espectáculos fueron El Naufragio de la Armada Española y El Bombardeo de Alejandría. Mayer, D., “Romans in Britain, 1886-1910. Pain’s The Last Days of Pompeii”: *Theatrephile*, II, 5, 1984-1985, 45.

⁵ Mayer, D., *Playing out the Empire. Ben-Hur and other toga plays. A critical anthology*, Oxford 1994, 2 ss.

1905). Los *Toga Plays* contribuyeron a entender la ciudad Antigua como el contexto físico en donde tenía lugar el conflicto entre un paganismo decadente y el floreciente cristianismo. El paso entre un mundo y otro tenía lugar mediante la ceremonia de la conversión. Este planteamiento maniqueo e infantil pasará sin mayores alteraciones a la concepción cinematográfica de la Antigüedad.

Si tenemos en consideración los referentes visuales e iconográficos de la cinematografía sobre la Antigüedad debemos hacer referencia forzosa a la pintura de los siglos XVIII y XIX. A la pintura neoclásica y a su heredera, la pintura Academicista de la centuria siguiente⁶. La pintura que eligió motivos del Mundo Antiguo para ser representados potenció especialmente dos espacios, dos ámbitos fundamentalmente urbanos: uno interior y otro exterior. Ambos espacios han sido trasladados sin sufrir grandes cambios formales al cine y a su repertorio de imágenes que definen por sí mismas una determinada idea y a una percepción característica del Mundo Antiguo.

Dentro del ámbito de los interiores apreciamos unas ideas básicas; por un lado está la casa como ejemplo de virtud; la sobriedad arquitectónica, la simetría, la rigidez de las formas, la desnudez y la privación de adornos como transposición visual de los valores morales de sus habitantes; mostrar la virtud, un código de principios recto y un comportamiento acorde con las ideas, a través, todo ello, de la pintura. Los personajes de la Antigüedad, los especialmente virtuosos, habitan un espacio que es el fiel reflejo de su pensamiento y de sus consecuentes actos. Así lo vemos, por ejemplo, en los cuadros de Jean Louis David, “El Juramento de los Horacios (1784), “La muerte de Sócrates” (1787), “El entierro de los Hijos de Bruto” (1789), o en “Cornelia, madre de los Gracos (1794), de Philipp Friedrich von Hetsch. Aunque también, en ocasiones, es toda la ciudad la que elabora ese discurso de virtud, o de enseñanza moral que se le impone a los hombres; recordamos nuevamente la obra de Jean Louis David, en esta oportunidad “Belisario pidiendo limosna” (1781), en donde tanto el sobrio templo en primer plano, como el frontón y el obelisco que se pierden al fondo –y que remiten a la majestuosidad moral y arquitectónica del Panteón de Agripa–, recuerdan la historia y el destino que le aguarda a los hombres, del que no escapan ni aquellos que alcanzaron la gloria, como el general Belisario.

Pero la casa también puede ser el recinto de la molicie, de la aristocracia decadente que arrastra con su comportamiento muelle y descuidado el final del Imperio Romano, y por extensión, de todo el Mundo Antiguo. La casa aristocrática como escenario del vicio improductivo, del placer desganado de la comida, la bebida y el sexo; el escenario de la explotación servil, de esa esclavitud doméstica básicamente ornamental antes que sexual o laboral. Estos espacios urbanos interiores son deudores en

⁶ Gonzáles, A., *Images et Imaginaires. Cinema e Histoire au service d'une "neomythologie"*, (Tesis inédita), Université de Lille 1993, 189.

buena medida de los hallazgos decimonónicos que tuvieron lugar en Pompeya, y de la subsiguiente moda por lo antiguo, por el espacio y la decoración pompeyana que se extendió por Europa y de la que la pintura fue un vehículo popularizador⁷. Entre esas obras pictóricas podemos citar “La Bella Feliz y la Esclava Ciega” (Juan Luna Novicio, 1887), “Vendedora de Flores Pompeyana” (Miguel Castaño Guerrero, 1884), o “Ultimo día de Pompeya” (Ulpiano Checa, 1860). Aunque el exponente máximo del ámbito doméstico entregado a la decadencia es, sin duda, el palacio imperial. En la corte romana se escenifica sin rubor el declive moral, cultural y político del pasado. Para la pintura decimonónica el palacio no es el lugar donde se realiza la acción de gobierno sino que, lejos de ello, es el perfecto escenario donde se celebra la ceremonia que certifica la decadencia personal y colectiva de todas las sociedades del pasado proyectadas y concentradas en Roma, hablamos, claro está, de la orgía. Bastan unos simples lienzos, “Los Romanos de la Decadencia” (Thomas Coutier, 1847), “Las Rosas de Heliogábalo” (Lawrence Alma Tadema, 1888), o “Un Banquete en el Palacio de Nerón” (Ulpiano Checa 1910), para condensar e ilustrar este discurso. Este planteamiento en donde se entrecruzan las imágenes y el juicio moral ha derivado hacia el cine sobre la Antigüedad, que ha potenciado la idea de la ausencia de un gobierno mínimamente racional que dirigiera las comunidades del pasado, así como el hecho de que la orgía es una ceremonia fundamental sobre la que gira el ocio, la política, las relaciones personales y la cultura del Mundo Antiguo. La orgía aparece como la confirmación incuestionable de que los males morales de la Antigüedad la condujeron a su irremisible final.

Un tercer espacio interior con idéntica carga peyorativa e idéntico mensaje son las termas; lejos de la función cívica que tenían en la ciudad romana⁸, la pintura de los siglos XVIII y XIX las ha imaginado como un ámbito frío y simétrico, el reino del agua convertido en una excusa cultural para mostrar los cuerpos desnudos, básicamente femeninos, que funcionan nuevamente como metáforas visuales de la decadencia; las termas son el espejo de la *dolce vita* fácil y desencantada de los romanos. Podríamos citar aquí obras como “Baño Pompeyano” (Giuseppe Barbaglia, 1872), “El Apoditerum” (Lawrence Alma Tadema, 1883), “El Tepidarium” (Lawrence Alma Tadema, 1881), o “El Baño de la Favorita” (Lawrence Alma Tadema, 1909).

En cierto modo, en la pintura neoclásica y academicista, el Mundo Antiguo existe porque acaba o porque se está dirigiendo hacia su final; esta concepción decadentista de la Antigüedad llega al cine, en donde, por ejemplo, muchas películas acaban con la muerte de sus protagonistas —“Spartaco” (R. Freda, Italia / Francia 1952), “Cleopatra” (J. Gordon Edwards, USA 1917), o “Titus” (J. Taymor, Italia / USA 1999)—, o con

⁷ Arias, E./ Gil Serrano A., “Los Últimos Días de Pompeya de Lord Lytton y la pintura Pompeyista Española”: *Goya*, 293, 2003, 115-123.

⁸ Malissard, A., *Los Romanos y el Agua*, Barcelona 1996, 101-120.

episodios que predicen el próximo final, pero casi nunca desarrollan sus argumentos en períodos de esplendor cultural o de estabilidad política.

