

# “LUCES, CÁMARA, ¡ACCIÓN!: ARQUEOLOGÍA, TOMA 1”

Pedro J. Hernández Descalzo\*

*RESUMEN.- El cine es uno de los más populares medios de difusión de ideas. Partiendo de esta premisa, el autor analiza (en la forma pero principalmente en el fondo) las relaciones mutuas y las distintas versiones, no siempre acertadas, que de la Prehistoria y la Arqueología ha dado el Séptimo Arte. El artículo señala unas primeras apreciaciones de tipo general (contexto, géneros, origen argumental de las “películas históricas”) para finalizar con un repaso más detallado de los diferentes subgéneros cinematográficos (Prehistoria, Culturas Orientales, Grecia, Roma y la imagen del arqueólogo).*

*ABSTRACT.- Today, cinema is one of the most popular media. According to this, the author analyses (mainly through concepts and ideas) different images, often mistaken, which cinema has transmitted about Prehistoric and archaeological knowledge. The work starts with several introducing propositions (contexts, cinematographic genres, plot sources of “historic films”) to conclude revising in detail some kinds of movies as the Prehistoric, Oriental, Greek, Roman and “archaeologist” types.*

*PALABRAS CLAVE: Géneros cinematográficos, Prehistoria y Arqueología en el cine.*

*KEY WORDS: Movie genres, Prehistory and archaeology on cinema.*

## 1. INTRODUCCIÓN<sup>1</sup>

El cine es la suma elaborada de ingredientes tan dispares como la industria, el comercio, la forma artística, un lenguaje propio; una manifestación social e ideológica clara (Hueso 1976: 11). Estos postulados y otros muchos que mantienen los diversos autores vienen a incidir básicamente sobre el mismo punto: el cine como medio de difusión cultural. El cine, frente a otros, es un comunicador que no necesita, generalmente, una formación previa, posibilitando así un entendimiento y aceptación en capas muy amplias de la población. Utiliza unos códigos de lenguajes simples que, en esencia, todos comprenden. Ello es así en una sociedad, pero también a un nivel más extenso: ya que “*toda sociedad recibe las imágenes en función de su propia cultura*” (Ferro 1980: 15), y los países occidentales, pese a sus diferencias locales, siguen unas pautas comunes y una gran parte del mundo percibe cercano el mismo tipo de comunicación. Ese mismo marco social ha sido denominado en ocasiones “*la civilización del ocio*”, por causa de la aparición del tiempo libre como costumbre. Ambas circunstancias favorecen sin duda la extensión de la gran pantalla a todos los ámbitos, a través de un len-

guaje interclasista y prácticamente universal. El efecto visual, además, beneficia la posible pasividad del espectador, que realmente no es tal, ya que la asimilación de la acción, los contenidos y estereotipos requiere un mínimo pero necesario esfuerzo por parte del público.

El cine sirve de referente personal en cuanto a mundo vivido: nadie en nuestra época puede desvincularse en su recuerdo de personajes como “*La momia*”, “*Supermán*”, John Wayne o Humphrey Bogart. Las películas han contribuido a la formación cultural de la sociedad como “*creadoras de memoria*” (Monterde 1986), asumiendo el papel iconográfico que en la Edad Media ostentó el arte religioso; el cine, en cierta manera, ha ejercido la función de “*catequesis visual*” del siglo XX.

La Historia y la Arqueología han prestado tradicionalmente poca atención a la problemática cinematográfica como santo y seña artístico y culturizador de este siglo, prestándose más a la crítica puntual del género “*histórico*”. En las relaciones entre la Arqueología y el Cine (o mejor, la Sociedad), se observa, habitualmente, el siguiente esquema: el desarrollo de ambas respeta líneas de actuación paralelas con leves intromisiones mutuas (subvenciones, pe-

\* Departamento de Prehistoria. Universidad Complutense de Madrid. Ciudad Universitaria, s/n. 28040 Madrid.

queñas reseñas en prensa y televisión) hasta que, repentinamente, surge un descubrimiento o polémica (normalmente, valorable por criterios extra-arqueológicos) de gran "impacto" que ocasionalmente vuelca al conjunto social, a través de los medios de comunicación (incluido en ellos el cine), en el trabajo arqueológico (ejemplos del descubrimiento de la tumba de Tutankamon o, más próximo, la Plaza de Oriente). Durante un período breve, ambas líneas estrechan relaciones rápida pero intensamente (películas, informaciones, exposiciones, etc.); finalizado el interés mediático, se retorna a la posición original.

Sin embargo, el arqueólogo puede y debe descubrir cómo utilizar (desde su obligación final de difusor histórico) este medio de comunicación a gran escala. Las diferentes modalidades cinematográficas (ficción o documental) ofrecen al investigador una posibilidad divulgativa muy amplia en exposiciones, docencia o simples emisiones frente, por ejemplo, a las publicaciones especializadas. Si en arqueología la imagen (objeto+contexto para reconstruir el pasado) es básica, ¿por qué no utilizarla junto a la prosa? (Pratap 1988: 113). Indudablemente, esto requiere un conocimiento del universo audiovisual, pero no es menos cierto que la Arqueología experimenta un vertiginoso proceso de cambio, modernización técnica y adaptación en los últimos años.

Este texto no busca poner en evidencia (quizá tan sólo un poco) las representaciones que de culturas anteriores ha realizado el cine; prefiere, por contra, extenderse más en la perspectiva hermenéutica del Séptimo Arte desde la definición de "historiofotía" de Hayden White o la "representación de la Historia y nuestra concepción de ella en imágenes visuales y en el discurso cinematográfico" (cit. en Paz y Montero 1995: 17). Abunda en lo anterior el hecho de que el cine no es otra cosa que la reestructuración de diversas interpretaciones matizadas por cuestiones culturales que arrancan de la primera realizada por el historiador; sobre ella operan los tópicos y circunstancias de su época, a las que se añaden en el momento de la filmación las del novelista (si hablamos de una adaptación literaria), las del cineasta, su equipo, el público y las propias del sistema de comunicación del medio. El público y su trascendencia posterior también nos dejan pistas que utilizar en la nueva interpretación que, años después, se presenta en estas páginas.

## 2. ¿GÉNERO O GÉNEROS?

Es frecuente escuchar a los teóricos del cine hablar de "género histórico" para referirse a películas

cuya acción se representa en el pasado. Otros prefieren denominarlo "género épico", por presentar la mayoría de las producciones unas características que las aproximan a ese modelo literario. Sin embargo, en estas líneas se va a utilizar la idea "género cinematográfico" de manera más abierta, desde una definición como la de Hueso: "temática que es observada y plasmada en imágenes cinéticas a través de una concepción estética peculiar" (Hueso 1976: 11), en que "temática" equivale aquí a "pasado", y "concepción estética" podemos entenderla como "ambientación". Igualmente amplia es la percepción que considera como película de género a aquella que sirve de "lugar de reunión de distintos elementos (estilemas) de tipo iconográfico, narrativo, sonoro, cronológico o social en forma canónica y cuya presencia la determina diferencialmente [...] respecto a otra" (Romaguera y Riambiau 1983: 197). Parece, pues, en el caso del "cine del pasado" bastante difícil determinar otras características propias, salvo la de su situación en otra época; obviamente, no puede considerarse un género, pues incluye a otros (Monterde 1986: 188); en caso contrario, tan sólo tendríamos dos géneros: "histórico" (del pasado) y "actual" (ambientado en el presente).

No obstante, a efectos de claridad expositiva, se hablará de "cine histórico" entendiéndose por éste toda película no documental cuya trama se desarrolla en el pasado, independientemente de que el argumento carezca o no completamente de relación con la épica u otros hechos de la Historia. Es lo que Rosenstone, dentro de su clasificación del cine, denomina *drama*, en oposición a *documento* y *experimento* (cit. en Paz y Montero 1995). Se busca conocer la imagen que acerca de la Prehistoria y la Edad Antigua se ha difundido desde las pantallas del cine y la televisión, tanto en dramas como en películas de aventuras, eróticas, de comedia o terror.

Por nuestra parte, entendemos el cine como vehículo de comunicación mayoritario (cine comercial) o minoritario (experimental), que puede presentarse en cualquiera de estas dos posibilidades bajo los formatos de *documental* (de cuyo "modus operandi" no es objeto este trabajo) y *dramatización*. En ella, unos determinados personajes (humanos o animados) nos cuentan unos hechos, que según el teórico rigor histórico que planteen, podríamos dividir del siguiente modo, yendo de más a menos:

- suceso puntual, personaje o proceso histórico a base de personajes igualmente reales. Mínimas licencias y proximidad al documental. Entre ambos está el llamado *docudrama*;
- narración libremente basada en un suceso o celebridad (individual o colectiva); se intercalan o

protagonizan la acción, convergente a ese “chispazo histórico”, figuras inventadas. Deben incluirse las películas basadas en novelas históricas y ciertas “hagiografías”. Gran importancia de la épica. En ocasiones, aparenta ser un cine culto, tras la garantía que supone la “máscara” de la Historia escrita (Monterde 1986: 86);

- filmación ambientada en un contexto temporal pasado, con personajes de ficción. Se caracteriza por presentar actitudes, tramas y temáticas de otros géneros, a los que la Historia les sirve de pretexto.

Este último grupo ha aparecido con poca frecuencia en los estudios de género. Incluye materiales muy heterogéneos y de difícil catalogación. Encontramos cine musical (“*Androcles y el león*”), cómico (“*La loca historia del mundo*”), fantástico (“*Cuando los dinosaurios dominaban la Tierra*”), de terror (“*La momia*”), aventuras (“*Hércules*”), erótico (“*Calígula*”)...

La clasificación anterior es, por supuesto, orientativa y muy discutible, ya que son pocas las películas que no mezclan elementos como el amor o la violencia dentro de otras temáticas, a modo de ejes transversales al mensaje central. Aunque se busca dar (mediante el estudio de géneros muy diversos) una imagen lo más amplia posible sobre tópicos históricos, no cabe duda de que las películas “épicas” y de “aventuras” han sido (fundamentalmente, por su cantidad) las que más importancia han tenido en la comunicación y formación de conciencias “históricas”.

### 3. LA NOVELA COMO INSPIRACIÓN

La novela histórica, tal como la conocemos hoy, es un género que nació en el Romanticismo y extendió su difusión al concitar los aplausos de la nueva burguesía y clase media de fines del siglo pasado, existiendo entre ambas una relación muy notable. Con pretensiones evasivas, combina un brillante y exótico exterior con la cercanía de unos personajes (inventados o no) a los que el destino (=contexto, dioses, etc.) dirige inexorablemente. Ciertamente, aún hoy (obsérvese el volumen de novelas históricas publicadas) el interés por este tipo de género literario es ingente y muy extendido entre las clases medias (datos estadísticos en Bourdieu 1991). Desde luego, sus elementos son claramente distinguibles en el cine, como recoge Rama (1970: 16-17): “*Influencia histórica, color local, exotismo; atención a lo exterior, sacrificando algo de lo interior; evocación de civilizaciones lejanas y de sociedades diferentes o*

*desaparecidas; presentando el pasado como caducado; sentimientos no individuales, sino genéricos de la colectividad y representativos: tipos, no individuos; la Historia central, al revés que en la tragedia y en la epopeya, no es inventada*”.

Estas son las características más notables de los guiones de las películas “históricas”. Los profesionales de la cinematografía han establecido dos vías de relación con la novela histórica: la adaptación y el guión libremente basado en estos postulados. En ambos casos, se reiteran ya una serie de tópicos cuyo estudio detallado luego retomaremos. La gran mayoría de superproducciones ha optado por la primera posibilidad, más cómoda. El interés de que gozó la novela histórica en los momentos previos al nacimiento del cine provocó la aparición insistente de muchas y muy variadas novelas en las que la propaganda cristiana (quizás como contraposición al marxismo incipiente y al capitalismo descreído) tenía un papel de importancia. “*Fabiola o la Iglesia de las catacumbas*” (escrita en 1854 por el cardenal católico Wiseman) fue una de las primeras en iniciar esta tónica, y nos presenta la conversión de una joven romana en la época de Diocleciano (versión cinematográfica de 1948). De la misma época y mensaje contrario nos llega la obra de G. Flaubert (1862) “*Salambo*”. Trágica y dura, cuenta los avatares de Salambo, imaginaria sacerdotisa de Tanit en las Guerras Púnicas, y los problemas que suponen a Cartago el amotinamiento de sus mercenarios (García Gual 1995). Nos enseña el carácter brutal (“bárbaro”) y tremendista que primará sobre otros en las producciones cinematográficas sobre Cartago, como la transposición a la pantalla de esta novela en los años 20.

Más conocidas son “*Los últimos días de Pompeya*”, de Bulwer-Lytton, “*Quo Vadis?*”, de H. Sienkiewicz (que obtendría el Premio Nobel de Literatura en 1905) y “*Ben-Hur*” de L. Wallace. Acerca de la primera de ellas hay numerosas adaptaciones al cine y la televisión, y no deja de ser curioso que el autor se la dedicara a Sir William Gell, que excavó en Pompeya. Este tipo de novelas, generalmente de gran peso, presentan siempre una exhaustiva documentación arqueológica, y sus autores se afanan en descripciones interminables sobre objetos que se encuentran en los museos. Dicha información pasará, con variaciones propias de cada momento, a la utilidad de los films. También se retocarán escenas y momentos puntuales, a fin de aprovechar las cualidades propias del lenguaje cinematográfico: el final del “*Ben-Hur*” que todos conocemos —versión de 1959— no es el que su autor escribió, que sí se había respetado en la adaptación precedente de 1925; otro



Fig. 1.- Contrariamente a lo que muchos pensarían, no es Cleopatra sino Popea. Para compensarnos, la misma actriz realizaría una versión de la reina Ptolomea dos años después (Claudette Colbert en "The sign of the Cross").

tanto ocurre con la lucha de Ursus en el "Quo Vadis?" de 1951, en la que Ligia es atada a un poste y no al lomo de; toro, contrariamente a lo escrito por Sienkiewicz.

