

La recepción de la Antigüedad tardía a través del cine

David Serrano Lozano*

Resumen

El análisis de la percepción del mundo antiguo a través del cine constituye actualmente una especialidad por derecho propio en el estudio de la recepción del pasado. Una revisión de la abundante y creciente bibliografía al respecto permite comprobar cómo el análisis de la recepción cinematográfica de la antigüedad tardía representa un porcentaje minoritario, salvo excepciones como la obra de Martin Winkler o estudios centrados en un largometraje específico. Este fenómeno historiográfico es una proyección del reducido número de títulos que la representación de la tardo-antigüedad presenta a lo largo de la historia del péplum.

El objetivo de esta contribución es realizar un análisis de la recepción de la tardo-antigüedad a través del cine, abordando los elementos con que se caracteriza este período en el séptimo arte, tanto per se como en contraste con la representación de otros períodos y aspectos del mundo antiguo, a fin de resaltar este aspecto de la recepción clásica en el cine.

Palabras clave: Tardo-antigüedad - Cine - Recepción

Abstract

The analysis of perception of ancient world through cinema currently constitutes a whole speciality on its own in the field of classical reception. When checking the abundant and growing bibliography on the issue let us see how the cinematographic reception of late Antiquity represents a minor percentage, but for works such as those of Martin Winkler or studies focused on a specific movie.

This historiographical phenomenon is a projection of the also reduced number of titles displaying late Antiquity throughout the history of peplum,

The aim of this contribution is analyzing late Antiquity reception in cinema, including the elements which characterize this period in seventh art, including in contrast with the displaying of other ancient world periods and features, all of it in order to emphasise this area of classical reception.

Key words: Late-antiquity - Cinema - Reception

Recepción del original: 03/08/2017

Aceptación del original: 06/12/2017

* Universidad Complutense de Madrid (UCM).
E-mail: dserranolozano@gmail.com

Si llevásemos a cabo una revisión general de la historia de los títulos cinematográficos en los que el mundo antiguo ha sido plasmado en la gran pantalla, resultaría fácil identificar conjuntos con elementos comunes. Ya sea en función del contexto histórico representado (Grecia, Roma, Egipto), del género de la cinta (épico, religioso, biográfico) o de la presencia de personajes o elementos comunes (dioses, gladiadores, faraones), la clasificación de los diversos títulos dentro del gran conjunto del *peplum*¹ resulta, en general, relativamente sencillo.

Así, podríamos comprobar que la amplia mayoría de títulos ambientados en la antigua Roma se centran de un modo recurrente en el aspecto militar o bélico de la misma (*Ben Hur*, William Wyler, 1959, *Masada*, Boris Sagal, 1981, *Centurión*, Neil Marshall, 2010),² los juegos gladiatorios (*Demetrius y los Gladiadores*, Delmer Daves, 1954, *Espartaco*, Stanley Kubrick, 1960, *Gladiator*, Ridley Scott, 2000), la destrucción de Pompeya (*Los últimos días de Pompeya*, Ernest B. Schoedsack 1935 y Mario Bonnard, 1959, *Pompeya*, Paul W.S. Anderson, 2014) o el ascenso al poder de César y el posterior principado de Augusto (*La Vida íntima de Marco Antonio y Cleopatra*, Roberto Gavaldón, 1947, *Marco Antonio y Cleopatra*, Charlton Heston, 1972).

Por su parte, la representación cinematográfica del mundo griego se caracteriza por la predominancia de escenarios alejados tanto de momentos históricos definidos como del mundo estrictamente real, de modo que la saga homérica (*Ulises* 1954, *Helena de Troya* 1956 y 2003, *Troya* 2004), la mitología (*La Atlántida, el Continente Perdido*, George Pal, 1961, *Jasón y los Argonautas*, Don Chaffey, 1963, *Furia de Titanes*, Louis Leterrier, 2010) o el teatro griego (*Electra*, Michael Cacoyannis, 1962, *Medea*, Pier Paolo Pasolini, 1969, *Las Troyanas*, Michael Cacoyannis, 1971) implican los principales puntos de partida. Tan solo hay dos grandes momentos históricos que obtienen un peso específico en la imagen cinematográfica de la antigua Grecia: las Guerras Médicas (*El León de Esparta*, Rudolph Maté, 1962, *300*, Zack Snyder, 2006, *300 El origen de un imperio*, Noam Murro, 2014) y el reinado de Alejandro Magno (*Sikandar*, Sihrab Modi, 1941, *Alejandro Magno*, Robert Rossen, 1955 y Oliver Stone, 2010).