Por lo que respecta a la ciudad y a los espacios públicos y exteriores de la misma, reflejados en la pintura del XVIII y XIX, existe una predilección por las murallas, los templos y, especialmente, por los grandes edificios públicos que albergaban los diferentes espectáculos cívicos y lúdicos que definen la cultura grecolatina, sobre todo la romana, con la significativa excepción de los teatros. La presencia repetida del circo y, en particular, del anfiteatro incide en la idea de decadencia cultural de Roma y, por extensión, de toda la Antigüedad. Las carreras de cuádrigas, las ocasionales naumaquias, los combates de gladiadores y las ejecuciones de cristianos se muestran como espectáculos habituales, casi cotidianos, que se desarrollan bajo la atenta mirada y pasional complicidad de una audiencia que colma los graderíos. Lo podemos ver, por ejemplo, en “Nerón en el Circo” (H. Siemradzki, 1894), “La Última Oración de los Mártires Cristianos” (Jean Leon Gerome, 1883), “Pollice Verso” (Jean Leon Gerome, 1872), “Caracalla y Geta, lucha de osos en el Coliseo, A. D. 203” (Lawrence Alma Tadema, 1909), “La Naumaquia” (Ulpiano Checa), o “Carrera de Carros Romanos” (Ulpiano Checa). Cada imagen esconde una enseñanza moral que se repite lienzo tras lienzo. Carros, leones, gladiadores y cristianos parecen ser los únicos habitantes –junto al pueblo ocioso que los observa–, de la civilización romana; espectáculo, crueldad, lujo innecesario y ostentoso frente a la parquedad de los cristianos enviados al suplicio. La ciudad como centro de persecución y represión religiosa, la oposición excluyente y violenta entre paganismo y cristianismo; elementos todos que el cine recogerá y difundirá a una escala aún mayor, habida cuenta de su capacidad de penetración social.

Antes de concluir este apartado sobre la pintura debemos apuntar brevemente que la ciudad de Pompeya y su dramático final también han tenido su lugar en este repertorio iconográfico; basta con contemplar “El Último día de Pompeya” (Kart Bruillov, 1833), para encontrarnos frente a un repertorio de imágenes que pasarán tal cual al cine, al mismo tiempo que ya insinúan un mensaje moral que relaciona la destrucción de la ciudad con el comportamiento de sus habitantes.

Otro espectáculo visual y decimonónico que también ayudó a forjar una determinada imagen precinematográfica de la Antigüedad y de la ciudad antigua fue el circo. En América del Norte y Europa algunos circos ofrecían números directamente relacionados con el Mundo Antiguo. En el año 1889, en el Teatro Olimpia de Londres, el circo Barnum presentó un espectáculo titulado “Nerón o la destrucción de Roma”⁹. La representación se dividía en cinco episodios llamados, a su vez: “El

⁹ Verdone, M., “Del Film Storico”: *Bianco e Nero*, 7-88, 1952, 42. Verdone, M., “Prehistoria del film storico”: *Bianco e Nero*, 1-2, 1963, 22. De Vincenti, G., “Il Kolossal storico-romano nell’immaginario del primo Novecento”: *Bianco e Nero*, 49, 1, 1988, 14 ss.

triunfo de Nerón y la persecución y condena de los cristianos”, “Luchas de gladiadores y carreras de carros”, “La conspiración contra Nerón”, y “Orgía en palacio, incendio de Roma, martirio de los cristianos y muerte final del Emperador Nerón”. En este espectáculo la ciudad antigua, en concreto Roma, se asocia de manera directa a la idea de destrucción causada por el hombre, por el mal gobernante, y se ve polarizada por la presencia del palacio imperial y del anfiteatro. Ambos ambientes recrean la ceremonia de la corrupción de costumbres, tanto en un espacio privado como en otro público y masivo. Podemos apreciar ya toda una serie de situaciones que también pasarán a la visión cinematográfica de la ciudad antigua; entre ellas el predominio del anfiteatro como escenario de los combates de gladiadores y los martirios cristianos y la concepción del palacio imperial como la sede de un poder corrupto, en donde son habituales las intrigas políticas y la orgía se consagra como la ceremonia canónica del paganismo que se dirige hacia su desaparición y relevo por el cristianismo.

En este repaso de influencias no podemos olvidar el papel desempeñado por la novela histórica del XIX. Buena parte de estas obras se escribieron como rechazo o contestación al libro de Edward Gibbon “Decline and Fall of the Roman Empire” (1776), en donde se apuntaba al cristianismo como uno de los factores a tener en cuenta en la disolución del Imperio Romano¹⁰. Estas novelas elaboraban un discurso en donde, en primer lugar, se incidía sobre el vigor del cristianismo ya en el siglo I d. C. potenciándose el reinado de Nerón como el primer paso o la primera prueba a superar por el cristianismo hacia la conversión de Roma; Nerón se convertía así en el emperador malvado por antonomasia. Y en segundo lugar, subrayaba la idea de decadencia de la antigüedad pagana, simbolizada por la ciudad de Roma; la corrupción de costumbres llegaba a través de las inefables orgías, las sangrientas luchas de gladiadores, los martirios masivos de cristianos y las intrigas palaciegas: la intriga es una perversión del poder legítimo como la orgía lo es de las relaciones humanas. En títulos emblemáticos como *The Last Days of Pompeii* (E. Bulwer-Lytton, 1834), *Fabiola* (Cardenal Wisseman, 1854), *Ben Hur* (Lewis Wallace, 1880), o *Quo Vadis?* (Henry Sienkiewicz 1896), se potenciaba la presencia de los anfiteatros y las catacumbas como los espacios urbanos fundamentales; en ambos se celebraba el triunfo del cristianismo sobre la Roma pagana. Subrayaban también el mensaje de la destrucción física que conduce al final de la Antigüedad; podía llegar por la mano del hombre, incendio de Roma, o por causas naturales/divinas, destrucción de Pompeya y Herculano. La arquitectura y el espacio urbano se concebían, por lo tanto, como un ámbito cuyo destino inaplazable debían ser las llamas, el derrumbe y la desolación; de ese paisaje yerto debía brotar el nuevo, y casto, germen del cristianismo. En estas novelas la

¹⁰ García Gual, C., “Novel. Les històriques de grecs, i de romans”: *L’Aven*, CXL, septiembre 1990, 38 ss.

ciudad antigua es el escenario de la maldad y la corrupción de las culturas paganas, encabezadas por Roma, y de su posterior conversión realizada, sobre todo, gracias al sacrificio de los mártires, tan abundantes en número como los leones y los gladiadores. En la novela histórica decimonónica sobre la Antigüedad, los espectáculos públicos romanos aparecen ya despojados de toda carga cívica y cultural, inaugurando una tendencia que también pasará tal cual a la Antigüedad de celuloide¹¹. En el fondo, es la corrupción de costumbres lo que empuja a los romanos a vivir apasionadamente las carreras de carros, las luchas de gladiadores y los martirios. Se establece así una dinámica moral que exige y desemboca en la conversión y redención de Roma y de todo el Mundo Antiguo; las cenizas que quedan tras el incendio de Roma provocado por los delirios de Nerón, en el fondo, purifican a la vieja ciudad pagana y legitiman la nueva ciudad cristiana.

Centrándonos de lleno en la percepción de la Historia Antigua por parte del Cine, debemos realizar una primera aclaración. Para el cine y la televisión el Mundo Antiguo aparece dividido, en cuanto esferas de interés se refiere, en dos ámbitos muy delimitados, que son el Próximo Oriente y el Mundo Grecolatino, monopolizado por la omnipresente ciudad de Roma.

Para el cine sobre la Antigüedad el Próximo Oriente no ha despertado excesivo interés; la ciudad mesopotámica, reducida prácticamente a Babilonia, y la egipcia se limitan a la presencia de los palacios, los templos, y en el caso de Egipto, las pirámides, y sus peculiares inquilinos, las momias.

La reconstrucción de Babilonia ha buscado siempre transmitir la impresión de lujo desproporcionado, de una arquitectura grandiosa que se desborda, casi como un castigo divino, sobre sus propios habitantes. Resulta imposible no hacer referencia a la reconstrucción de Babilonia recreada en “Intolerance” (D. W. Griffith, USA 1916), directamente inspirada en el cuadro de John Martin, “El Banquete de Baltasar” (1826)¹². Y como el cine acaba creando su propio mundo y su propia mitología, debemos también mencionar a “Good Morning Babilonia” (P. Taviani & V. Taviani, Italia/ Francia/ USA 1987), en donde los hermanos Andrea y Nicola Bonanno, artesanos italianos, viajan a Estados Unidos en busca de fortuna y acabarán trabajando en los decorados de “Intolerance”. Esta película, además, aborda el tema de la influencia del film “Cabiria” (G. Pastrone, Italia 1914), en el cine de Griffith y, en general, sobre su peso específico dentro de la historia del cine¹³.