Precedentes directos del cine y puente entre el teatro y las novelas históricas son los llamados, "dramas de toga" (García Gual 1995), piezas de teatro muy espectaculares y dramáticas, fundamentalmente representadas en el mundo anglosajón. Su mayor vigencia se data entre 1885 y 1908, y ya escenifican los tópicos y el seguro triunfo del bien sobre el mal en un didactismo que no se oculta. "The sign of the Cross" ("drama de toga" de 1896) será así convertido en película en 1932, y su escena más característica fue la del baño de leche de burra con que se obsequia Popea-Claudette Colbert (Fig. 1). "Ben-Hur", reducida en su final (después lo sería también en el cine) y, por supuesto, "Los últimos días de Pompeya" (1877 y 1882) seguirían esta traslación a la escena teatral, previa a su filmación.

Novelas posteriores, como "La túnica", "Barabás", "Espartaco" (escrita por H. Fast en 1951) o "El Clan del Oso Cavernario" (especie de "culebrón

paleolítico" -Femández Martínez 1991-) de J. Auel pasarán directamente, con mayor o menor éxito, al mundo del celuloide. Lo cierto es que la fórmula didactismo+erotismo, que para A. Burgess define *el best-seller* literario (cit. en, *Ibid.*), se adapta de maravilla a las posibilidades narrativas y estéticas tradicionales del cine, aunque hubiera en su momento quien consideró que esta comparación era inaceptable para la novela:

"La literatura en la pantalla es, por lo general, de una calidad tan ruin, que tal vez no se equivocan los que dicen que el mismísimo Griffith, considerado como el Balzac del género, resultaría escribiendo novelas bastante inferior a Javier de Montepiu" (Gómez-Carrillo 1923).

En cualquier caso, ya hemos descubierto algunos de los esquemas argumentales que se transmitirán al cine. Las páginas que siguen ofrecen una interpretación personal (y por, tanto subjetiva) de los tópicos del cine ambientado en el pasado. Se ha realizado una clasificación según grandes horizontes eronoculturales, pero siempre intentando seguir más los conceptos populares a fin de conocer la imagen conceptual que se fijó desde las pantallas en nuestra retina. No debe resultar llamativo, por lo tanto, que al hablar de la Prehistoria se analicen las películas de dinosaurios, puesto que aún muchas personas identifican ambos mundos, ni tampoco la referencia amplia, sin demasiado detenimiento, a las culturas del Próximo Oriente, en la conciencia popular bastante difusas. El estudio interpretativo podría haberse dividido según los géneros habituales (aventuras, épica, comedia, drama, erótico, etc.), sin embargo se ha considerado más útil el criterio temporal, al tratarse de un informe de raíz histórico-arqueológica y no cinematográfica. Por último, se incluye también un breve repaso a las ideas que sobre los arqueólogos y su profesión ha transmitido el cine.

#### 4. TEMAS

##### 4.1. La Prehistoria: hombres y dinosaurios

Las primeras referencias cinematográficas a las etapas prehistóricas provienen ya de los mismos orígenes del llamado "séptimo arte". Películas como "The Prehistoric Peeps" (Cecil Hepworth 1906) o "La civilisation a travers les áges", que dirigió, en 108 (con cierta vocación de reconstrucción documental) el famoso G. Méliés, nos indican un evidente interés por un marco temporal muy apropiado para fantasías, monstruos y aventuras silvestres. En efecto, ése será el concepto y género en el que se mueven

gran cantidad de los títulos ambientados en la Prehistoria: la aventura y la belicosidad. Otros subgéneros en los que el "mundo primitivo" es retratado serán estudiados al final de este epígrafe, aunque resulta muy complejo distinguir qué es cine "prehistórico" y qué es fantástico. Mezclar, por ejemplo, dinosaurios con humanos no debería entenderse como cine ambientado en la Prehistoria, y sin embargo el público no especialista así lo identifica. Ello da pie a cualquier representación, pues se trata ya de películas de temática fantástica que rebasan el género "histórico", si seguimos la definición de J.M. Latorre: "[películas que] incluye[n] personajes o situaciones irreales" (1987: 7). Habremos, por lo tanto, de movernos en este resbaladizo terreno que combina lo que yace en los conceptos culturales populares y lo que la ciencia ha demostrado de manera innegable, y debido a la dimensión social que hay detrás, lo que la gente "entiende" o "siente" como "Prehistoria" y sólo por ello también comentaremos la filmografía "dinosauria".

De este modo, la visión del Paleolítico que se ofrece a lo largo de la historia de la cinematografía (no sólo en sus principios) es bastante "imaginativa", por cuanto se mezclan situaciones anacrónicas, teniendo este período el dudoso honor de ser la época con las puestas en escena menos documentadas. No encontraremos ningún elemento cultural, cronológico o de otra índole que aparezca en los textos no ya de especialistas sino de la más elemental difusión. Se presentan ideas simplistas, basadas en tópicos creados más allá del control de los historiadores, como no sucede en otras épocas. Tan sólo se representan grupos de cazadores-recolectores (¿paleolíticos?), sin que los orígenes de la agricultura y la ganadería reciban ningún tratamiento. La Edad de los Metales se abandona a las recreaciones "mitológicas" de lo que se ha dado en llamar películas de "espada y brujería" ("*Conan*", "*El señor de las bestias*", etc.), salvo en la escasísima utilización por parte del cine de terror de los aspectos más tétricos del "celtismo".

Ante nosotros, el cine inventa unos grupos sociales con rasgos de auténtico salvajismo y muy "primitivos": simples intelectualmente, se comunican por lenguajes más propios de animales, sin entrar a debatir generalmente el tipo humano que encarnan. Se trata de mundos muy violentos, donde la brutalidad es la norma de comportamiento básica y la ternura, si surge, se registra lejos de los "cánones humanos", recordando a un documental de Jane Goodall (Fig. 2).



Fig. 2-Violencia prehistórica en una de las aproximaciones cinematográficas más verosímiles ("*En busca del fuego*").

deben dominar, pero que realmente sólo tiene protagonismo por las criaturas que se les enfrentan, o en determinados momentos puntuales de grandes catástrofes naturales. En ningún caso el medio condiciona, sino que los humanos lo moldean en paralelo a lo sucedido a finales de este siglo: siempre hay caza disponible sin grandes batidas, la recolección apenas tiene importancia en su dieta...

La "Prehistoria" es además la época en la que nunca pasa nada: miles de años de vida inalterable (así se trata todavía en algunos libros infantiles: Merriman 1988). En medio de duras condiciones medioambientales (aunque las glaciaciones no son una constante en este subgénero), el **HOMBRE** (ellas siempre se ocupan de la casa-cueva, los niños, la preparación del alimento, etc.), en un fabuloso actualismo, sufre y trabaja duramente para la obtención diaria de caza con riesgo de su vida y la de sus compañeros; al final, algún mamut que otro hace olvidar tanto *stress* laboral.

Con un machismo claro y manifiesto, algunos títulos presentan incluso un esquema sexual diferente: una mujer abandonada debe sobrevivir en un mundo que no está hecho para **ELLAS**. La forma más utilizada es buscarse un buen compañero fornido y protector que la salve de fieras mil, siempre sin desayunar (Fig. 3). Dichos animales, frente a los cuales el ser humano ya no resulta tan obtuso, incluyen, cómo no, a los dinosaurios, que unen al terror de su fuerza, el de una imagen habitualmente tan repulsiva como mal conseguida. Así podemos observarlo en obras punteras del género, como "*Hace un millón de años*" (dir. por Hal Roach en 1940), con Victor Mature, su "remake" de 1966 (que dirigió en Lanzarote Don Chaffey, con Rachel Weich y el más famoso bikini de piel de la década de los 60 como protagonistas, Fig. 4) y su continuación, "*Cuando los dinosaurios dominaban la Tierra*" (Val Guest 1969) o "*Historia de la Humanidad*" (L Alíen 1957), que ostenta

Otra característica de este tipo de cine es el antropocentrismo didáctico-argumental que rezuma, en su relación con el entorno. Los personajes desarrollan sus actividades en un medio muy hostil que



Fig. 3.- Pareja, sociedad y trabajo en la Prehistoria ("Cuando los dinosaurios dominaban la Tierra").

el dudoso privilegio de figurar como una de las peores cincuenta películas de todos los tiempos (Medved 1981). Curiosamente, estos títulos sitúan la cuestión de las diferencias culturales en directa relación con los rasgos físicos, rozando un punto de vista cuasi-racista: dos tribus, constituida una por individuos de pelo rubio y la otra por gentes de cabello oscuro, pelean habitualmente. No obstante, los primeros poseen una inteligencia más desarrollada, que demuestran (dato especialmente significativo) en su faceta de cul-



Fig. 4.- Singular ejemplar femenino de "Homo sapiens sapiens" ("Hace un millón de años").

tivadores de la tierra, elemento superiorizador *per se*, en tanto que los morenos son más cazadores, más "paleolíticos", más... brutos (búsquense analogías con los *westerns* y las luchas entre indios-cazadores y colonos agricultores o ganaderos, pues son títulos americanos). Por supuesto, no hay habitantes "paleolíticos" de color, todos los actores siempre y en todas las producciones son blancos, salvo que se trate de mostrar individuos de "culturas inferiores" (llámense "salvajes") a la espera de la civilización colonial que les saque de su "atraso" ("Las minas del Rey Salomón", en sus diversas adaptaciones a la pantalla).

Por otro lado, se ofrece una perspectiva distinta de representación de la vida femenina en el período que nos ocupa (generalmente en producciones posteriores a los años 70), consistente en una heroína hecha a sí misma, que, igualmente discriminatoria, no es sino un calco de los papeles masculinos. Caso especialmente llamativo es la adaptación cinematográfica de la novela de J. Auel "El clan del oso cavernario", dirigida en 1986 por M. Chapman, con Daryl Hannah de rubísima protagonista. Pionera del turismo (Fernández Martínez 1991), esta espectacular representante del *Homo sapiens sapiens* (como no podía ser de otra manera) sufrirá en la película, tanto como los espectadores en sus butacas, la "tediosa" vida de un Paleolítico más documentado que en producciones anteriores pero igualmente acartonado. Además, resulta curioso que las tesis de culto al oso, tumba con flores, etc. que supusieron grandes novedades en los años 70, en la fecha en que se realizó la película ya se ponían en entredicho. En cualquier caso, el aprovechamiento del físico femenino como recurso de taquilla es de amplia utilización cinematográfica.

Uno de los intentos más loables de profundización en los conceptos de diversidad cultural prehistórica se debe a J.J. Annaud, que en 1981 adaptó con el título "En busca del fuego" y un gran éxito de público la novela de J.H. Rosny "La guerra del fuego" (1909) (Fig. 5). Un curioso lenguaje ideado por Anthony Burgess, buen ritmo narrativo y una historia con gancho ocultaron algunos excesos, como la coetaneidad de unos posibles Australopithecinos con neandertales y *sapiens sapiens*, estos últimos interpretados por actores de color, tal vez como asunción *avant la lettre* de la "Eva africana" o anticipación de lo "políticamente correcto" (Fig. 6). De gran valor por su calidad y por el éxito obtenido, cabe reseñar la serie de TV, más cercana al docudrama de divulgación, "Korg 70000 B.C.", producida por la cadena norteamericana ABC (Blanco 1993).

Hasta aquí hemos analizado el cine en cuanto a foto-fija, casi siempre desafortunada, de la Pre-



Fig. 5.- Uno de los mayores aciertos de *"En Pusca del fuego "* consistió en la plausible apariencia (aspecto, lenguaje, actitudes, etc.) de sus protagonistas.



Fig. 6.- En la misma película, *sapiens sapiens* junto a *neandertales* (parte inferior derecha).

historia. No obstante, el séptimo arte ha retratado dicho período de otras maneras distintas y más cercanas al espectador. Para ello, se ha servido del anacronismo como fuente de inspiración. La visión de la Prehistoria como mundo perdido conservado inalterable y oculto hasta nuestros días, es una de las formas más utilizadas por la industria (Blanco 1993). Generalmente, se busca contraponer la civilización occidental y racionalista al supuesto inundo bucólico, salvaje pero auténtico, de estos "paraísos" que se hallan escondidos normalmente por algún saludable cataclismo o fenómeno antinatural. Ello posibilita al testarudo científico de turno (que nunca es un arqueólogo y cuyo arquetipo corresponde en gran medida al del "mad scientist" -Blanco 1993) demostrar hipótesis que todos consideran increíbles (incomprensión que no desaparecerá), en el más puro estilo de "Viaje al centro de la Tierra" de Julio Verne, pues siempre es menester realizar periplos complicados o peligrosas expediciones. Los films finalizan con la destrucción del paraíso por causa de esta intromisión, o por la nueva desaparición de las pruebas que demostraran su existencia, con el fin de preservar un secreto "para el que la Humanidad aún no está preparada". Estamos hablando de películas como, por ejemplo, y aunque pueda parecer extraño, *"King-Kong"* (M.C. Cooper 1933), donde a la noción de peligrosidad se añade la comparación étnico-cultural- racial de los adoradores del gran simio con los blanquísimos viajeros (aquí no tan científicos); *"Aventuras en un mundo perdido"* (T. Bond 1992), producción televisiva emitida recientemente en dos partes, o *"Babe, el secreto de la leyenda perdida"*. Una variante reconocible de este esquema es aquella en la que, en lugar de la expedición, y por mor de la tecnología o técnicas avanzadas, el científico realiza un viaje en el tiempo, con idénticos resultados (*"Una bruja sin escoba"*, J. M. Elorrieta 1966).

Frente al viaje de personajes del siglo XX a la Prehistoria, el cine también nos brinda una posibilidad más sosegada y cómoda: traerse la Prehistoria al mundo actual. Generalmente, se trata de película de corte cómico, aunque no siempre es así, y uno de los ejemplos más notorios y famosos por el apabullante éxito de taquilla que obtuvo es *"Parque Jurásico"* (Steven Spielberg 1993). Pese a un deslumbrante ropaje científico (genética, ADN, clonación) que pretende ofrecer un mayor realismo para sembrar la duda en el espectador acerca de la posibilidad material de tal situación ("las ciencias adelantan que es una barbaridad"), el tema no deja de ser una puesta al día, con más tremendismo que entonces, del esquema lucha/coetaneidad humano-dinosaurio. El mismo director ya ha entrenado en España una secuela de esta película, en la que el terror (es decir, el tamaño, aspecto y carácter de los "monstruos") es el auténtico protagonista. *"Mundo perdido"* (sin relación aparente con la producción homónima muda de 1925 y la novela de Conan Doyle), nombre del film, trata de un nuevo viaje al rincón inexplorado de la selva donde se conserva la Prehistoria, (Biskind 1997).

El género de terror, precisamente, ha tratado abundantemente el tema del científico loco, que en un alarde de genial entrega a la ciencia, recrea una criatura (humana o no) del pasado hasta perder el control sobre ella. Los precedentes (excluyendo el carácter básico temporal) los encontramos, por ejemplo, en el mito judío del Golem, llevado al cine magistralmente por P. Wegener en 1920, y en la célebre novela romántica de M. Shelley "Frankenstein"; las primeras experiencias cinematográficas en ese sentido terrorífico (criatura del pasado que vuelve al presente con aviesas intenciones) aparecen ya en *"The Prehistoric Man"* (A. Desy 1917) (Blanco 1993), y continúan formando una extensa filmografía: *"The Ape man"* (P. Rosen 1944), *"The Neanderthal Man"*



Fig. 7.- Buster Keaton y su familia en "The Three Ages"

(E.A. Dupont 1953), "Pánico en el Transiberiano" (E. Martín 1972)... transmitiendo siempre esa misma noción de atraso (contrapuesta al progreso como evolución lineal), pánico y violencia "propia" de una época donde el máximo avance consistía en la utilización de las piedras como herramientas... El fenómeno del "celtismo" esotérico como doctrina propia de magias y sacrificios humanos se utiliza en "The Wicker Man" (R. Hardy 1973), ambientada en la época actual. Las runas se dan cita en "Night of the Demon" (J. Tourneur 1957) e incluso la famosa (aunque nadie sabe por qué) serie "Halloween", se inventa en su tercera entrega una máscara asesina que contiene pequeños restos de materiales usados en rituales celtas que asesinan sin piedad a niños inocentes.

No obstante, tal vez el campo cinematográfico de expresión más amplio sea el mundo de la comedia. La Prehistoria permite, siendo un pasado remoto, que el anacronismo (artificio de gran inspiración para el "gag") y el exceso se agiganten. Los



Fig. 8.- "Cavernícola" explicó desde una óptica muy personal la dieta y las relaciones intergrupales del Paleolítico.



Fig. 9.- Pedro, Vilma, Pablo y Betty proporcionan al "prehistoriador infantil" un agradable retrato de la vida de sus antepasados...

grandes cómicos de cine mudo no dejaron de aprovechar lo ridículo que les resultaba a unas sociedades que todavía controlaban extensos territorios coloniales el hecho de presentarse vestidos con unas pieles, en nueva contraposición cultural, que, en la mente del espectador, tendía asociarse con el continente africano. En suma, la burla de las "culturas inferiores", generalmente de color. Así, Louis Armstrong aparecía en un documental tocando su trompeta y vestido con pieles de leopardo, Buster Keaton se dedicaba a jugar al golf con un garrote en "The Three Ages" (1923) (Fig. 7) y el más famoso vagabundo del mundo, Charlot, se retrotraía a "His Prehistoric Past" (1914). El cine cómico ha estimulado la creencia en la "estulticia y agresividad paleolíticas", que mostraba cómo las mujeres eran arrastradas de sus cabellos, tal vez asesorado por conceptos pseudocientíficos como el del eslabón perdido, la mandíbula de Piltown o las representaciones que se realizaban en el primer tercio de siglo sobre el neandertal o los Australopithecinos. La lista de películas cómicas es inmensa: desde "Yo fui un cavernícola adolescente" (R. Corman 1958), "El monstruo de las bananas" (J. Landis 1973), "Cavernícola" (C. Gottlieb 1981), nacida al olor de "En busca del fuego" y protagonizada por el ex-Beatle Ringo Starr (Fig. 8), "La loca historia del mundo" (M. Bróoks 1981), "El hombre de California" (L. Mayfield 1992) o de cómo un superviviente prehistórico criogenizado ayuda a resolver los problemas sentimentales a un chico tímido, etc. El público infantil también conoce títulos (en su mayoría, series televisivas de dibujos animados) que han formado parte de su (nuestra) educación, y que han perpetuado esos tópicos; de entre todos ellos merece destacarse, por valor propio, "Los Picapiedra" (Hanna-Barbera 1960). Representación de la vida de los 60 en la Prehistoria, retoman el uso de los dinosaurios y demás fauna en las situaciones cotidianas de la familia media americana de la "década prodigiosa"

(Fig. 9). Su éxito forma ya parte de la historia de la televisión, y la influencia cultural que aún mantienen (han dado a luz secuelas directas en el cine y sirven de inspiración a otros programas: “*El capitán cavernícola*”, “*Casimiro*”, “*Los Trogloditos*” de la empresa de alimentación Pascual) espera todavía un estudio serio. Los dinosaurios como protagonistas absolutos pero humanizados también mantienen su interés en producciones de animación como “*En busca del valle encantado*” (D. Bluth 1988) y sus continuaciones, “*Dinosaurios: la historia de la familia Sinclair*” (1990) y la maravillosa “*Fantasia*” (W. Disney 1940), que muestra en uno de sus episodios, desde un punto de vista cromático y musical muy rico (Stravinsky), la extinción de los grandes saurios.

Por último, unas consideraciones finales sobre un tipo de cine menos minoritario de lo que pueda parecer después del desarrollo de la televisión y el vídeo. Desde siempre, uno de los recursos más utilizados, sobre todo en las comedias aunque no exclusivamente, ha sido el concepto de que en la Prehistoria las mujeres se vestían con pieles, pero con pocas... Se ha aprovechado el pretexto de la ambientación histórica y sobre todo del pasado remoto para vulnerar, en unas ocasiones la censura, y en muchas más, el buen gusto. El humor grueso de ciertas comedias de bajo presupuesto se complementaba, ya a finales de los años 50, pero sobre todo a principios de los 70, con escenas de cuerpos esculturales; es el llamado género *nudie* o de “destape”, en el que se aprovecha la mínima ocasión (en nuestro caso, la “supuesta” recreación prehistórica por “exigencias del guión”) para mostrar desnudos femeninos o, al menos, cierto componente sensual (“*Mujeres prehistóricas*”, M. Carreras 1968; “*Cuando los hombres usaban cachiporra y con las mujeres hacían ‘ding-dong’*”, B. Corbucci 1972; “*Cuando las mujeres tenían cola*”, etc.). Un poco más lejos y ya con decidida temática erótica encontramos “*El erótico y loco túnel del tiempo*”, que dirigió J.A. Rodríguez en 1983 (Krankol y Pérez Niño 1996). El cine X o hardcore también se ha visto tentado en ocasiones a ofrecer sus personales contribuciones a la difusión científica de “algunos” momentos, tópicos y “situaciones” ocurridas en la Prehistoria: “*Once upon a time*” (1972), “*Barbara the Barbarian*” (1986), “*Viaggio nel Tempo*” (M. Salieri 1990), y, cómo no, añadiendo la parodia en “*JurAnal Park*” (1993).

#### 4.2. Egipto y culturas próximo-orientales

El cine ha propuesto también su singular interpretación para los mundos de Oriente, añadiendo un componente bíblico y/o misterioso a aquellas tie-

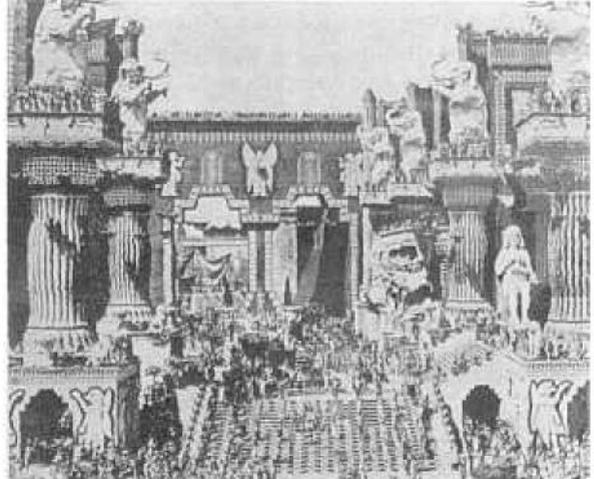


Fig. 10.- La grandiosidad de la producción de Griffith no ha sido igualada aún por otros creadores cinematográficos: el escenario se construyó a tamaño natural y se utilizaron ingentes cantidades de “extras” (“*Intolerancia*”).

rras que fascinaron tanto a los europeos y americanos de finales del siglo pasado. “*Intolerancia*”, dirigida por D.W. Griffith en 1916, recrea la caída de Babilonia en el siglo VI a.C. en manos de los persas. Ya podemos encontrar en este film muchas de las características que darán consistencia a la imagen popular que sobre estas culturas se mantiene: monumentalidad, poder absoluto divino y humano, sensualidad, solemnidad, soberbia... (Fig. 10).

La atracción que Egipto ejerció sobre Occidente tendría sus hitos, a un nivel popular, en la célebre campaña de 1798, los posteriores trabajos de Champollion sobre la piedra de Rosetta, las momias y, sobre todo, la maldición de Tutankamon. Por tanto, es Egipto el principal motivo de inspiración para los cineastas, quedando otros pueblos como asirios, babilonios, etc., bastante relegados. De otro lado y como protagonista colectivo, cabe incluir el pueblo de Israel en las adaptaciones de los relatos bíblicos.

Egipto y en general todas las “grandes” civilizaciones orientales presentan, para el cine, una serie de características comunes que desarrollaremos a continuación. En primer lugar, la “enormidad”. Mientras el mundo grecorromano estaba hecho más a la medida de la persona, Oriente escapa en todas sus manifestaciones (y no sólo las materiales) a cualquier control. Imponentes edificios, suntuosas decoraciones, grandes masas (recuérdense las escenas de la construcción de la ciudad en “*Los Diez Mandamientos*” (C.B. de Mille 1956), o los inmensos decorados de “*Intolerancia*”), todo está encaminado siempre a empujear la dimensión individualizada de los personajes. Ante nuestros ojos, un Estado-rodillo de boato incomparable y riqueza derrochadora malgasta sus dones (“*Tierra de Faraones*”, H. Hawks 1955).

Todo ello acarrea una rígida división en clases sociales (la ruptura de este axioma resultará muy apropiada para, por ejemplo, ejemplificar historias de amor imposible inspiradas en el libreto de "Aida": noble-esclava, o viceversa —en la historia de Moisés), a cuya cabeza indiscutible se sitúa el Faraón (al cine épico le interesan fundamentalmente las elites). Básicamente, faraón/reina, sacerdote y esclavos son los arquetipos más repetidos. Figura todopoderosa que encarna la Gloria y la Historia, sin embargo el Faraón se ve siempre atrapado en los oscuros manejos de la clase sacerdotal (auténtico poder en la sombra), una esposa poco fiel y por añadidura conspiradora, y los designios de los dioses. Un ejemplo que acaso justificaría parte de estas afirmaciones se encuentra en "Faraón" (J. Kawalerowicz 1966), que se sirve de la figura de Akhenaton para plantear cuestiones de tipo ideológico marxista (Hueso 1976).

Un arquetipo capital del que ya hemos hablado es el omnipresente sacerdote. Malvado y mezquino por definición, actúa en dos direcciones: puente, servidor y manipulador del destino divino, y consejero político taimado y conspirador (en otras ocasiones este papel lo ejerce el jefe del ejército, como en "Duelo de reyes", P. Zeglio 1962). El precedente a esta negativa visión de los religiosos se encuentra, entre otros, en el siniestro e inmovible Ramphis de "Aida". No es el único: Arbaces, de "Los últimos días de Pompeya" (algunas de cuyas muchas adaptaciones son la de Maggi en 1908; la dirigida en 1913 por Ambrosio/Pasquali y la obra de Gallone/Palmeri, fechada en 1926; Bonnard en 1959, etc.) es el gran villano; por no hablar de las películas de terror, que más adelante trataremos, donde puede incluso presentarse como mujer ("Ysani the priestess", P.G. Sherry 1934). Además, puede trazarse la evolución de este personaje perverso más allá de la propia cultura del Nilo: es fácil observar sus concomitancias de lealtad-traición al poder con los visires islámicos de los cuentos de las mil y una noches.

El resto de la población, que suele estar esclavizada (salvo los violentos y crueles guardias de turno) pasa su tiempo doliente y resignada mientras construye templos, pirámides y otras magnas obras. El concepto de "granero" es posterior, ya que la vida de los agricultores del Nilo no se representa, salvo contadas excepciones ("Sinuhé el egipcio", M. Curtiz 1954).