¹¹ Para el sentido cívico de los juegos véase: Piganiol, A., *Recherches sur les jeux romaines*, Strasbourg 1923, 149 ss. Veyne, P., *Le pain et le cirque*, Paris 1976, 65 ss. Vismara, C., *Il Supplizio come spettacolo*, Roma 1987, 39.

¹² Merrit, R., “On first looking into Griffith’s Babylon: a reading of a publicity still”: *Wide Angle*, I, 3, 1979, 12-21.

¹³ Turconi, D., “I film storici italiano e la critica americana del 1910 alla fine del muto”: *Bianco e Nero* 1-2, 1963, 51 ss. Bellucio, A., “Cabiria e Intolerance. Tra il serio e il faceto”: *Bianco e Nero* 5-8,

En una producción mucho más reciente, “Alexander” (O. Stone, Francia/ USA/ Alemania/ Holanda, 2004)¹⁴, volvemos a estar frente a idénticas proporciones en la reconstrucción, en este caso digital, de Babilonia. La película constituye una nueva reflexión sobre el poder que realiza Oliver Stone¹⁵, con la salvedad de que en el desarrollo de su extensa narración introduce algunos momentos ciertamente espectaculares, como son la recreación de las batallas de Gaugamela y del río Hidaspes, y la ya mencionada reconstrucción colorista y multiétnica de Babilonia.

En los films ambientados en el Próximo Oriente –“La Vergine di Babilonia” (L. Maggi, Italia 1910), “La Cortigiana di Babilonia” (C. L. Bragaglia, Italia 1955), “L’eroe di Babilonia” (S. Marcellini, Italia/ Francia 1963), “Io, Semiramide” (P. Zeglio, Italia 1963) “Erocole contro i tiranni di Babilonia” (D. Paolella, Italia 1964)–, el palacio suele ser siempre la sede de gobiernos despóticos; estos edificios parecen asumir las mismas características negativas de los personajes que los ocupan, habitualmente los gobernantes ilegítimos y tiránicos, y por ello son sinuosos, retorcidos, con frecuentes túneles y pasajes subterráneos y lóbregas mazmorras que acaban siendo el destino habitual de héroes e inocentes.

El cine, y el cine sobre el Mundo Antiguo no ha sido una excepción, se ha caracterizado por subrayar en exceso las diferencias, reales o no, entre Oriente y Occidente, entre la sensualidad e irracional oriental y la supuesta razón y misura occidental¹⁶. En el caso de la Antigüedad cinematográfica, el caso más emblemático se refiere al personaje de Cleopatra, que prácticamente siempre ha sido mostrada como alguien exótico, oriental, sensual, irracional y prácticamente nunca como lo que era, la máxima representante de una monarquía helenística¹⁷.

De la mano del palacio oriental camina el templo; el cine ha reducido las extensas áreas templarias de las ciudades mesopotámicas a un único edificio destinado, en exclusiva, a ser la residencia de divinidades que compiten entre sí en crueldad y que exigen a sus exaltados seguidores todo tipo de sacrificios. Desde el ámbito de la ficción esta corriente ideológica arranca con “Salambó” (G. Flaubert, 1863), en donde

1975. Montesanti, F., “Pastrone e Griffith: mito di un rapporto”: *Bianco e Nero* 5-8, 1975, 8-16. Turconi, D., “G. P. & D. W. G.: il dare a l’avere”: *Bianco e Nero*, 5-8, 1975, 33-39. Legrand, G., “Paolo et Vittorio Taviani. L’histoire, les mains, la lumière sur Good Morning Babilonia”: *Positif*, 316, 1987, 34-37.

¹⁴ Bourget, J.L., “Alexandre. L’homme qui voulut être dieu”: *Positif*, 527, 2005, 6-8. Ciment, M./ Niogret, H., “Entretien avec Oliver Stone. Alexandre, l’autre face du héros”: *Positif*, 527, 2005, 9-13. Trotta, “Con i sandali nel mito...”, 16.

¹⁵ Como ya hizo en “JFK” (USA 1991), “Nixon” (USA 1995), “Comandante” (USA/ España 2003), o “Looking for Fidel” (USA 2004).

¹⁶ Ramírez, J.A., *La arquitectura en el cine. Hollywood, la edad de oro*, Madrid 1995, 147. Hernández Descalzo, P.J., “Lucas, cámara, ¡acción!: Arqueología, Toma 1”: *Complutum* 8, 1997, 321.

¹⁷ Prieto, A., “Cleopatra en la ficción: el cine”: *SHHA* 18, 2000, 144 ss. Royster, F.T., *Becoming Cleopatra. The shifting image of an icon*, New York 2003, 93 ss.

la ciudad de Cartago aparece como una urbe exótica y barroca, presidida por un templo que monopoliza los sangrientos sacrificios humanos. Este visión pasó al cine y será a raíz del tremendo éxito de “Cabiria” (G. Pastrone, Italia 1914), cuando el tópicico se consolida¹⁸. En la película de Pastrone el templo del dios Moloch es un edificio gigantesco que mezcla múltiples influencias en su confección –de asirias a aztecas–, y que alberga en su interior a una multitud de seguidores que danzan poseídos conforme se desarrolla la ceremonia. Sus puertas siempre abiertas –el posadero cartaginés acude al Templo por la noche para traicionar a Fulvio Axilla y a Maciste, convirtiéndose en un nuevo Judas–, traen a la mente las fauces de una bestia insaciable que devora inmisericorde a sus seguidores y a sus enemigos. En su interior la oscuridad se disuelve entre cientos de velas encendidas, mientras ante la atenta mirada de los sacerdotes, se procede al sacrificio ritual, en donde, con una marcada cadencia industrial, los niños son arrojados a la caldera en que se ha convertido el dios Moloch¹⁹. En “Cabiria” encontramos la oposición entre el héroe natural, encarnado por el fiel Maciste –padre junto al Ursus de “Quo Vadis?” (E. Guazzoni, Italia 1912), de los forzudos cinematográficos–, y el mundo cartaginés que se presenta como el progreso utilizado para el peor de los fines imaginables. Por ello, repetimos, cuando los niños son arrojados al vientre ardiente de Moloch siguiendo el ritmo de una cadena de montaje, la llamarada que certifica el éxito de la combustión, y el beneplácito del dios y del progreso, provoca el éxtasis de sus seguidores.

Maciste, como harán posteriormente todos sus herederos musculosos, luchará por la vuelta a un estadio que, más que natural, podríamos definir como preindustrial y prepolítico, en donde el hombre busca la tranquilidad de un mundo sencillo y lejos de los avances tecnológicos y políticos. Este conflicto se ve muy bien en “Hercules” (L. Cozzi, Italia/ USA 1983), en donde el homónimo protagonista combate contra una Hidra y un Centauro robotizados. Además, en la continuación del film “Le Avventure dell’incredibile Ercole” (L. Cozzi, Italia/ USA 1985), el malvado Minos declara abiertamente que su pugna con Hércules y con Zeus es una lucha entre la ciencia y los dioses tradicionales²⁰.

Volviendo a “Cabiria”, debemos reseñar que el fuego es un personaje más de la trama que aparece en diferentes y fundamentales episodios: la erupción del Etna, el asedio de Siracusa defendida por el invento de Arquímedes, el saqueo del campamento y los diferentes sacrificios humanos.