Sin duda alguna, el personaje femenino del Antiguo Egipto más conocido para el gran público es la reina Cleopatra, cuyo interés histórico es precisamente dudoso. No obstante, la tragedia de Shakespeare ha popularizado sus amores con Marco Antonio. Las coordenadas argumentales encajan perfecta-



Fig. 11.- Una de las "Cleopatras" más sensuales del cine fue Elizabeth Taylor, pero Claudette Colbert no le fue a la zaga, teniendo en cuenta que el concepto de moral y libertad sexual no era el mismo en los años 30 que en los 60 ("Cleopatra" 1934).

mente en los parámetros cinematográficos: una reina-vamp (es decir, lujo+sensualidad) de un mundo lejano y misterioso, que "sedujo los corazones del Imperio romano" (la cita proviene de la publicidad de la "Cleopatra" más conocida, con Elizabeth Taylor en 1963), en unas relaciones tormentosas que acaban con su propio suicidio en medió de un baño de dignidad melodramática (el de leche de burra no está confirmado). Puede considerarse una revisión del mito del D. Juan, que también aquí se redime por amor. Cleopatra (sea Theda Bara, Claudette Colbert o Elizabeth Taylor) añade ese toque de decadencia y destrucción, ligadas al sexo femenino en el subconsciente popular de raíz judeocristiana desde el mito de Eva (Fig. 11).

Las versiones que la gran pantalla ha realizado sobre la amante de César y Marco Antonio han sido cuantiosas: un mínimo de dieciséis producciones recoge Hueso (1976), desde la que filmó G. Méliès en 1899 a la que coprotagonizó Charlton Heston en 1972 (fiel trasposición del texto shakespeariano), pasando por la celeberrima contribución de J.L. Mankiewicz de 1963. Tal vez una explicación a esta abundancia de títulos se encuentre en que se describe una biografía sentimental y sexualmente agitada, en claro contraste con la rutina monógama de los espec-

tadores (envidia voyeurista-psicológica); y es que lo prohibido e inalcanzable siempre ha producido fascinación (Gubern 1993: 124-5). Nuevos puntos de vista se aprecian en la adaptación de la obra de G.B. Shaw, titulada “*César y Cleopatra*” (G. Pascal 1946), que nos dibuja con un agudo sentido del humor el crecimiento de una joven e inexperta reina, marioneta de sus mayores.

Personajes aparte, el Séptimo Arte contempla a Egipto como la suma de una gran cantidad de valiosos objetos artísticos. Los decorados de interior suelen mostrar montones de objetos, inspirados en las fabulosas piezas encontradas en los diversos ajuares funerarios de las tumbas (si bien se hallan muy influidos por la moda del momento de la filmación), a fin de transmitir la idea de Egipto como arte (=suma de piezas), más que como conjunto cultural amplio y complejo. Prueba de este interés es que en la época del estreno de la primera versión de “*Los Diez Mandamientos*” (C.B. de Mille 1923) se incluyó en el programa que recibían los espectadores una página completa en la que se comentaba el arte faraónico, y se realizó con el mismo pretexto una magna exposición con la utilería del rodaje en el Hotel Astor de Nueva York (Ramírez 1993: 165).

Una última constante de la visión popular radica en considerar las sociedades orientales como civilizaciones sobrenaturales y oscuras. Su escritura (el jeroglífico, que sólo los arqueólogos traducen a la luz de una tea y de carrerilla —¿y el demótico o el hierático, y los textos de Ugarit?), esos templos siempre tétricos y laberínticos... Los dioses tampoco son de fiar: discos solares, cabezas de perro/lobo, sacrificios humanos (no sólo en Egipto: “*El sacrificio de las esclavas*”, de 1964, los ambienta en Babilonia)... que resultan peligrosos no sólo para los habitantes originales, sino que llegan a aterrorizar la Inglaterra victoriana y al mismísimo Sherlock Holmes, eso sí, cuando era un niño (“*El secreto de la Pirámide*”, B. Levinson 1985, que también incluye el consabido y malísimo sacerdote). Los rituales de momificación y las leyendas de reencarnaciones complementan esta visión de peligrosidad tan asociada a lo oriental. Basta echar una ojeada a las revistas que se ocupan de las “ciencias ocultas” para comprender en qué forma se tratan estos conceptos.

#### 4.2.1. El terror en lo egipcio: otros géneros

Esoterismo y magia, vida y muerte, tumbas y momias han sido muy rentabilizadas por el cine de terror a la hora de proporcionar espeluznantes situaciones o personajes. Gran parte del origen de esta corriente temática se debe al descubrimiento en las campañas de 1922-23 de la manida tumba de Tutan-

kamon, por el volumen de riquezas que proporcionó y la “maldición” que llevaban aparejadas (ya encontramos una “modélica” “*Tut-Tut and his terrible tomb*” en 1923; Tut-Tut es quien se supone). La amplia resonancia social que dicho suceso concitó y lo explotable del morbo de los fallecimientos de los colaboradores y del propio Lord Carnavon, indujo a los productores a desarrollar el subgénero “de momias” (Latorre 1987: 116), cuyo éxito histórico fue “*La Momia*” (K. Freund 1932), interpretada por un valor seguro del cine de terror, Boris Karloff. Nos refiere la historia de un sacerdote (¿cómo no!) que viene al presente por cuestiones del corazón (en este caso, tal vez convendría mejor hablar de “amor” y no de vísceras...), resucitado por un incauto arqueólogo (que ejerce de involuntario “mad-scientist”). La realización de esta película supuso el abandono de un proyecto previo a punto de iniciarse sobre la vida del mago Cagliostro, vista la rentabilidad socio-comercial de la temática “de momias” (Borst 1994: 68). Pese a todo lo anterior, el mito de la momia como personaje terrorífico ya se había implantado anteriormente en la sociedad occidental. Así lo testifican películas como “*The mummy of the King Ramsees*” (1909), “*Did-dled!*” (corto dirigido por D.C. Calver en 1912), “*The mummy*” (A.E. Coleby 1912), “*The live mummy*” (1915) o “*The perils of pork pie*”, donde el director D.W.P. Kellino nos refiere en el temprano 1916 un sueño en el que la protagonista es una momia revivida. Dicho interés se mantuvo hasta los años 70, decreciendo algo en los 80 (con producciones que retoman la maldición por excelencia: “*The curse of King Tut's tomb*” 1980). Ininterrumpidamente, se estrenaron “gargantas”, “venganzas”, “carrereras”, “fantasmas”, “manos”, “tumbas”, “amores”, “chicos”, “amaneceres”... de la momia (Willis 1982). Y también atrevidas modificaciones, con momias femeninas que además son chupasangres (“*Pharaoh's curse*” 1957), sarcófagos que amenazan a marineros (“*Cruise into terror*” 1978) o manos embalsamadas y transplantadas que poseen el cuerpo de su receptor (“*Demonoid*” 1981)... Bodrios por regla general, estas películas hacen de la “momia” un personaje tan conocido como identificable del Antiguo Egipto.

Un poco más allá del terror se encuentra el llamado cine *gore* (también conocido como “de casquería”), cuyas características principales son la falta de presupuesto y la sangre y vísceras a partes iguales. La pretensión de asustar es muy relativa en films como “*El despertar de la momia*” (L. Fulci 1980) o “*Blood feast*” (M. Gordon Lewis 1963), donde el interés de la trama reside en contemplar cómo un adorador de la diosa egipcia (?) Ishtar pretende reencar-

narla a base de los órganos arrancados por mutilación de diversas chicas (Hostench y Martín 1996)...

Por todo lo anterior, son pocas las comedias que se ambientan en mundos tan opacos. La producción animada *"Asterix y Cleopatra"* es, quizá, una de las pocas versiones humorísticas, en la que, no obstante, vuelven a aplicarse esquemas y tópicos similares, como el curioso prefacio en el que se nos justifica que la película sea doblada ofreciendo unas imágenes en lo que habría sido la "versión original"... con jeroglíficos, por supuesto.

La ciencia-ficción también se ha ocupado recientemente de faraones y desierto a través del siempre a mano "viaje en el tiempo" (*"Stargate"*, R. Emmerich 1994), esta vez con increíbles efectos especiales y algunas novedades argumentales (expedición militar y no científica, por ejemplo).

#### 4.2.2. ¿Culturas bíblicas?

Por otro lado, Oriente no existe en puridad: su presencia en el cine es, por sí misma, casi anecdótica; el país del Nilo apenas es filmado como gran imperio (tan sólo en unas pocas producciones como *"Sinuhé, el egipcio"* y *"Tierra de Faraones"*), y su aparición se justifica en cuanto a opresor del Pueblo Elegido (cine bíblico sobre el Antiguo Testamento), o bien por su relación con Roma (Cleopatra). En el primer caso, adopta el mismo estereotipo que Roma en su relación con los cristianos: Estado cruel, pagano y, por lo tanto, hostil a Dios, que recibirá su oportuna dosis de calamidades (Elley 1984). Cleopatra es el último rescoldo (entiéndase esto sin segundas intenciones) de la gloria pasada de un gran pueblo (según Hollywood: "*— y respondió la esclava: es un final digno para la última reina de Egipto*", así termina la película de 1963). Asiria sirve de base a relatos inventados (*"Los siete rayos de Asur"*, S. Amadio 1962) y los filisteos, "cretenses" de origen (Eloy 1997), son buenos para morir bajo las piedras de David-R. Gere (*B. Beresford 1981*) o de Sansón-V. Mature (*C.B. de Mille 1949*).

Junto al esquema de grandes imperios, todos conocemos un género distinto en que el protagonismo corresponde a los "oprimidos". Los textos sagrados del Antiguo Testamento han proporcionado formidables argumentos a muchas producciones. Personajes maniqueos de enorme simplicidad favorecen el lenguaje de la épica, según la cual todo es incluíble en el bien o el mal. Israel se define a través del cine como realidad cultural homogénea en épocas muy remotas, y aquel Creciente Fértil de Jericó se simplifica haciéndolo equiparable a la Judea de Jesús o al Estado definido en 1948. Se nos muestra un pueblo judío invariablemente víctima de sus vecinos, siempre a la



Fig. 12.- Moisés recibe los Diez Mandamientos en el momento clave de la película de 1923. Es la interacción Dios-Pueblo a través de un hombre providencial (*"Los Diez Mandamientos"* 1923).

espera de una cabeza que lo dirija. Éste, ya sea David, Sansón, Salomón, Moisés, Abraham, etc., no es más que la antesala del "que vendrá", y suele coincidir con el retrato hagiográfico del "hombre hecho a sí mismo" (o *self-made man*, siempre por mediación divina), muy apropiado para un público de los años 50-60 (Fig. 12). También es modelo; por añadidura, cuadra perfectamente con el modelo del *star-system* de la industria del cine (Hueso 1976). A fin de aumentar ese carácter mesiánico de los personajes, el cine tendió a la reiteración de actores emblemáticos en papeles similares, para así favorecer la identificación subjetiva aspecto-discurso por parte del espectador (¿se imagina alguien a Charlton Heston de "bíblico" villano?) (Fig. 13). El protagonista, que acostumbra a lucir la soledad de la gloria, mantiene sin embargo una naturaleza solemnemente dubitativa. En Oriente, como ya dijimos antes, todo es enorme, y si las "grandes" civilizaciones lo son por sus construcciones, en el Pueblo Elegido el tamaño se transmite por sus sentimientos: toneladas de fe, pasiones desaforadas (*"David y Bethseba"* 1952).



Fig. 13.- Treinta y tres años después se recrearían de nuevo los mismos pasajes bíblicos y es notable cómo la apariencia y el gesto se mantienen casi idénticos; Moisés parece fácilmente caracterizable, máxime si es Charlton Heston quien lo encarna (“*Los Diez Mandamientos*” 1956).

Escenario de historias muy variadas, la Biblia (y el cine con sofocante didactismo) nos muestra cómo entonces ya se sabía qué era lo religiosamente verdadero, frente a otras confesiones orientales cuya existencia era banal... El carácter educativo se reafirma con alguna penalidad periódica cada vez que se olvidan unos valores que, curiosamente, son de una sorprendente actualidad (“*Sodoma y Gomorra*”, R. Aldrich 1961; las versiones de C.B. de Mille sobre “*Los Diez Mandamientos*”, filmadas en 1923 y 1956; “*Noah’s Ark*”, versión de 1928, etc.).

Los personajes femeninos se agrupan conforme a dos concepciones opuestas y perfectamente diferenciables: o su carácter es empalagosamente virtuoso, o son auténticas encarnaciones de Satán; dicho en términos propios de los años de desarrollo de esas producciones: “mujeres decentes” o “modernas”. Las primeras adoptan una actitud de sumiso respeto ante el héroe, y son su complemento afectivo para los momentos difíciles. En algún caso, además, se retrata a auténticas heroínas (“*Judith de Betulia*”, D.W. Griffith 1914; “*Esther y el Rey*” 1960), aunque actúen con ardides: la causa es la causa... En cuanto a las “malvadas”, su función consiste en corromper al héroe, seduciéndole con sus artes preferidas, lo que ofrece la posibilidad de mostrar, mediante un ropaje moralista, su “interior”. No en vano algunos autores señalan un doble reclamo popular en estas películas, la historia conocida y el erotismo (Hueso 1976), sin olvidar el ambiente exótico y evasivo (Cary 1974). Son las mujeres más representadas: frías, crueles, independientes, más cerca de los personajes de Rita Hayworth o Lauren Bacall que del papel que cabe suponer a la mujer en la Antigüedad. Son Dalila (en las



Fig. 14.- La legendaria fuerza de Sansón no fue suficiente para salvarle de las maldades de Dalila... (Victor Mature en los momentos finales de “*Sansón y Dalila*”).

versiones de 1903, 1908, 1922, 1949) (Fig. 14), Salomé —ya en el Nuevo Testamento (1909, 1918, 1922), la antes vista Cleopatra (con matices), y la reina de Saba (1922, 1952, 1959), cuya última versión es tan discutible que es vista tanto como obra maestra del cine (Alonso 1991), como una de las peores cincuenta películas de la historia (Mevded 1981). El erotismo como temática ambientada en el concepto “Biblia” ha sido explicitado en producciones pornográficas desde los orígenes del cine (“*Las filles de Loth*” 1920), siendo obviamente el episodio de Sodoma y Gomorra por sus especiales características el que mejor se “colocaba” en este tipo de cine. Las versiones de 1976 (primera superproducción del cine *hardcore* —con 500.000 \$ de presupuesto—) y las dos de 1992 transmiten el especial interés del tema. Títulos menos gráficos y que mezclan la parodia son las españolas “*La Biblia en pasta*” y “*Perversión en el Paraíso*” (Krankol y Pérez 1996).