¹⁸ Curreri, L., “Il mito culturale di cartagine nel primo Novecento tra letteratura e cinema”, en: Alovio, S./ Barbera, A., *Cabiria & Cabiria*, Torino 2006, 299-307. Boulanger, P., *Le cinema colonial. De “L’Atlantide” a “Lawrence d’Arabie”*, Paris 1975, 204.

¹⁹ Dalle Vacche, A., *The body in the mirror. Shapes of history in Italian cinema*, New Jersey 1992, 51. Montesanti, “Pastrone e Griffith...”, 10.

²⁰ El film de Cozzi conjuga el *peplum* tradicional con la fantasía y la ciencia-ficción. Bruschini, A./ Tenturi, A., *Mondi Incredibili. Il Cinema Fantastico-Avventuroso Italiano*, Bologna 1994, 126 ss.

En el caso de Egipto, a la dualidad palacio-templo se añade la presencia de las sempiternas pirámides, que en algunas ocasiones, aunque no muchas, se convierten en las protagonistas de la narración. Es lo que sucede en “Porky in Egypt” (R. Calmpett, USA 1938, DDAA), “The Great Pyramid” (D. Butler, USA 1956, TV), “The Building of the Great Pyramid” (J. Ward, USA 1963, TV, DDAA), “Gardens of Luxor” (D. Jarman, UK 1972), “The mystery of the golden lotus” (P. Davy & J. P. Ferrand, USA/ Canadá 1989), “Le mystere de la grande Pirámide” (S. Bernasconi & Y. Barbaud, Francia/ Canadá 1997, TV, DDAA), o “Legend of the lost tomb” (J. Winfrey, USA 1997, TV). Pero de todos esos títulos destaca con entidad propia “Land of the Pharaohs” (H. Hawks, USA 1955)²¹; en esta película la construcción de la Gran Pirámide de Keops va marcando el tiempo narrativo; su culminación supondrá la muerte de muchos de los que trabajan en ella, y la libertad para otros; la pirámide, en realidad un auténtico laberinto, simboliza el ansia nunca satisfecha de poder y riqueza del faraón y de la princesa Nélfifer; al final la pirámide, ya terminada, la que será un verdugo justiciero al engullir el cuerpo sin vida del faraón, sus innumerables riquezas y la ambición desmedida de Nélfifer; la arena que gotea de los ingeniosos mecanismos ideados para desplazar los grandes bloques de piedra recuerda al reguero inmisericorde de los relojes de arena; el tiempo, que paradójicamente se agota, conduce al castigo de la eternidad para los que aún quedan con vida dentro de la prisión/sepulcro de la Pirámide. La arquitectura se muestra como la ejecutora de una condena moral.

Pero, de todos modos, son pocas las ocasiones en que el cine se ha ocupado de la civilización egipcia sin que ésta apareciera como un simple decorado para la aventura mesiánica de Moisés, o para los amoríos de Cleopatra con Julio César y Marco Antonio previos a la fagotización de Egipto por parte de Roma. A título de ejemplo podemos citar “Aida” (C. Fracasi, Italia 1953), “The Egyptian” (M. Curtiz, USA 1954), “Il Sepolcro dei Re” (F. Cerchio, Italia/ Francia 1960), “Nefertite, regina del Nilo” (F. Cerchio, Italia 1961), “The Scorpion King” (Ch. Russell, USA/ Alemania/ Bélgica), o “Pharaoh” (J. Kawalerowicz, Polonia 1966)²²; en este título emblemático la presencia de la ciudad se limita al palacio y al templo, rodeados por la presencia de un desierto asfixiante; la sensación claustrofóbica aumenta por la ausencia de música incidental que agudiza las aristas del conflicto sin cuartel entre el faraón y la casta sacerdotal, en una metáfora de los acontecimientos políticos de la Polonia contemporánea.

²¹ Torres-Dulce, A., “Tierra de Faraones, la película, la pirámide”: *Nickel Odeón* 27, 2002, 248-252.

²² Toti, G., “Le molteplici letture visuali di Il Faraone”: *Cinema* 60 64, 1966, 30-32. Kornatowska, M., “Struttura e stile del Faraone”: *FilmCritica* 168, 1966, 369-373. Prieto, A., “Faraón”, en: Uroz, J. (ed.), *Historia y Cine*, Alicante 1999, 33-52. Vecchi, P., “Appunti sul cinema di Jerzy Kawalerowicz. E il filosofo”: *Cineforum*, 418, 2002, 39-47.

El cine sobre el Mundo Antiguo ha sido un magnífico transmisor y popularizador a niveles masivos de la Egiptomanía, término que podríamos identificar rápida y brevemente como el culto y la fascinación por los aspectos irracionales, fantásticos y sobrenaturales de la cultura egipcia. El cine, desde sus orígenes hasta hoy²³, ha otorgado a la momia, preferiblemente fuera de su contexto espaciotemporal, el status de estrella y de icono incuestionable del Egipto antiguo. La momia, el sarcófago, la pirámide y la maldición acuñan una imagen de la cultura egipcia que la identifica, a nivel popular, con la idea recurrente y obsesiva de la muerte. De todos los personajes de la Antigüedad cinematográfica la momia es el personaje más inquietante²⁴, porque como todos los héroes del peplum viaja en el tiempo, pero su traslado temporal comporta siempre una amenaza; es la amenaza del Oriente sensual y enigmático (las momias, como Drácula, suelen ser / haber sido grandes amantes), que se cierne desde el pasado sobre Occidente. El paso titubeante, pero incansable, de la momia altera la arquitectura neoclásica de los caserones anglosajones. Su presencia acechante sugiere la idea de que Egipto, y por extensión todo Oriente, son culturas potencialmente peligrosas. Qué lejos están sus viajes al presente de los que realizan en el peculiar universo de la Antigüedad cinematográfica, los héroes o los personajes griegos, quienes, generalmente a través de comedias transmiten la idea de un Mundo Antiguo domesticado, algo ñoño pero absolutamente inocente –“One touch of Venus” (W. A. Seiter, USA 1948), “Hercules in New York” (A. A. Seidelman, USA 1970), “Hill & Ted’s excellent adventures” (S. Herek, USA 1989).

Para el cine sobre el Mundo Antiguo, la ciudad grecolatina, que viene monopolizada por la presencia agigantada y omnívora de Roma, viene asociada a una serie de ideas fundamentales. La primera de ellas es la idea del martirio. La ciudad, en este caso romana, se reduce a ser el entorno donde tiene lugar el habitual martirio cinematográfico de los cristianos, que deriva en una ceremonia cruel en donde tanto los cristianos, como sus antagonistas las fieras, en especial los leones, conocen perfectamente cual es su papel. Desde sus orígenes, y en especial desde “Quo Vadis?” (E. Guazzoni, Italia 1912), el cine ha elaborado toda una escenografía alrededor de los martirios cuya clave fundamental es la salida de los cristianos al anfiteatro, su de-

²³ “The Haunted curiosity shop” (P. R. William, UK 1901), “Wanted, a mummy” (A. E. Coleby, UK 1910), “Le Roman de la Momie” (H. Pouctal & A. Calmettes, Francia 1910), “La Momie” (L. Feuillade, Francia 1913), “The Mummy and the Humming Bird” (J. Durkin, USA 1915), “Die Augen der Mumie Ma” (E. Lubitsch, Alemania 1915), “The Mummy” (K. Freund, USA 1932), “The Mummy’s tomb” (H. Young, USA 1942), “Abbott and Costello meet the mummy” (Ch. Lamont, USA 1955), “The Mummy” (T. Fisher, UK 1959), “The Mummy’s Shroud” (J. Gilling, UK 1967), “The Mummy” (S. Sommers, USA 1999), “The Mummy returns” (S. Sommers, USA 2001).