Un último personaje a destacar: la figura de Dios o Jehová se percibe, de acuerdo con la doctrina judeo-cristiana, sin rostro, castigador y parcial. Su presencia es el hilo conductor de unos personajes tan sometidos a sus designios (por supuesto más ecuanímenes y paternos) como los otros pueblos que les rodean.

#### 4.3. Grecia

El mundo griego aparece representado en el

cine a través del ciclo troyano/Guerras Médicas, las aventuras mitológicas y la adaptación de tragedias clásicas. El primer bloque proporciona la oportunidad de realizar grandes batallas y otros actos épicos más cercanos, en el espíritu del espectador, a Roma. La caída de Troya o las Termópilas añaden, además, un sentimiento fatalista más propio de la tragedia que de la épica cinematográfica. El campo de la mitología es, tal vez, el que más nos habla del concepto del "mundo griego". El *peplum* o "*film aventuresco-mitológico ambientado en una irreal edad antigua*" (Monterde 1986: 100) es generalmente el vehículo escogido para contar historias de modo rápido, barato y pobre cuya relación con la mitología clásica es puramente artificial. Un número enorme de *pepla* han desarrollado todas sus múltiples posibilidades, ya dentro de lo que habría que considerar "cine fantástico". Por último, la adaptación del teatro griego (sobre todo tragedias) ha contado con adeptos dentro del llamado "cine experimental", ofreciendo propuestas muy variadas para la recreación del texto.

Al acercarnos a este tipo de películas, una de las primeras características que descubrimos es que, curiosamente, apenas hay títulos de procedencia americana, y ninguno con el rango de superproducción. Quizá se deba a que, en este contexto, no hay personajes políticos conocidos (salvo Pericles o Alejandro, que cuenta con una aburrida biografía cinematográfica que protagonizó R. Burton —"*Alejandro Magno*", R. Rossen 1956) o a que no hay cristianos a los que perseguir (Elley 1984). Mi opinión, sin embargo, es que la cultura griega, pese ser básica para comprender las sociedades occidentales, se siente lejana en los Estados Unidos, más propenso a deslumbrarse con Roma, que incluiría en su visión homogeneizadora la civilización del Egeo. Grecia, de esta manera, es el maestro superado por el discípulo. El año 1910 es la fecha de producción de "*La caída de Troya*" que firma G. Pastrone, y desde entonces, Europa (siempre con películas baratas) será quien más represente al mundo griego a través del cine.

Hay que señalar también que el cine nos ha habituado a observar las civilizaciones detenidas en el tiempo y en el espacio, según unos arquetipos muy sencillos: un griego es un griego, sea de Asia Menor o macedonio (exceptuando, tal vez por su "fiereza", a los espartanos), del siglo V o del III a.C. En general, se extiende la idea, el aspecto y la cultura ateniense a todo el resto de lo heleno.

En general, los habitantes de la Hélade presentan una imagen "buena", frente a la típicamente romana. Grecia es tierra de artistas y filósofos, más que de conquistadores, y los órganos de gobierno (aristocráticos o democráticos) no son tan asimilables

como los de otros lugares. Esa misma imagen feliz e ideal ("honrada") les hace débiles, sometidos por un lado a las razzias y ataques de pueblos culturalmente "inferiores" (como los persas, cuya personalidad reside tan sólo en ser sus antagonistas, o los espartanos) pero que mantienen ejércitos poderosos, y por otro lado a los caprichos de unos dioses a la vez humanos y deshumanizados.

Frente a ese mundo subyugado emerge con violencia el concepto de "Esparta". Prototipo de sociedad militarista, el cine nos la ofrece como precedente a menor escala e incompleto de lo que después será Roma. Ambas se asientan en las armas y la *virtus militaris*; el militar frente al filósofo es un conflicto planteado muchas veces (Esparta-Atenas, Egipto-Israel, Roma-Cristianos). No obstante, tampoco dicha concepción ha gestado muchos títulos.

Por último, las Guerras Médicas constituyen el episodio crucial en el que, previa agresión (y no como exponente de una política expansionista), los griegos se verán obligados a defenderse y tomar las armas. Su relación con los persas les sitúa siempre como vencedores morales ("*El león de Esparta*", R. Maté 1962) o reales ("*La batalla de Maratón*" 1960) de la contienda, siempre desde una perspectiva etnocentrista de claros tintes inconscientes colonial-racistas.

El personaje de Ulises como viajero luchador para películas de aventuras está bastante bien representado por "*Ulises*" (M. Camerini 1954), donde un Kirk Douglas de permanente mal humor experimenta con sus compañeros las situaciones más comprometidas del texto de Homero: cantos de sirena, Polifemo, Circe y sus magias, etc. "*L'ira d'Achille*" (M. Girolani 1962) y "*La guerra de Troya*" (G. Ferroni 1961) nos recrean, sin demasiados medios, caballos de madera, ciudades sitiadas y héroes marmóreos. En estos momentos, una cadena de televisión americana prepara una gran superproducción sobre las aventuras de Ulises, que también conoció su versión animada y futurista en "*Ulyses-31*".

Respecto a la mitología, se trata de un auténtico "cajón de sastre". "*Jasón y los Argonautas*" (D. Chaffey 1963), de trucajes muy avanzados para su época, nos recrea la expedición a la Cólquida para conseguir el Vello de Oro, tema que será tratado en más ocasiones. También Perseo y la Medusa tienen sus adaptaciones cinematográficas; de entre las que cabe resaltar "*Furia de Titanes*" (1981) por el reparto (sir Lawrence Olivier como Zeus y el televisivo Harry Hamlin en el papel estelar) y por los efectos especiales.

El gran representante de estas producciones es Hércules; personaje de fortaleza sin par, sirve per-

fectamente como arquetipo universal disociable de la propia mitología griega. El excesivo Hércules ha sobrepasado la dimensión que le vio nacer y se ha convertido en un semidiós fortachón al servicio de los débiles, muy alejado de las leyendas clásicas. Se descontextualiza al personaje y se le sitúa en cualquier ambiente, de modo similar a lo que sucede con otros “gigantes” (caso de los “Macistes”, “Ursus”, “Goliath” o “Sansón”). Los años 50 y 60 nos inundaron de títulos (de procedencia italiana en su mayoría) protagonizados por “actores” como Gordon Scott, Alan Steel o Steve Reeves (que comenzó esta moda con “*Los trabajos de Hércules*” en 1958), donde la musculatura del reparto suplía el talento interpretativo (el propio Steve Reeves era un campeón de *bodybuilding*, como recoge Elley 1984). Así, todavía hoy se siguen emitiendo por TV “*Hércules contra Roma*” (P. Pierrotti 1964), con Hércules ayudando a la hija del emperador romano Gordianus frente al prefecto pretoriano (¿?), “*Hércules el invencible*” (A. Word 1965), o lo complicado que era casarse en la Antigüedad, “*Hércules*” (versión con Lou Ferrigno-La Masa como protagonista), “*Hércules y la reina de Lidia*” (1959), etc. Entre las más curiosas, merece destacarse (por una trama que no gusta especialmente a los historiadores) “*Ercole sfida Sansone*”, de 1964, en la que sin ningún rubor el trío protagonista lo componen Hércules, Sansón y Ulises (Elley 1984). Una de las más recientes “aportaciones” viene en forma de serial que todavía (junio de 97) emite TVE en horario de tarde: “*Hércules: sus viajes legendarios*”. Se trata de una puesta al día del “género”, con un protagonista de aspecto playero-californiano, que conoce los secretos de las artes marciales tanto como los de su propia espada, siguiendo la estela que inaugurara la serie “*Conan*”. Vive rodeado de personajes con nombres de reminiscencia latina (como escenificación del mundo antiguo siempre más en función de Roma que de Grecia) y se dedica a hacer el bien allí donde esté. Proviene de una colección de películas sólo estrenadas en formato de vídeo, alguna de las cuales contó con la presencia de actores del nombre de Anthony Quinn. En Estados Unidos debió resultar un gran éxito, ya que su emisión en España se ha visto acompañada por una abundante campaña de publicidad, apoyada en todo un catálogo de juguetes (muñecos y espadas, disfraces, etc.) basados en los personajes del serie. Tan es así, que la misma productora ha desarrollado otra serie del mismo tipo, esta vez con protagonista femenina (Lucy Lawless), también emitida por TVE a principios de este año (1997): “*Xena, la princesa guerrera*”. Igualmente se ambienta tras la guerra de Troya (eso se asegura en el guión ...) y en ocasiones, se encuentra con “su” Hércules.

Por último, citar que la productora Disney acaba de estrenar (diciembre de 97) una peculiar versión desmitificadora, con protagonista femenina respondona incluida, mediante la ya habitual entrega de dibujos animados que esta empresa acostumbra a realizar anualmente.

Aparte de todo lo anterior, el cine, en contadas ocasiones, ha adaptado algunas tragedias del repertorio clásico griego (p.e. “*Medea*”, P.P. Pasolini 1970 con Maria Callas de protagonista; “*Las troyanas*”, M. Cacoyanis 1971). Ello ha presentado siempre problemas específicos, ya que si se varía en algo la forma del discurso, en pro de un mejor “aclimata-miento” cinematográfico, la fidelidad al texto se perderá. En caso contrario, la rentabilidad comercial a los niveles de otras producciones es casi imposible. Por lo tanto, casi siempre nos encontramos ante producciones híbridas, en los que cada director refuerza el matiz que considera más importante (McKinnon 1986: 165-7).

#### 4.4. Roma

Popularmente, el cine sobre la Antigüedad se conoce como “cine de romanos”, y ello es así por la gran cantidad de películas ambientadas, más o menos rigurosamente, en la cultura latina. ¿A qué se debe esta rentabilidad cinematográfica? En primer lugar, Roma, más que otros pueblos, resulta cercana al espectador, que antes de presenciar la proyección ya conoce en muchos casos la historia que se va a plantear (por ejemplo, Julio César). Los cristianos representan el bien y sus andanzas forman parte del sedimento cultural occidental, de modo que no hace falta explicar quiénes fueron Nerón, San Pedro o Constantino. Por otro lado, se trata de una civilización enraizada en la misma Europa, cuyos restos son aún visibles por cualquier turista, y profundamente estudiada. Basta con ofrecer unas pocas imágenes clave (mármol, el Coliseo, los templos) para que el espectador medio occidental se sitúe, al contrario que en otras culturas en las que debe explicarse el contexto. Además, como gran imperio, ofrece la posibilidad al cineasta de recrear batallas épicas propias de un tipo de cine muy extendido a mediados de este siglo. A su vez, la presencia de personajes populares (César, Espartaco, los senadores, los militares, los “emperadores locos”, Cristo, los bárbaros, etc.) permite que los guiones puedan concentrarse en el espectáculo más que en la trama.

Pero, ¿qué “Roma” hemos aprendido mediante el cine? ¿Cuál es su imagen? Siempre se ha buscado, como ya hemos explicado antes, ofrecer una imagen cercana al espectador y aprovechar los tópi-

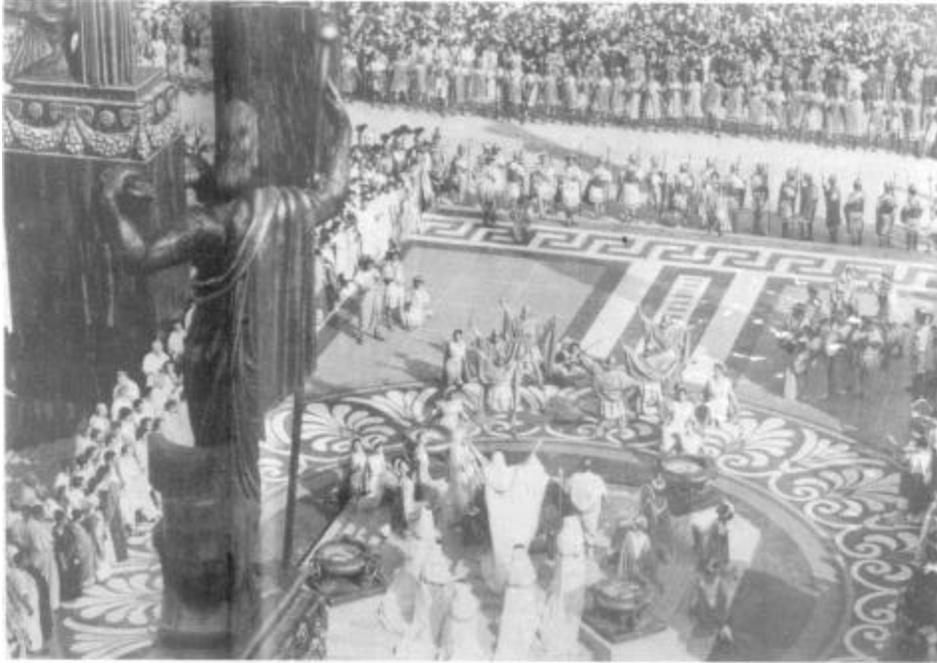


Fig. 15.- Roma recibe al triunfador Mammius Vinicius con fiestas y canciones (en inglés, claro) ("*Quo Vadis?*" 1951).

cos que éste conoce. Roma es, de esta forma, el mundo occidental, aunque es difícil distinguir entre lo que se ofrece de manera consciente y lo que es achacable a las circunstancias culturales de; momento de la filmación (Romaguera y Riambau 1983). Y si pensamos que la mayoría de las grandes superproducciones son americanas y se filmaron entre los años 1951 ("*Quo vadis?*", M. Leroy) y 1964, fecha de "*La caída del Imperio Romano*" (excluyendo las películas mudas, por ceñimos a los grandes éxitos más conocidos), enseguida entenderemos que Occidente es Estados Unidos. En esa analogía se inscribe buena parte de la exégesis de la Roma de Hollywood: es importante saber en qué medida el film expresa lo que parece contar o lo que estaba ocurriendo en el momento de su creación (Romaguera y Riambau 1983). Hagamos interpretación...