²⁴ La momia vive en un sarcófago como un vampiro, tiene vendas como el hombre invisible, su carne podrida evoca a un zombi y además, es un fantasma. Lleurat, J.L., “El reloj y la momia. Variaciones sobre Egipto y el cine”: *Archivos de la Filmoteca* 25-26, 1997, 215.

cisión de abrazar el destino que les aguarda. La salida se produce desde celdas subterráneas o bien abiertas directamente sobre la arena, hacia la luz que inunda la arquitectura y el bullicio de los anfiteatros. Contrastando con la presencia sobria de los anfiteatros, y con el colorido de sus gradas, la luz desempeña un papel determinante al subrayar la aceptación de los cristianos con respecto a la suerte que van a correr. Junto al film de Guazzoni, podemos citar también títulos como “Fabiola” (A. Blassetti, Italia 1948)²⁵, “Quo Vadis?” (M Leroy, USA 1951), o “Gli Ultimi Giorni di Pompei” (M. Bonnard, Italia/ España 1959). Hemos mencionado la luz, porque son muy escasas las oportunidades en la Antigüedad de celuloide en donde los martirios o las luchas de gladiadores tienen lugar bajo un tiempo inclemente. Como excepción acude a la memoria la escena de la ejecución del gladiador cristiano en “Barabba” (R. Fleischer, Italia/USA 1962), que sucede en un anfiteatro vacío y bajo una lluvia torrencial.

La luz funciona como la obvia imagen del dios cristiano que acepta y recibe el sacrificio de sus seguidores; un sacrificio, que en el cine, significa conversión y purificación. Los cristianos, bien en solitario o componiendo multitudinarios rebaños, pasan de la oscuridad de las celdas a la luz que hierve en la arena. Y suben, además, desde el subsuelo de la ciudad, generalmente Roma, a su superficie. En la imagen construida por la Antigüedad cinematográfica, la Roma subterránea es cristiana, es el monopolio de la catacumba y la celda; en la primera se reúnen y aprenden la historia de Cristo, mientras en la celda se apresuran a llevar a la práctica esas enseñanzas. Por el contrario, la superficie de Roma es pagana y amenazante. El cristiano transita de la oscuridad y el subsuelo hacia la luz aceptando su destino. En el cine sobre el Mundo Antiguo los cristianos vienen definidos por ese paso, por esa aceptación; el tránsito de la oscuridad a la luz –amén de funcionar como metáfora–, los convierte en los representantes del bien en el reducido universo de la Antigüedad cinematográfica. Al igual que la participación activa en la orgía –en ocasiones el héroe está en ella a disgusto, si es que se puede estar a disgusto en una orgía–, define al pagano por encima de cualquier otro acto, o los barrotes y las cadenas arrancadas indican que estamos ante el héroe forzado²⁶, la aceptación de su destino, simbolizada por el paso que va de la oscuridad a la luz deslumbrante, canoniza al cristiano como tal. La luz indica la conversión y la salvación, es la metáfora del dios cristiano hacia el que se dirigen, por ejemplo, la pareja protagonista de “The Robe” (H. Koster, USA 1953), una vez que han cumplimentado todo un viaje interior que culmina con la aceptación sin rechistar de la suerte que les aguarda por haber proclamado en alto su fe religiosa. La luz cegadora también la encontramos en “Barabba” (R. Fleischer, Italia/USA

²⁵ Prieto, A., “El cristianismo en el cine: Fabiola (1948)”: *Kolaios* 4, 1995, 867-876.

²⁶ Giordano, M. *Giganti Buoni, Da Ercole a Piedone (e oltre) il mito dell'uomo forte nel cinema italiano*, Roma 1998, 43.

1962), una luz que impide a Barrabás, y al espectador, contemplar la figura de Cristo. La convicción sin fisuras en sus propias creencias iguala al cristiano y al forzado, ya que este último jamás plantea duda alguna en cuanto a sus principios y creencias, aunque en este caso su convicción se sostiene sobre el poder de sus músculos²⁷.

La segunda idea que el cine repite y relaciona con la ciudad antigua es la de destrucción. El mundo Antiguo, generalmente como castigo por sus comportamiento, acaba padeciendo la destrucción física de sus ciudades y de sus moradores. La destrucción puede ser total, caso de Sodoma y Gomorra –“Sodom and Gomorrah” (R. Aldrich, Italia/ Francia/ USA 1963)–, Pompeya –“Pompei: the last day” (P. Nicholson, USA/ España, TV, 2003)–, Herculano –“Anno 79. la distruzione di Ercolano” (G. Parolini, Italia/ Francia 1962)–, la Atlántida –“Ercole alla conquista di Atlantide” (V. Cottafavi, Italia/ Francia 1961)– o el fantástico reino de Tera –“Hercules” (L. Cozzi, Italia 1983); o bien tener sólo dimensiones parciales, siendo el ejemplo emblemático el incendio de Roma –“L’incendio di Roma” (G. Malatesta, Italia 1965), “Quo Vadis?” (J. Kawalerowicz, Polonia/USA, TV, 2001).

La destrucción permite, como sucedía con los pirodramas, mostrar el espectáculo de los decorados destrozados por el fuego, el agua, la ceniza o la lava ardiente; la destrucción como situación emblemática de los films sobre la Antigüedad se potencia desde el momento en que abandonan los telones pintados –en especial desde “La Caduta di Troia” (R. L. Borgnetto & G. Pastrone, Italia 1910), “Quo Vadis” (E. Guazzoni, Italia 1912), “Cabiria” (G. Pastrone, Italia 1914), y las primeras versiones cinematográfica de *Los Últimos Días de Pompeya*–, y comienzan a levantarse decorados en tres dimensiones cada vez más monumentales²⁸.

El discurso que se articula en torno a la destrucción sugiere la idea, de un lado, del fin traumático de la Antigüedad, y de otro, que ese fin se presenta como una suerte de castigo divino, manifestado a través de las fuerzas de la naturaleza, y que viene desencadenado por el comportamiento cruel e inhumano de los habitantes de la Antigüedad de celuloide. Sodomitas y Gomorritas son los antecesores de los paganos romanos de Pompeya o de la propia *Urbs* que sucumben al capricho pirómano de su enloquecido emperador. Lot es, a su vez, el precedente de los cristianos que se salvan de la ira del Vesubio. Así pues, en el cine sobre el Mundo Antiguo, son sus malvados habitantes los que ofenden al dios cristiano con su proceder –nunca a sus propios dioses–, y aquel los castiga con la destrucción de sus ciudades, que acaban

²⁷ Latorre, J.M., “Maciste el Coloso”: *Dirigido por...*, 354, 2006, 52.

²⁸ Ayfre, A., *Dieu au cinema. Problemes esthétiques du film religieux*, Toulouse 1953, 33. Alovio, A., “El poder de la puesta en escena: Cabiria entre la atracción y el relato”: *Archivos de la Filmoteca* 20, 1995, 83-98. Marloni-Mann, A., “Gli Ultimi Giorni di Pompei, or the evolution of the italian historical epic (1908-1926)”: *La Valle del Eden* 6, 2000, 67-78.

sepultadas en una lluvia de piedras, columnas y capiteles que atrapan y matan a sus, hasta hacía muy poco tiempo, confiados habitantes.