En Roma, aunque todo es "grande", está moldeado por el hombre y no por los dioses, como en Grecia u Oriente. El foro, la pobreza, las batallas, las catástrofes, la riqueza son, por consiguiente, los frutos de una sociedad hecha a sí misma. Roma fue muy parecida al Nueva York de esa época, sustituyendo, claro está, el acero y el cristal por el mármol y el oro (Fig. 15).

Estas películas muestran también cómo, en la mayoría de los casos, los actores elegidos para encarnar a los grandes patricios, senadores o, simples romanos se reservan a intérpretes de origen británico ("*Quo Vadis?*" 1951, "*La túnica sagrada*" 1953, "*Ben-Hur*" 1959, "*Espartaco*" 1960, "*Cleopatra*" 1963, "*La caída del Imperio Romano*" 1964, incluso

el "*Calígula*" erótico de 1978). Resulta llamativa la relación entre el acento británico (europeo) y la dignidad de los personajes. Cabe, por tanto, suponer a la decadente sociedad romana -que suele ser así representada- como un paralelo de la débil Europa de la postguerra y la descolonización. La Roma cinematográfica siempre anhela los tiempos de las virtudes republicanas, de la austeridad, el trabajo y la franqueza, que yacen en el mismo concepto del "modo de vida americano". exactamente igual sucede en las apariciones de los "bárbaros". Duros competidores de los romanos civilizados, de abolengo pero desgastados, son pueblos jóvenes que vienen de lejos. Si finalmente llegan a convivir en paz ("*La caída...*" 1964, el principio de "*La revuelta de los bárbaros*"), volverán a enseñar las virtudes ya olvidadas: son rudos, pero nobles (de nuevo el dualismo Europa/Estados Unidos). Si, por contra, se trata de desalmados salvajes cuya única ocupación es destruir, no es desdeñable el hecho de que provengan del Este, y, con frecuencia, presenten rasgos mongoles (caso de Atila, en sus versiones de los años 50: "*El signo del pagano*" y "*El azote de Dios*", y al que, descreído, vence la fe occidental: Guerra Fría).

El retrato de la estructura social es también llamativo. Los oprimidos y esclavos casi siempre están moral e intelectualmente por encima de los patricios y las clases altas, en una sociedad en que prima la nobleza de origen. Espartaco sería precisamente el más "americanizador" de esta situación, pues encarna la conciencia social que busca la liberación individual (Cano 1984). Se supone que Estados Unidos es

el país de las oportunidades, del triunfo del talento intelectual...

Sin embargo, se reverencia el carácter expansionista de la civilización latina. Roma es grande por las conquistas realizadas (Elley 1984) y su poder se mide en reyes y pueblos subyugados. Frente a Grecia, Roma es Imperio. Su fortaleza está en su ejército. Nerón dirá con orgullo de sus soldados en "*Quo vadis?*" (1951) que son "bravas, fuertes, intransigentes". Paralelamente, nos encontramos ante los vencedores de la Segunda Guerra Mundial y la división en esferas de influencia (¿imperios?) de la Guerra Fría. El intervencionismo norteamericano en Corea y Vietnam, el británico en Asia y Suecia, la psicosis prebélica y la exaltación de lo militar, son fácilmente visibles en estas películas.

Por último, señalar, tal vez como una consecuencia de lo dicho en el párrafo anterior, el carácter masculino que Roma transmite en el cine (Elley 1984: 88), en la más pura tradición de los valores netamente americanos. Los papeles de la mujer son los "tradicionales", tal como se supone que ocurría entonces (justificación por el pasado), e incluso en los films más avanzados ideológicamente como la versión de 1960 sobre "*Espartaco*", el mundo antiguo es un universo masculino adornado por "mujeres-florero" (Fig. 16).

Realmente, ¿qué ha quedado hoy de todo aquello, más allá de esas identificaciones puntuales con la sociedad del "milagro económico"? ¿Cuál es la imagen actual de Roma? Hace unos meses, (compatibilizando la preparación de este artículo), el autor se encontraba ejerciendo ocasionalmente la docencia en el Colegio Sagrada Familia de Madrid. Como dinámica integrante del programa de "Latín y Civilización Romana" se pidió a los alumnos de 2º de B.U.P. (grupos A, B y C) una descripción física y moral de



Fig. 16.- Stephen Boyd y Sophia Loren dejaron claro que el amor tuvo su importancia en "*La caída del Imperio Romano*".

un habitante medio de la Urbe; en la parte conceptual (para lo físico el ejemplo era Fabio Capello, entonces entrenador del Real Madrid), los alumnos convinieron al unísono en que se trataba de "sádicos" y "violentos" que disfrutaban viendo morir a la gente en el circo, unos redomados "vagos" y "borrachos", que ocupaban en grandes banquetes y orgías el tiempo que los muchos juegos públicos les dejaban libre, "esclavistas" en sus múltiples propiedades, y en cualquier caso, "malas personas", con una larga lista de defectos a su espalda. Al compararlos con los "bárbaros", no obstante, lo anterior se olvidaba, ya que estos eran aún más "terroríficos". Los primeros cristianos, por su parte, no recibían una opinión demasiado favorable (con matices y reparos, al ser el Centro confesional). Finalmente, reconocían el origen de estos tópicos en el cine y los comics de Asterix. Tomando esta anécdota como punto de partida (sin pretender su extrapolación más allá de lo estrictamente puntual) se dirigirá el siguiente estudio interpretativo a la contrastación de esas hipótesis.

El mundo romano es un horizonte en el que la fuerza es la máxima de las razones: "*Espartaco*" (1960), "*Quo Vadis?*" (1951), "*Ben-Hur*" (1959), etc. comienzan con una exhibición del poder romano que se traduce en desfiles militares, entradas en ciudades o muestras similares, como el abuso en la utilización de instrumentos musicales de metal y percusión, de implicaciones inequívocamente marciales. El ejército romano es omnipresente, y los protagonistas suelen ser tribunos ("*Quo Vadis?*", "*La túnica sagrada*", "*Ben-Hur*"), legados ("*La caída del Imperio Romano*") o magistrados superiores ("*Cleopatra*", "*Julio César*", "*Espartaco*"); en cualquier caso, ligados a la carrera militar, que siempre es mejor valorada que la política.

Es notable la contraposición que se traza con los griegos que aparecen en estas producciones, que asumen "papeles culturales" como consejeros de buen juicio ("*Timónides*" de "*La caída...*"), preceptores, filósofos o médicos ("*La túnica sagrada*"), frente a romanos recios ocupados de tareas "más importantes" como el combate o la política (de cuyas instituciones sólo "conocemos" el consulado, el senado, la dictadura y, cambiado su significación original, el *Imperium*). Roma es la civilización de la guerra (todas las producciones contienen su batalla), pero la violencia aparece también de un modo más protagonista: las diversiones en el circo (con admirables recreaciones literarias precedentes) han demostrado una especial veta de crueldad no atribuida a pueblos anteriores (Duplá e Iñarte 1990). Aquí la muerte es una diversión, en general, sin carácter ritual salvo en el caso de las persecuciones y martirios a los cristia-



Fig. 17.- 0 en las celeberrimas carreras de carros, entre las que no podemos olvidar la que disputaron Messala y Ben-Hur, aquí en su versión muda (1925). Tan intensa fue, que en el rodaje murieron cientos de caballos (Cary 1974: 76). La plástica de ambos contrincantes parece una mezcla entre Rodolfo Valentino y Asterix-Mercurio, lejos de consideraciones históricas más serias.

nos. Mientras los pueblos de las fronteras son "bárbaros" por su crueldad, Roma envuelve ese dramatismo en un manto de refinamiento que tiene su máximo exponente en los combates de gladiadores (Fig. 17).

Entre otras cosas, ese sentido perverso de dolor gratuito nos "enseña" una parte de horror y la corrupción romanas. El permanente ocio de las clases más altas (-"tendré que arreglármelas con mi frivolidad romana", dice César en "*César y Cleopa-*

*tra*" 1946) y la aparente inactividad de las menos favorecidas desembocan en un panorama de continua fiesta en el circo, sin que se nos muestre la vida económica (producción y comercio de recursos) más que aisladamente (Fig. 18). Tan es así, que el papel de los esclavos que trabajan en su lugar será ingente ("*llegará un día en que haya en Roma más esclavos que romanos*", viene a decirse en "*La túnica sagrada*"). Y es que la noción del eterno banquete festivo ha sido retratada por el cine con demasiada frecuencia, incluso desde el cine erótico ("*Bacanales romanas*" 1982) (Krankol y Pérez 1996) y el pornográfico ("*Viaggio nel tempo*" 1991). Roma como lugar de diversión sexual fue escogida ya en comedias musicales como "*Escándalos romanos*" (1933), donde el cómico Eddie Cantor experimentaba en sueños todo tipo de 'aventuras en las 'termas femeninas (Carabba y Vannini 1979: 105) y en la personal puesta en escena de "*Satyricon*" (1969) de F. Fellini, donde narra las vivencias picarescas de dos jóvenes romanos con un guión basado en una antigua obra fragmentada de Petronio (Trelles 1973).

Este mundo de derroche, donde la vida cotidiana no se trata, pese a hallarse en su apogeo está condenado a la decadencia. El cine nos presenta una sociedad siempre depravada, de la que un rasgo muy evidente es su descreimiento. Los romanos son pragmáticos, "modernos". Grandes fachadas de templos que nadie utiliza aparecen junto a personajes (Julio César) que abiertamente no creen en unas divinidades muy alejadas del contacto con los humanos. Este



Fig. 18.- Y si de carreras en el circo se habla, han de aparecer por fuerza en nuestra mente Charlton Heston y Stephen Boyd golpeándose en una escena que ya forma parte de la galería de los recuerdos del cine ("*Ben-Hur*" 1959).

vacío espiritual vendrá oportunamente a llenarse con la doctrina cristiana, la cual dará coherencia moral (de azúcar y moralina) a los nuevos convertidos ("Vinicio", "Marcello"). Las grandes diferencias entre unos y otros se percibirán incluso visualmente en la arquitectura: la "Secta" es austera en sus catacumbas. Roma verá arder metafóricamente su mundo y su monumentalidad en el Incendio (Lillo 1994; Ramírez 1993). Los primeros seguidores de Cristo muestran una "nueva" manera de ver la vida; sus caracteres se asemejan a los personajes "mesiánicos" del Antiguo Testamento y serán vistos en la pantalla como aburridos instrumentos divinos que experimentan puntuales momentos de duda ("*Anno domini*" 1984). El premio a tan almibarada elección será el martirio (por citar sólo alguno de los muchísimos ejemplos disponibles, "*Fabiola*", dirigida por A. Blasetti en 1949, y mucho antes, en 1905, "*Les martyres chretiens*" o en 1912 "*Aux lions les chretiens*"). Los primeros cristianos, además, suelen ser sobre todo niños-adolescentes, mujeres y ancianos, a fin de aumentar el patetismo de su final. La visión paródica nos la ofrece, en este caso, la adaptación cinematográfica de la obra de G.B. Shaw "*Androcles y el león*" (1951) (Fig. 19).