La tercera idea con que el cine asocia principalmente a la ciudad del Mundo Antiguo es la de la política, sustentada casi siempre con la omnipresencia del ejército. La Antigüedad de las pantallas ha dedicado un espacio significativo a la ceremonia del triunfo militar²⁹, ya que se presenta como la excusa perfecta para enseñar con todo lujo de detalles el poder de Roma –“Quo Vadis?” (M. Le Roy, USA 1951), “Ben Hur” (W. Wyler, USA 1959), “Gladiator” (R. Scott, USA 2000). Para ello el cine ha mostrado el espacio arquitectónico del foro como el espacio donde tiene lugar la comunión paroxística entre la masa y el líder político. El ejemplo más evidente es “Scipione l’Africano” (C. Gallone, Italia 1937), en donde un autentico mar de brazos alzados realizando el saludo fascista se rinde ante el rostro austero de los senadores y la gravedad protectora e incuestionable de líder Escipión/ Musolini³⁰.

En “Gladiator” (R. Scott, USA 2000), también se aprecia, en especial en la escena del triunfo celebrado por Cómodo ante el inmóvil mosaico de las tropas romanas perfectamente formadas en el foro y con la presencia emblemática del Coliseo al fondo, la concepción espectacular de la política fascista y, sobre todo, el desarrollo espacial y coreográfico de las manifestaciones políticas multitudinarias de la Alemania nazi, donde la influencia de la directora Leni Riefenstahl y del arquitecto Albert Speer son manifiestos³¹; en el film de Ridley Scott, como en otros muchos sobre el Mundo Antiguo, se aprecia una tendencia a identificar el Imperio Romano con la Alemania hitleriana, en particular en lo que se refiere la presentación ritual y ceremonial de su práctica política.

Pero para el cine sobre la Antigüedad en el ámbito del foro –concebido casi siempre siguiendo cánones neoclásicos, salvo alguna colorista excepción: “Julius Caesar” (U. Edel, Italia /USA/ Alemania/ Holanda, 2002, TV) o “Rome” (M. Apted & J. Farino, USA/UK, 2006, TV)–, tiene lugar la peculiar y generalizada variante de la vida política romana, y de todo el Mundo Antiguo de celuloide, como es la conjura –“Julius Caesar” (J. L. Mankiewicz, USA 1953), y todas las películas que se ocupan de la muerte de César entendida como tragedia. El cine ha popularizado, por un lado, la idea de

²⁹ El triunfo se otorgaba tras una guerra legítima, declarada según el ritual establecido, contra un enemigo reconocido por Roma y que hubiera dejado un determinado número de rivales muertos en el campo de batalla. Gell., V.6.21.

³⁰ Dalle Vacche, A., *The body in the mirror...*, p. 34 ss. Landy, M., *Fascism in Film. The Italian commercial cinema 1931 – 1943*, Princenton 1986, 195 ss.

³¹ Bigorgne, “Gladiator...”, 57. Trotta, “Con i sandali nel mito...”, 15. Rossi, P.O., “Il Gladiatore: realtà e finzione”: *Film Critica Scuola* 508, 2000, 14. Muscio, G., “Il Gladiatore: la storia sconfitta nell’arena”: *I Viaggio di Erodoto* 41-42, 2000, 66. Taylor, D., “Nation, family and violence in Gladiator”: *Jump Cut* 45, 2002. Prieto, A., “La crisis del mundo romano según Dreamworks”: *FilmHistoria* XI, 1-2, 2001.

que la Antigüedad estaba en manos de gobernantes ineptos y de otro, que la conjura estaba a la orden del día, lo que quiere decir que el concepto de la legitimidad apenas tenía valor alguno.

La vida política normal y legítima en la Roma de celuloide tiene lugar en los salones imperiales y en el senado; presentado casi siempre como una asamblea de poderosos multitudinaria y bulliciosa, en donde combaten dos generaciones de gobernantes y dos maneras de entender el poder. Es, en ocasiones, un edificio rectilíneo, gris y frío, como en “Costantino il Grande” (L. De Felice, Italia/ Yugoslavia, 1962), mientras en otras aparece como un espacio circular en donde se reúne la despiadada aristocracia romana, como sucede en “Spartacus” (S. Kubrick, USA, 1960)³².

La cuarta gran idea, emparentada a la de martirio que vimos con anterioridad, que el cine proyecta sobre la ciudad grecolatina, en particular sobre la romana, es la que hace cumplida referencia a los espectáculos públicos. Desde sus orígenes, el cine los ha presentado como si se trataran de multitudinarias manifestaciones deportivas, en el sentido moderno del término. Ya que sólo se diferenciarían de los actuales deportes de masas por su refinada y constante crueldad. Al ser mostrados con ese discurso reduccionista, los espectáculos públicos romanos pierden todo su carácter cívico, religioso, social, político y cultural, y a través de su representación en las pantallas, el cine sobre la Antigüedad elabora y envía un juicio moral que es siempre una condena negativa.

En virtud de esa corriente argumental el cine sobre el Mundo Antiguo ha consagrado al anfiteatro —y en especial al Anfiteatro Flavio—, como el edificio estrella, y emblema indiscutible de toda la Antigüedad y también, de todos los males de la Antigüedad³³. De los restantes edificios erigidos con finalidad lúdica y cívica, el teatro grecorromano apenas si ha aparecido en pantalla salvo para albergar distintas representaciones clásicas filmadas, es el caso del Teatro de Delos, que aparece en “Promitheas Desmotis” (K. Gaziadis, Grecia, 1927), del de Siracusa en “Agamennone di Schilo nel teatro greco” (Prod. Cines, Italia 1914), o el de Taormina en “Mighty Aphrodite” (W. Allen, USA 1995).

Por su parte, el circo es el escenario gigantesco donde tienen lugar las carreras de carros, el espectáculo que para el cine sobre la Antigüedad, enloquece, casi al mismo nivel que las luchas de gladiadores, a los romanos. El circo alberga las apasionantes carreras, pero también es el escenario donde se desatan las pasiones y donde se consuma, en ocasiones, la venganza personal. Un edificio siempre abarrotado de un público

³² En la obra de Stanley Kubrick el círculo es forma y símbolo del poder. Rimbau, E., *Stanley Kubrick*, Madrid 1990, 40.

³³ Véase el papel que juega el anfiteatro de Pela (Croacia) en “Titus”. Lapeña, O., “Visiones de Roma en la cultura popular. *Titus* (J. Taymor; USA /Italia 1999), o un paseo por el horror del escenario a la pantalla”: *Iberia* 7, 2004, 77-102.

enfervorecido y ocioso alberga las carreras, mostradas como una apasionante competición hípica o de fórmula uno, tal y como aparece en “Mesalina” (E. Guazzoni, Italia 192), “Ben Hur” (F. Niblo, USA 1927), “Teodora, imperatrice di Bisanzio” (R. Freda, Italia/ Francia 1954), o “Ben Hur” (W. Wyler, USA 1959).

Pero, como dijimos un poco más arriba, es el anfiteatro el auténtico edificio estrella de la ciudad antigua cinematográfica. El anfiteatro en todas sus variantes, ya esté semivacío –“Life of Brian” (T. Jones, UK 1979)–, sea de dimensiones reducidas –“Il Gladiatore che sfidò l’Impero” (D. Paolella, Italia 1965)–, o bien para uso privado –“Spartacus” (S. Kubrick, USA 1960)–, es el santo y seña de la Antigüedad. Y de todos ello, el anfiteatro Flavio se alza como el gran icono alrededor del cual giran todos los atributos, casi siempre negativos, del Mundo Antiguo. El Coliseo es, por ejemplo, el protagonista indiscutible de un film como “Gladiator” (R. Scott, USA 2000)³⁴; en esta película, más allá de las vivencias individuales de los personajes, el Coliseo adquiere una dimensión propia al convertirse en la metáfora alrededor de la cual gira el sentido último del film: identificar los combates de gladiadores con los modernos espectáculos deportivos de masas, trasladar al pasado el consumo habitual y cotidiano de la violencia. En la arena del Coliseo, en sus dependencias subterráneas, en las gradas y en el palco, los personajes se mueven casi sin poder abandonar esos límites; el argumento, que se inició en la lejana Germania, queda posteriormente reducido a los confines espaciales del anfiteatro y al tiempo que establece la duración de los combates. Las tomas áreas del Coliseo, reconstruido digitalmente, identifican las ceremonias lúdicas y cívicas que allí tenían lugar con los modernos espectáculos deportivos que sólo adquieren sentido con la participación pasiva del público que los consume desde la primera fila de su televisor. En “Gladiator”, la audiencia contempla la barroca puesta en escena de la desintegración moral y política de Roma; el film traslada al pasado romano, sin ningún tipo de rubor, la moderna sociedad de consumo que digiere por igual el espectáculo y la violencia, reducidos ambos a la categoría de imagen icónica y seminal.