Sin embargo, pese a tanto defecto, siempre es mejor esta brutalidad "civilizada", pues los "bárbaros" significan el caos y la destrucción por la destrucción. Cualquier derrota romana en este sentido es una catástrofe. El cine los ha dibujado como brutales y fieros por lo general, y sin identidades socio-culturales diferenciadas (son "bárbaros" y nada más). El tratamiento que han recibido se asemeja al de los "indios" en los westerns o los nativos de las películas de aventuras coloniales: simples antagonistas que ponen en dificultades a los "buenos", pero cuyo papel se limita a "morir" bien. Es por ello que cuando el pobre Atila (auténtico Anticristo por excelencia) se acerca a la Urbe, el espectador ya sabe que sus hordas se darán media vuelta, porque, además de luchar contra Roma, ésta ya era cristiana... Es lo que Prieto denomina "dualismos ideológicos" (en Duplá e Iriarte 1990). Muchos *pepla* de bajo presupuesto recogen la historia en sentido inverso: grupo de esclavos o "bárbaros" que se sublevan (con justicia) ante la sevicia del corrompido gobernador romano de turno en una provincia remota, importando a la Antigüedad el modelo del Robin Hood medieval o de "*Apache*". También es curioso (ya fuera de los circuitos occidentales de exhibición) el punto de vista nacionalista que desarrollan producciones rumanas sobre las guerras dacias como "*Dacii*" (S. Nicolaescu 1967) y su secuela "*Columna*" (M. Dragan 1968). Se invierte el retrato habitual, siendo el bien la austeridad (régimen comunista) y el mal, el esplendor romano (o mundo capi-

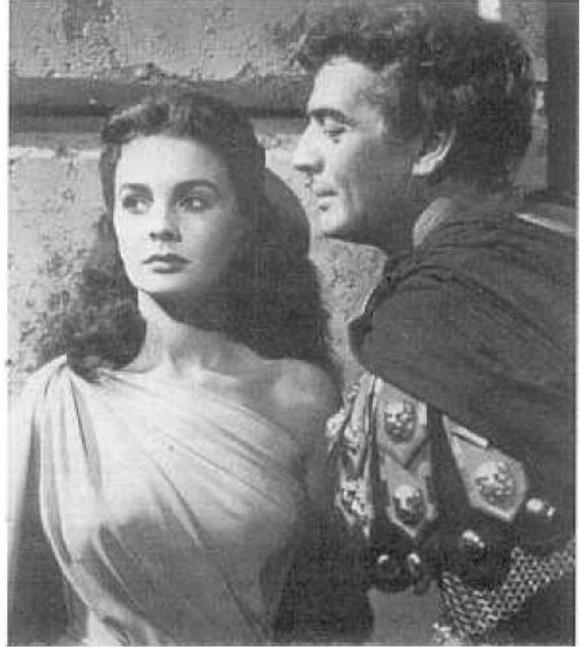


Fig. 19.- "*Androcles y el león*".

talista). También desde un punto de vista reivindicativo (aunque desprovisto de contenido político tan evidente) podemos explicar "*Los cántabros*", producción española dirigida en 1980 por J. Molina, y ambientada en las últimas campañas de "pacificación" ejecutadas por Augusto en el norte de España. La comicidad en este tema nos llega, cómo no, desde Asterix y sus galos.

Cartago, en su paupérrima aparición cinematográfica, aflora casi siempre como una notable antagonista, destinada sin embargo al desastre: es una civilización trágica y desgarrada la que se retrata en "*Salamambo*". Siempre en relación a Roma, sus triunfos culminantes de las Guerras Púnicas son momentos puntuales de terror para aquélla, aunque el espectador conoce de antemano el desenlace. Aníbal (en la lamentable biografía protagonizada por Victor Mature, por ejemplo) no es más que un valiente cacique como tantos otros que osó desafiar a Roma (Vercingetorix, Espartaco, etc.). Humorísticamente, los guionistas desdramatizaron el enfrentamiento en la comedia musical "*Jupiter's darling*" (1954), donde Roma se salva de caer en manos de Aníbal gracias al enredo amoroso que éste mantiene con la amante romana del cónsul (Brion 1993). Matices de mayor trascendencia se perciben en películas que, por circunstancias ajenas a lo estrictamente cinematográfico, incluyen conceptos políticos subliminales. En "*Cabiria*" (G. Pastrone 1912), que fue la primera superproducción de la historia del cine al gastar un presupuesto superior al millón de dólares (Ramírez 1993), se justifica, a través de un guión que, al me-

nos, firmó G. D'Annunzio, la coetánea intervención en Libia como continuación del proceso histórico que refiere la película. En 1937, Mussolini (que sin embargo, no estimuló demasiado este método de "retro-propaganda") "bendijo" con su presencia el estreno de *"Escipión el Africano"* (C. Gallone), con los recuerdos de la agresión a Etiopía todavía presentes. La película constituyó un gran éxito de taquilla y "adoctrinó" a miles de italianos sobre las Guerras Púnicas, y a los arqueólogos acerca de cómo *"un régimen político contemporáneo reclama su control del pasado y gana así legitimidad y autoridad"* (Ruiz Zapatero 1994: 13).

Hasta aquí hemos tratado la civilización latina en cuanto a personaje propio e hilo argumental, pero el cine ha repetido también con obsesivo tesón arquetipos y personajes históricos que conviene reseñar.

Ya dijimos que Roma era un mundo varonil. El protagonista va a ser siempre un hombre fuerte y poderoso, generalmente un militar (o un rico comerciante como Ben-Hur). Pero también un esclavo o un marginado (inevitablemente duro) a quien las circunstancias elevan al protagonismo (*"Espartaco"*, *"Demetrio y los gladiadores"*, *"Barrabás"*). La biografía novelada tiene aquí su caldo de cultivo apropiado en personajes que, como Julio César, además encarnan el prototipo mesiánico del "hombre providencial". No es difícil establecer una comparación entre el Dictador y el mismo Jesús de Nazareth, protagonista absoluto de diversas producciones. Ambos tienen sus discípulos, ambos encaminan su vida a un trágico destino (conocido de sobra por el espectador), los dos están por encima de sus contemporáneos. "Historia" por los cuatro costados, el cine los muestra como símbolo de fortaleza desde la violencia el uno y desde el amor el otro. César puede aparecer como ambicioso y cruel, pero es igualmente digno de admiración. Cristo por contra personifica el bien absoluto, lejos de profetas anteriores; es el Verdadero y por ello arrastra multitudes. De ninguno se trata su juventud (Jesucristo, por la escasez de datos que la Iglesia suscribe; sobre el joven César, apenas una producción *"Giulio Cesare con i pirati"*, de 1962 y sus apariciones en *"Espartaco"*), en tanto que el planteamiento de los aspectos más conocidos de sus vidas se repite con académica pulcritud.

La imagen de Jesucristo, si aparece, adquiere los caracteres tradicionales transmitidos por el arte (Elley 1984). Véanse sobre todo superproducciones como *"La historia más grande jamás contada"* (G. Stevens 1965), *"Rey de reyes"* (en sus dos versiones de 1927 y 1961), *"From the manger to the Cross"* (1912), o la desmesurada *"Jesús de Nazareth"* de Ze-

*firelli*. En lo que a César se refiere, *"Cleopatra"*, *"La mort de Jules Cesar"* (G. Méliès 1907), *"Julio César, el conquistador de la Galia"* (A. Antonio 1963), *"Julio César"* (J.L. Manckiewicz 1953), con M. Brando encarnando a Marco Antonio (Fig. 20). Entre las versiones que intercalan un discurso distinto al habitual conviene recordar *"César y Cleopatra"* (1946), con un César-Pygmalion muy divertido que interpreta con ingenio Claude Rains, la serie de *"Asterix"*, donde el mármol se convierte en monigote; *"Justfor the hell of it"*, o César en versión porno; respecto a Jesucristo, la paródica *"La vida de Brian"*, obra de los Monthly Pyton, rompe todas las normas con descaro irreverente y discutible humor; la polémica visión, de M. Seorse en *"La última tentación de Cristo"* transmite una clara referencia crítica a la doble naturaleza de Jesús, y planteó numerosos problemas de exhibición con las jerarquías católicas, al presentar un Nazareno "rebeldé" a su destino; *"El evangelio según San Mateo"* de Pasolini, denostado y valorada en igual proporción; *"Jesucristo Superstar"*, o el Evangelio tamizado por los "hippies" y la Teología de la Liberación; *"Los hechos de los Apóstoles"* (R. Rossellini 1969)...

Si de personajes históricos se habla, es indispensable reseñar también la figura del Emperador, que presenta (salvo excepciones) un carácter secundario y, en la mayoría de los casos, referida a mandatarios del siglo I d.C. Entre todos, Nerón y, en menor grado, Calígula han sido retratados desde los principios del cine como torpes asesinos de cristianos e inocentes, abundando en lo comentado anteriormente sobre la violencia en Roma. G. Méliès filmó en 1898 *"Neron essayant des poisons sur les esclaves"*, estableciendo un punto de partida de los conceptos que se ampliarían después en las sucesivas versiones del



Fig. 20.- Marlon Brando en un fotograma de "Julio César".

"*Quo Vadis?*", con especial atención a la caracterización de Peter Ustinov en *1951*; en "*El signo de la Cruz*" (1932), en "*Espartaco y los diez gladiadores*", y en todas las visiones que sobre Enobardo ha realizado el cine. Lo significativo es que la imagen del César barbado con el pulgar hacia abajo ha calado hasta confundirse con la propia institución imperial. De nada han servido gobernantes "prudentes" como Marco Aurelio o Constantino ("*Constantino el Grande*", 1962), pues la mayoría recuerda más a Cómodo (cuya imagen incide en los presupuestos anteriores) que a su padre ("*La caída del Imperio Romano*", 1964). El Emperador además, se encuentra rodeado de traidores y aduladores (donde verdaderamente reside el poder) que impiden que desarrolle un mínimo de ecuanimidad: el resultado son sus locuras y caprichos. Es en este punto donde podemos situar a las "Esposas" del César. En realidad, su representatividad se reduce a Popea ("*El signo de la Cruz*", 1932) y, sobre todo, a Mesalina. El retrato desfavorable que los autores clásicos nos legaron ha sido agigantado ante las cámaras. Se trata de perversas mujeres que se valen del sexo para conseguir sus fines, retornando los modelos "poco edificantes" (no olvidar el didacticismo que yace en todas estas producciones) de Salomé y otras "impuras" similares... (Fig. 21). La camalidad y la corrupción de ellas y ellos han generado varias versiones eróticas de títulos tan "sugentes" como "*Nerón y Popea*" (1982), "*Una virgen para Calígula*" (1982), "*Las calientes noches de Calígula*" (1977) y "*Calígula y Mesalina*" (1981). El texto de Suetonio, combinado con el "saber" de actores y actrices (algunos de ellos de gran prestigio: P. O'Toole, J. Gielgud), engendró un éxito del cine "S" de fines de los 70 también titulado "*Calígula*" que, producido por Penthouse, inauguró una serie de secuelas posteriores que intentarían explotar el logro de esta cara producción (dieciséis millones de dólares de presupuesto) (VV.AA. 1994: 42).

Entre los personajes e instituciones peor tratadas por los guionistas destaca la Guardia Pretoriana y su Prefecto (que siempre es único, pese a las fuentes). Aparecen con aspecto perverso y mercenario, ejerciendo de policía (en detrimento de las cohortes urbanas y los *vigiles*, que no "existen") y con una limitada destreza en el combate, pese a constituir un cuerpo militar de elite que ya se batió en tiempos de Augusto. La propia figura del soldado romano contiene destellos de torpeza: equipado de una manera idéntica a sus compañeros, el *miles romanus* carece de individualidad hasta tal punto que combate en formaciones "robotizadas" (testudo, encuentros con As-terix). Se trata de una "máquina de guerra" más,



Fig. 21.- Popea aconseja a Nerón en "*El signo de la Cruz*" (1932).

frente al valor personal de sus enemigos que pelean con tácticas de cuerpo a cuerpo.

La Monarquía y los tiempos míticos han recibido un tratamiento escaso y que se aproxima más en cuanto a presentación a los *pepla* de tipo griego ("*La leyenda de Eneas*", de 1962, o "*El coloso de Roma*"). El Senado tampoco es visto positivamente, sino como escenario de corruptelas y cobardías, en el que se discute mucho y no se decide nada, y que sirve de ocupación a ricos ancianos.

#### 4.5. El arqueólogo

La peculiaridad más notable del arqueólogo cinematográfico reside en su ambigüedad. No se ofrece una idea clara (errónea o no) acerca del trabajo arqueológico. Aventurero, científico loco, paleontólogo, aficionado... múltiples acercamientos a veces contradictorios nos indican que la sociedad carece de un referente explícito sobre el que apoyar su idea.

El personaje de mayor popularidad es, por supuesto, Indiana Jones. Héroe carismático y resultón (Batile 1989), el Dr.-Jones encarna sin embargo a un tipo más cercano al anticuario que al investigador (su función es localizar la pieza, cuanto más significativa mejor, y no estudiar el contexto), dentro de una tradición que ya en los años de desarrollo de la misma acción había caído en desuso. Retornando los caracteres de los protagonistas de las películas de aventuras exóticas, tipo Allan Quatermain ("*Las minas del Rey Salomón*"), y confundiendo con cazadores y demás viajeros europeos, protagoniza aventuras exóticas. Sin embargo, su identidad "científica" legitima la acción y violencia que continuamente es obligado a poner en práctica. Podemos rastrear fácilmente su origen en las novelas de ficción de fines del siglo pasa-

do y principios del actual, en las que aparece ligado a un carácter aventurero y casi-detectivesco, como "Cleopatra" de Ridder-Haggard (1889) (Fernández Martínez 1991; García Gual 1995).

Indiana Jones (Fig. 22) llega donde no lo hace la comunidad científica: al público (Gowlett 1990); obviamente, si tenemos en cuenta que no hay ningún colega que pueda presumir de tal forma física... Bromas aparte, Gowlett tiene cierta razón en lo que dice, siendo el cine como es un medio de comunicación de masas no especializado. No obstante, la cuestión radica en conocer si los conceptos que llegan al público desde la pantalla son positivos (no tanto acertados o no) o por contra esa difusión realiza un flaco favor a la sociedad. Considerando el desprecio total que la trilogía de Spielberg mantiene hacia el medio ambiente (accidentes, persecuciones, bombas) y que además el protagonista recrea un perfecto salteador de tumbas movido por intereses puramente personales al comienzo de "*En busca del Arca perdida*" (1981), el paradigma de "arqueólogo" que se ofrece no es muy positivo: se trata de un expoliador movido siempre por una buena causa, por lo tanto tan sólo hay que definir qué es una buena causa (por ejemplo, entregar unas piezas al museo de la localidad) y podremos imitarle. Como colofón, el civilizado americano no deposita las piezas en su lugar de origen (exceptuando la segunda parte), sino que las roba y se las lleva a la metrópoli (Sánchez-Escaloni-lla 1995: 109), en un alarde colonialista que culmina con la aparición de las tropas imperiales británicas como salvadoras en los últimas escenas de "*Indiana Jones y el Templo Maldito*". Es una asimetría propia de un cine de aventuras, el occidental en el que, justificadamente, se desvalijan los tesoros orientales (Gubern 1993). Otras producciones siguen este mismo discurso: en "*La séptima moneda*" (D. Soref 1992) la excusa de una pieza arqueológica, en este caso una moneda, enseña la "cara aventurera" de la arqueología israelí a una joven turista americana. Uno de los arqueólogos, en el comienzo de "*La maldición de Damien*", exclamará al contemplar una escultura llamada "la Prostituta de Babilonia": "—¡No tiene precio!".