Así pues, y como resumen de todo lo dicho hasta el momento, para el cine la ciudad del Mundo Antiguo es sobre todo la ciudad grecolatina, y nos atreveríamos a ir más allá, es sobre todo, Roma. Con cuatro vertientes muy bien definidas. En primer lugar, la ciudad política: en donde se desarrolla la vida política de la Antigüedad, que gira alrededor de la ceremonia del triunfo militar y de la conjura; aparece también asociada a la idea del poder tiránico y del pueblo / masa que desempeña el papel de mero espectador agradecido. La vida política gira arquitectónicamente alrededor de

³⁴ Pezota, A., “Gerrieri o Mercenari?": *Duel* 80, 2000, 22. Coursodon, J.P., “Gladiator. Aliens & Blade Runners": *Positif* 473-474, 2000, 116.

tres vértices: el foro, el senado y el palacio imperial, sede casi siempre de un poder egoísta y despótico³⁵.

En segundo lugar, la ciudad amoral. La ciudad suele mostrar mercados populosos y abarrotados de habitantes ociosos; las tabernas y los burdeles son la continuación del Palacio Imperial y de las villas aristocráticas: estos son los dos grandes escenarios donde se representa con todo detalle la ceremonia canónica de la decadencia, en especial en el banquete, en la orgía y en el baño, nunca purificador y si sinónimo y paradigma del ocio y el lujo desproporcionado.

En tercer lugar, la ciudad religiosa, que se articula en torno a dos centros fundamentales: por un lado la catacumba, como centro de reunión y celebración cristiana; y por otro lado, como auténtica continuación, el anfiteatro, el lugar donde esa misma celebración alcanza el clímax durante la conversión y el martirio. Roma dispone de dos niveles, dos sonidos, dos luces; uno pagano y otro cristiano. El paso de uno al otro, para el cine sobre la Antigüedad, señala la salvación o la condena.

Y en cuarto lugar, la ciudad lúdica. A partir del monopolio cinematográfico de los juegos, el cine emite un juicio moral condenatorio sobre la Antigüedad. Subraya aspectos como la crueldad –tanto del individuo como de la multitud–, y el fanatismo de la habitualmente desocupada población romana. El cine asimila los martirios a un espectáculo público más –despojándolo de cualquier significación política–, al tiempo que equipara los juegos a las modernas competiciones deportivas.

A continuación queremos dedicar unas pocas palabras al papel que desempeña la ciudad en lo que podríamos denominar el subgénero cinematográfico del *peplum* de forzudos, es decir, las películas realizadas entre 1957 y 1965 y que tuvieron como protagonistas a culturistas, estadounidenses en su mayoría, que desembarcaron en el cine italiano para dar vida a Hércules, Ursus o Maciste³⁶. Para algunos críticos este tipo de películas son las que vienen englobadas, en el sentido limitado, por el concepto *peplum*.

Todas estas películas repiten un mismo planteamiento narrativo: en un reino o en una ciudad –fantástica o real, eso da igual–, ocupa el poder un cruel y tiránico gobernante, generalmente un usurpador. A veces quien gobierna es un anciano o una mujer, pero en esos casos lo habitual es que en la sombra se mueva un cortesano o un sumo sacerdote que acumula las características negativas antes enunciadas. A esta si-

³⁵ Joshel, S.R., “I Claudius. Projection and Imperial Soap Opera”, en: S. R. Joshel, S.R./ Malamud, M./ McGuire, D.T. Jr., *Imperial Projection. Ancient Rome in Modern Popular Culture*, London 2001, 119-161.

³⁶ Tras la estela de Steve Reeves – “Le fatiche di Ercole” (P. Francisci, Italia 1957) –, habría que mencionar a Gordon Scott, Mark Forest, Ed Fury, Samson Burke, Mike Hargitay, Alan Steel – nombre americanizado de Sergio Ciani –, o Kirk Morris – seudónimo de Adriano Bellini.

tuación de partida se enfrenta el héroe forzado que sale directamente de la naturaleza; se sitúa al frente de la comunidad, que hasta ese momento era incapaz de tomar cualquier decisión, y acaba venciendo al tirano, restaurando el poder legítimo, que es básicamente monárquico.

En estas películas la ciudad se muestra siempre como el refugio de los déspotas y los tiranos; el recinto urbano amurallado aparece hostil a las pretensiones legítimas del héroe. Este, por el contrario, encarna las supuestas bondades del estado “natural” o “prepolítico”; es frugal, honesto, simple, poco hablador, no muy inteligente, una especie de “buen salvaje”³⁷, que sólo se dirige a la ciudad para acabar por la fuerza con los malos gobernantes y restaurar el poder legítimo. El héroe derriba puertas, murallas y cimientos, como en “La vendetta di Ercole” (V. Cottafavi, Italia/Francia 1960). La ciudad, además, está llena de tentaciones que el héroe debe vencer; las tabernas –el único exceso que se permite el héroe es el gastronómico–, los burdeles y por supuesto, el palacio donde habitan mujeres malvadas que pretenden seducirlo –“Ercole e la regina di Lidia” (P. Francisci, Italia/Francia/España, 1959), “Totó contro Maciste” (F. Cerchio, Italia 1962). En este subgénero del cine sobre el Mundo Antiguo el héroe sólo va a la ciudad, que funciona como metáfora de los males que acechan al hombre honesto, a reinstaurar el orden, ya que él pertenece a otro ámbito, al de la naturaleza y al de sus supuestas virtudes como son la sencillez y la inocencia.

Hacemos a continuación un sucinto comentario acerca del modo en que la ciudad antigua se ha visto reflejada en los carteles publicitarios de las películas³⁸. El cartel ofrece una información básica acerca del film que se quiere vender al espectador, no en vano es el señuelo para que este se decida por un título u otro. Los carteles, como pasa con los títulos de las películas, varían dependiendo del país³⁹, según las imágenes subrayen aspectos como la violencia, la espectacularidad, el erotismo, o el protagonismo absoluto del héroe.

Todo cuanto venimos indicando acerca de la manera de mostrar en las pantallas a la ciudad del Mundo Antiguo lo encontramos echando un rápido vistazo a los carteles cinematográficos. En ellos la ciudad se comprime en torno a dos ideas fundamentales. La primera es la que la asocia a la destrucción: las imágenes mues-

³⁷ Gonzáles, A., “La fresque et l’imposture, le péplum: un genre cinématographique qui se débat entre histoire et imaginaire”: *Melanges Pierre Leveque* VII, Paris 1990, 154 ss.

³⁸ Chapman, D., *Retro Stud. Muscle Movie Posters from around the world*, Portland 2002. Civalleri, M.G., *Peplum. Fondo Alberto Manodori di Manifesti Cinematografici*, Roma 2002.

³⁹ En Estados Unidos, las hazañas cinematográfica de Maciste se atribuyen a otros héroes: “Maciste contro i monstri” (D. Paolella, Italia 1963), se tradujo como “Hercules against the mongols”, “Maciste e la regina di Samar” (G. Gentilomo, Italia/Francia 1964), como “Hercules against the Moonmen”, y “Maciste contro il vampiro” (S. Corbucci & G. Gentilomo, Italia 1961), como “Goliath and the vampires”.

tran ciudades incendiadas –“Io, Semiramide” (P. Zeglio, Italia 1963), “Goliath contro i giganti” (G. Malatesta, Italia/ España 1961), “Ursus nella valle dei leoni” (C. L. Bragaglia, Italia 1961)–, murallas y templos que se derrumban –“Cartagine in Fiamme” (C. Gallone, Italia/ Francia 1959), “Erocle l’invencibile” (A. Mancori, Italia 1964)–, volcanes que amenazan con lava, humo y ceniza –“Maciste contro i cacciatori di teste” (G. Malatesta, Italia 1963), “Anno 79. La distruzione di Ercolano” (G. Parolini, Italia/ Francia 1962)–, a una arquitectura urbana concebida, básicamente, para ser destrozada. Mientras, la segunda idea asocia y reduce la ciudad antigua a los edificios destinados a albergar los juegos; de una parte los circos en donde se desarrollan las carreras de carros –“Erocle contro Roma” (P. Pierotti, Italia/ Francia 1964), “Maciste, l’eroe piú forte del mondo” (M. Lupo, Italia 1963)–, y por otra, la omnipresencia del anfiteatro que acoge los martirios y las luchas de gladiadores –“Il Gladiatore di Roma” (M. Costa, Italia 1962), “Gli ultimi giorni di Pompei” (M. Bonnard, Italia/ España/ RFA, 1959), “Fabiola” (A. Blassetti, Italia 1949).

Para concluir, nos ocupamos brevemente de los diversos modos en que la Ciudad Antigua ha sido reconstruida por el cine. Dejamos a un lado la tendencia a verla desde una óptica fundamentalmente neoclásica, que tiene como base la maqueta de la ciudad de Roma en tiempos del emperador Constantino, y que hoy puede verse en el Museo della Civiltà Romana (EUR); en diferentes rodajes el recurso de la maqueta se veía complementado por la utilización como decorados de la propia columnata y escalinata del museo, como sucede, por ejemplo, en “Due Notti con Cleopatra” (M. Mattoli, Italia 1953) o en “Nel Segno di Roma” (G. Brignone, Italia/ RFA/Francia 1959).

En ocasiones, el cine ha mostrado a la ciudad antigua, básicamente Roma, como una urbe multitudinaria, como una moderna megalópolis. Para crear esa sensación se utilizaron en “Quo Vadis?” (F. Rossi, Italia/Francia/España/Suiza/RFA/UK, 1985, TV), telones pintados que simulaban enormes *insulae*, en realidad auténticos rascacielos contemporáneos. También de este mismo modo, que podríamos denominar desmitificador, es mostrada Roma en “Fellini – Satyricon” (F. Fellini, Italia/Francia 1969), o en “Rome” (M. Apted & J. Farino, USA/UK, 2006, TV), en donde junto al foro y a la villa aristocrática también hay un lugar para las casas modestas que se hacían en los barrios más pobres.

En algunos casos, la decisión de cómo mostrar la ciudad antigua depende en buena medida del director de la película; así sucede, por ejemplo, con Roberto Rossellini y el modo que eligió para mostrar en sus films para televisión dos ciudades emblemáticas de la Antigüedad. En “Socrate” (R. Rossellini, Italia/Francia/España, 1971, TV), rodada en la aldea de Patones de Arriba (Madrid), el director romano reconstruye Atenas utilizando la técnica del rodaje con espejos que le permitía insertar imágenes de la Acrópolis. Este telefilm indaga en el conflicto entre el saber y la presunción del saber, y Rossellini lo sitúa en el marco urbanístico de una Atenas decadente

y oscura⁴⁰. Por su parte, en “Agostino d’Ippona” (R. Rossellini, Italia 1972, TV)⁴¹, filmado en la ciudad de Herculano, para la reconstrucción de Cartago Rossellini alterna las tomas de los edificios en ruinas con telones pintados que muestran al espectador cómo eran esos edificios originariamente y cual había sido la dimensión de los estragos producidos por el hombre y por el tiempo.

Entre otras películas que también se rodaron en yacimientos o escenarios naturales, sin intentar la reconstrucción en decorados o con la digitalización informática podemos citar, en primer lugar a “Les Yeux ne veulent pas en tout temps se fermer, ou Peut-être qu’un jour Rome se permettra de choisir à son tour” (D. Huillet & J. M. Straub, Italia/RFA, 1970), conocida como “Othón”⁴²; también a “Scipione detto anche l’africano” (L. Magni, Italia/Francia, 1971), que traslada al siglo II a. C. el problema de la corrupción económica de la política italiana contemporánea y, en una orbita muy distinta, “Pink Floyd: Live at Pompeii” (A. Maben, Bélgica/ Francia/RFA, 1972), en donde la música de la banda británica encuentra su perfecto eco visual en el desierto anfiteatro pompeyano.

Otro modo de mostrar en pantalla la ciudad antigua es la de rodar, no ya entre ruinas, sino hacerlo directamente en la ciudad actual. Ilustramos nuestras palabras con dos títulos bien diferentes. El primero de ellos es “Titus” (J. Taymor, Italia/USA 1999), en donde los versos de Shakespeare se trasladan a una Roma que se mueve entre los recuerdos de pasado –la Vía Apia, las termas, el palacio imperial que se asemeja al Panteón de Agripa con su cúpula abierta–, y la ciudad fascista, con las escenas rodadas en el barrio del EUR, convirtiendo al emblemático Palazzo de la Civiltà e il Lavoro en el epicentro político del Imperio Romano. En el film de Julie Taymor hay otros guiños contemporáneos, como el que los seguidores de los dos aspirantes al trono llevan, cada uno de ellos, los colores de los dos equipos de fútbol de la capital italiana. Y el segundo corresponde a “Quo Vadis?” (J. Kawalerowicz, Polonia/USA, 2001, TV); al final de esta ortodoxa versión televisiva de la novela de Henry Sienkiewicz, y después de su encuentro con Cristo, Pedro vuelve a Roma, pero retorna a la Roma de inicios del siglo XXI, a la ciudad actual, a ocupar su lugar en la cruz y, podemos pensar, también en el Vaticano. No olvidemos que cuando se produjo esta serie de televisión, Carol Woytila, el pontífice polaco, aún ocupaba el trono de San Pedro. Que duda cabe que los telespectadores de Polonia relacionarían el conflicto político y religioso narrado en la novela y transplantado a las imágenes de televisión, con los

⁴⁰ Quintana, A., “El conocimiento como racionalidad: Socrate de Roberto Rossellini”: *Cuadernos de la Academia* 6, 1999, 261-271. Apra, A., “L’enciclopedia storica de Rosellini”: *Bianco e Nero* 62, 2001, 5, 46.

⁴¹ Mazza, A., “Nessun aggancio al presente. Sant’Agostino: nuova tappa per Rossellini”: *Rivista del Cinematografo* 3-4, 1972, 140-141. Forgnacs, D., “Da Atti degli Apostoli ad Anno uno. L’Immagine di Roma negli ultimi film di Rossellini”: *Bianco e Nero* 62, 5, 2001, 55 ss

⁴² Lizzani, C., “Superamento del naturalismo e orrore per la realtà”: *Cinema Nuovo* 209, 1971, 26-32.

hechos sucedidos durante el pontificado de su compatriota. El apóstol que desciende en dirección a Roma, como los niños de “Roma, citta aperta” (R. Rossellini, Italia 1944), después de contemplar la ejecución del sacerdote don Pietro lo hace empujado con un propósito evangelizador; en la ciudad que se extiende a sus pies pervive el espíritu pagano que afortunadamente nunca ha perdido.