Es notable también la noción de arqueólogo solitario, sin equipo de apoyo, al que basta con su competencia académica/habilidad intelectual (es profesor del Marshall College de Connecticut) y su valor personal como llaves para abrir todas las puertas del conocimiento. Pese a todas sus virtudes, el pobre *Indy*, en las dos películas de la trilogía que lo enfrentan a los nazis, aparece claramente como instrumento del poder (Gubern 1993), una especie de "agente secreto cultural", tan dependiente de la política como sus ad-



Fig. 22.- Indiana Jones, ¿arqueólogo? ("*En busca del arca perdida*").

versarios. La comparación del personaje con su padre ("*Indiana Jones y la última cruzada*") es significativa también por cuanto, perteneciendo ambos al mundo de la docencia de la historia, Henry Jones personifica al estudioso medieval y su hijo al intrépido aventurero, señalando nítidamente en la conciencia del espectador una separación metodológica y conceptual absolutamente irreal entre ambos campos de la investigación del pasado.

La referencia antagónica al Dr. Jones la constituye el caso del "científico loco", ya comentado anteriormente. Su concepción, no obstante, está más cerca del médico o el físico-químico que del historiador, pues suele consistir en un vulgari resucitador de individuos de otras épocas (a veces como premio: "*The awakening*", 1980). Su ámbito de actuación es casi exclusivamente el laboratorio donde "experimenta", y nunca responde al título de arqueólogo ("*El hombre de hielo*", rodada por F. Schepisi en 1984, "*Return of the Ape Man*", P. Rosen 1944, etc.) ni a la imagen popular de éste. Variante curiosa de lo anterior es la que presenta "*El misterio de Laura*" (D. Vigne 1985), que establece una extraña historia de amor entre unos restos humanos ("Laura", léase "Lucy") y su descubridor Gerard Depardieu.

El arqueo-paleontólogo simpático, despista-do e incompetente aparece en la filmación destinada al público infantil "*Daniel el travieso*", según la cual un niño inquieto (y bastante cargante) realiza mejor

ese trabajo que un profesional: todo un canto al “dominguerismo” arqueológico.

Otras veces, la “misteriosa” profesión que trabaja con cadáveres momificados y maldiciones conlleva emociones fuertes, como sucede a su protagonista en *“La esfinge”*. Un interés especial (de tipo interpretativo, tan sólo) dentro de estas producciones lo concita *“El Mumia”* (1969), que sigue la misma temática pero está realizada en Egipto (Sklar 1993). En *“La Profecía”*, es el arqueólogo Guggenheimer (que excava en Israel=exotismo) quien conoce el origen maligno de Damien, y pagará con su vida el descubrimiento de una evidencia que demuestra su teoría (*“La maldición de Damien”*). En *“Peligrosa de noche”*, un arqueólogo tiene la desgraciada ocurrencia de descubrir el vestido ritual de un sacerdote azteca que despierta instintos criminales. En el mundo del “thriller” destaca el arqueólogo-criminal protagonista de *“Su otra realidad”* (V. Kulle 1992), que pretende volver loca a su esposa para ocultar la relación incestuosa que mantiene con su hermana... y otras situaciones poco recomendables, a las que la arqueología sirve de ropaje. Sin ropaje alguno y desenvuelto, en *“La parte más apetitosa del hombre”* (P. Hamilton 1980), el arqueólogo protagonista “explica” un auténtico caso de arqueología “experimental” acerca de los ritos sexuales cretenses, con la ayuda de sus “alumnas”, en una producción “S” de bajo presupuesto.

Una de los pocos acercamientos cinematográficos a la profesión realizados con ciertos visos de verosimilitud se encuentra en la adaptación homónima de la novela de M. Delibes *“El tesoro”*, que retrata el recelo de los habitantes de un pueblo hacia los arqueólogos que inician una campaña de excavación. Su ritmo lento y un reparto inadecuado la convierten sin embargo en una película aburrida y de poco interés para el gran público. La trama y los personajes son excesivos en su caracterización, habiendo incluso muertes, pero es un reconocible intento de acercar desde una perspectiva no fantástica el trabajo de excavación en España (a pesar de que el planteamiento científico, el laboratorio y la difusión se olvidan) y no en Oriente, en un yacimiento común sin riquezas ni oro; los mayores problemas del arqueólogo son la burocracia y explicar a la sociedad su misión (Fernández Martínez 1991).

## 5. CONCLUSIONES

Las películas “históricas” están basadas en concepciones simplificadoras: una historia de amor feliz, dualismos héroes/villanos, hazañas y batallas,

penurias y reiteración de situaciones y personajes (Lillo 1994). El cine ha transmitido al espectador un Paleolítico de personajes rudos, desarreglados y peludos (¿La Marche?), machistas, cavernícolas violentos e intelectualmente escasos, que luchan y mal conviven con dinosaurios, ridiculizable, con abundancia de jóvenes ligeras de ropa pero a las que el “primitivismo” no afecta a su belleza, un mundo perdido que tal vez todavía se encuentre en algún rincón virgen y escondido. El prehistoriador, por tanto, es aquel que se ocupa de todo lo anterior.

En cuanto a Oriente-Egipto, estamos ante un mundo más cercano al miedo y a la magia que a la Historia; el espectador queda deslumbrado por tópicos como el lujo, la muerte, el desierto, la seducción y el más allá, encarnado en las momias, que junto a Cleopatra y las pirámides constituyen lo más reconocible, los signos de identificación popular primarios de la civilización del Nilo. Por otro lado, las películas de temática religiosa (*“La Biblia”*, J. Houston 1966) no aportan nada históricamente, limitándose a reproducir con frialdad matizada por vetas de erotismo camuflado, espectáculo, rancio patetismo y colores chillones los mensajes tradicionales de comportamiento. Se desea, pues, mantener el paradigma de la Historia como ciencia útil para la previsión del futuro (didactismo).

Cabe plantearse a Grecia como un mundo mágico y poco conocido, dominado por fuerzas sobrenaturales pero humanizadas (estos dioses no tienen nada que ver con los de Oriente), más propio de filósofos, pero rebosante de aventuras. Protagonistas absolutos son Hércules y otros semidioses, que protegen a los mortales y equilibran en lo posible ese mundo fantástico. Las figuras y hechos históricos (Alejandro, Troya, lucha con Persia, poco tratados) se encuentran más alejados del subconsciente popular y proporcionan el contrapeso de seriedad y “realismo” (trágico, pues es notable la falta de comedias ambientadas en Grecia) del que, tal vez, Ulises sea el punto intermedio, más cercano seguramente a Hércules.

Para concluir, distinguimos que la “romañidad cinematográfica” se caracteriza por una sociedad violenta, militarista, de clases sociales diferentes pero no rígidamente separadas (el amor entre el noble y la esclava es más plausible: Petronio en *“Quo vadis?”*), “moderna” (llamativa muestra es el *“Othon”*, de Straub, o las togas y las “vespinos”), profundamente corrompida desde su cumbre, ociosa y placentera en la que ver carreras de carros es casi una obligación, de banquetes, no exenta de sentido del humor (*“The boys of Syracuse”* de 1940 entre otras comedias musicales; la excelente combinación de los per-

sonajes del teatro de Plauto que se dan cita en "Gol-fus de Roma", 1966; la burla gratuita en "La Loca Historia del Mundo", 1981 y "Chelmsford 123"), con enormes edificaciones monumentales, atea y anticristiana, identificable al primer golpe de vista. En suma, "el cine ha transmitido una Roma atractiva, casquivana y vulgar, con encanto callejero a disposición de viandantes y curiosos" (Duplá e Iriarte 1990: 99).

La causa principal de este distanciamiento entre cine y arqueología no radica en que la imagen sea contraria a la historia escrita, sino en la costumbre por parte de los historiadores y arqueólogos de

menospreciar su poder de comunicación, y del lado de los cineastas, de utilizar un lenguaje visual limitado y convencional, basado en tópicos inmóviles durante demasiado tiempo, que a la larga empobrecen los grandes resultados de una obra humana tan compleja como es una película.

## NOTA

<sup>1</sup> Deseo expresar mi agradecimiento a todos aquellos que han participado en la elaboración de este trabajo, y de modo muy especial a: Esther García, por su paciencia; Víctor M. Fernández, Marisa Ruiz-Gálvez y Gonzalo Ruiz Zapatero (U.C.M.), por sus sugerencias y su confianza; Emilio Hornero, estoico ilustrador; Benito Méndez y los alumnos de 2º de B.U.P. 1996-7 (Col. SaFa), por su inestimable ayuda para reconocer "romanos".

## BIBLIOGRAFÍA

- ALONSO, F. (1994): *Las obras maestras del cine*. Royal Books, Barcelona.
- BATLLE, J. (1989): *La última cruzada de Spielberg*. Comunicaciones y Publicaciones, Barcelona.
- BISKIND, P. (1997): La última aventura de Steven Spielberg. *La Revista del Mundo*, 84: 16-26.
- BLANCO, A. (1993): *Cinesaurios*. Royal Books, Barcelona.
- BORST, R.V. (1994): *Ídolos del cine de terror*. Ediciones B, Barcelona.
- BOURDIEU, P. (1991): *La distinción. Criterios sociales del gusto*. Taurus Humanidades, Madrid.
- BRION, P. (1993): *La comédie musical*. Ed. de la Martinie-re, París.
- CANO, P.L. (1984): La historia de Roma vista por el cine. *Filmografía. Faventia*, 6, nº 1: 163-166.
- CARABBA, C.; VANINNI, A. (1979): *Sogni proibiti*. Ed. Vallachi, Florencia.
- CARY, S. (1974): *Spectacular: the story of epic films*. Hamlyn, Londres.
- DUPLÁ, A.; IRIARTE, A. (eds.) (1990): *El cine y el mundo antiguo*. Servicio Editorial Univ. País Vasco, Bilbao.
- ELOY, M. (1997): La vision critique du peplum. *Dossiers d'Archaeologie*, 216: 52-57.
- ELLEY, D. (1984): *The epic films: myth and history*. Routledge and Kegan Paul, Londres.
- FERNÁNDEZ MARTÍNEZ, V.M. (1991): La arqueología de la imaginación: notas sobre Literatura y Prehistoria. *Arquítica*, 2: 3-6.
- FERRO, M. (1980): *Cine e Historia*. Ed. Gustavo Gili, S.A., Barcelona.
- GARCÍA GUAL, C. (1995): *La Antigüedad novelada*. Anagrama, Barcelona.
- GÓMEZ CARRILLO, F. (1923): Españolas cinematográficas. *ABC*, 24/2/23.
- GOWLETT, J.A.J. (1990): Indiana Jones. Crusading for archaeology? *Antiquity*, 64: 157-158.
- GUBERN, R. (1993): *Espejo de fantasmas: de John Travolta a Indiana Jones*. Espasa Calpe, Madrid.
- HOSTENCH, M.; MARTÍN, J. (1996): *Pantalla de sangre*. Mi-dons, Valencia.
- HUESO, A.L. (1976): *Historia de los géneros cinematográficos*. Industrial Litográfica, Valencia.
- KRANKOL, J.; PÉREZ NIÑO, T. (1996): *Historia del cine clasificado "S"*. Stripper Eds., Madrid.
- LATORRE, J.M. (1987): *El cine fantástico*. Fabregat, Barcelona.
- LILLO, F. (1994): *El cine de romanos y su aplicación didáctica*. Ed. Clásicas, Madrid.
- McKINNON, K. (1986): *Greek tragedy into films*. Croom Helm, Londres.
- MEDVED, H.; MEDVED, M. (1981): *The fifty worst films of all times*. Angus & Robertson, Sydney.
- MERRIMAN, N. (1988): Prehistory for kids. *Antiquity*, 62: 710-713.
- MONTERDE, J.E. (1986): *Cine, Historia y enseñanza*. Laia, Barcelona.
- PAZ, M.A.; MONTERO, J. (1995): *Historia y cine: realidad, ficción y propaganda*. Ed. Complutense, Madrid.
- PRATAP, A. (1988): To see or not to see: films in etnoarchaeology. *Arch. Review from Cambridge*, 7 (1): 110-8.
- RAMA, C.M. (1970): *La Historia y la Novela*. Nova, Buenos Aires.
- RAMÍREZ, J.A. (1993): *La arquitectura en el cine*. Alianza, Madrid.
- ROMAGUERA, J.; RIAMBAU, E. (1983): *La historia y el cine*. Fontamara, Barcelona.
- RUIZ ZAPATERO, G. (1994): Arqueología y discurso político: el pasado como arma. *Arquítica*, 8: 12-14.
- SÁNCHEZ-ESCALONILLA, A. (1995): *Steven Spielberg*. Royal Books, Barcelona.
- SKLAR, R. (1993): *Film: an international history of the medium*. Harry N. Abrams, Nueva York.
- TRELLES, L. (1973): *El cine de Federico Fellini*. Universitaria, Puerto Rico.
- VV.AA. (1994): *Todas las películas de Televisión 1993*. Ediciones JC, Madrid.
- WILLIS, D.C. (1982): *Horror and science fiction films II*. Scarecrow Press, Londres.