En un caso análogo al griego se encontraría, finalmente, el antiguo Egipto, en el que destacan los títulos en los que se combina con el contenido religioso o mitológico (*Los Diez Mandamientos*, Cecil B. Demille, 1956, *Dioses de Egipto*, Alex Proyas, 2016, *Exodus: Dioses y reyes*, Ridley Scott, 2014), junto con cintas centradas en una figura específica (*Tierra de Faraones*, Howard Hawks, 1955, *Nefertiti reina del Nilo*, Fernando Cerchio, 1961) entre las que destaca notablemente Cleopatra como personaje egipcio más representado en el celuloide (*Cleopatra*, Cecil B. Demille, 1934, Joseph L. Mankiewicz, 1963 y Franc Roddam, 1999, *Dos Noches con Cleopatra*, Mario Mattoli, 1953, *Las legiones de Cleopatra*, Vittorio Cottafavi, 1959).

En combinación con este tipo de conjuntos, resulta evidente la predominancia numérica de ciertos subconjuntos temáticos a lo largo de la historia del cine. El número de títulos de contenido bélico o de acción, las producciones de contenido cristiano o las tramas de contenido político ocupan el porcentaje mayoritario de las películas ambientadas en el mundo antiguo, de forma que resulta muy complejo identificar producciones que no puedan encajarse, en mayor o menor medida, en una de estas categorías (*Golfus de Roma*, Richard Lester, 1966, *Satiricon*, Federico Fellini, 1969, *Calígula*, Tinto Brass, 1979).

¹ Rafael DE ESPAÑA, *El péplum: la Antigüedad en el cine*, Barcelona, Glenat, 1998; Robert A. ROSENSTONE, "Genres, History and Hollywood. A Review Article", *Comparative Studies in Society and History*, vol. 27, núm. 2, 1985, pp. 367-375.

² Como convención, cada referencia a una película incluirá su título, director y año de estreno en la primera ocasión en que sea referida, limitándose al título en sucesivas menciones.

Ahora bien, dentro de este mosaico de subconjuntos dentro del género del *péplum*, resulta llamativa la relativamente escasa presencia de un contexto en particular: la Antigüedad tardía constituye un ámbito relativamente poco representado en la gran pantalla, especialmente en comparación con entornos como la Grecia clásica y la Roma tardo-republicana y altoimperial. Este papel secundario resulta especialmente llamativo por cuanto la tardo-antigüedad en el cine se vehicula mayoritariamente, como veremos, a través del mundo romano, tanto occidental como oriental. Si tenemos en cuenta que los ambientes romanos, o “romanizados”, representan uno de los escenarios predominantes -por no decir el más abundante- en las producciones ambientadas en la Antigüedad, esta menor presencia del mundo tardo-antiguo plantea un interesante contraste por medio del que se aprecia qué tipo de mundo romano ha sido entendido como predilecto por parte de productores y directores.

Así, en el total de producciones (de mayor o menor presupuesto) ambientadas en el mundo antiguo, tan solo se cuentan 21 títulos relacionados con la Antigüedad tardía (hasta donde han llegado nuestras fuentes y recursos a la hora de identificar producciones de este tipo), una cifra notablemente baja si consideramos la abundante cantidad de producciones pertenecientes al género desde principios del siglo XX.³

Este menor interés de las producciones hacia el mundo antiguo quizá pueda interpretarse a partir del hecho de que varios de los tópicos, tanto culturales en general como cinematográficos en particular, asociados con los últimos siglos de la Antigüedad no resultan compatibles -o no han sido considerados como tal- con los elementos temáticos, visuales o representativos más representativos del género.⁴ Como veremos, en varias de las producciones ambientadas en la tardo-antigüedad pueden identificarse recursos homólogos a los presentes en otras producciones del género, ambientadas en la antigüedad clásica. De hecho, este sería el caso de una de las producciones más antiguas ambientada en la Antigüedad tardía, *Giuliano l’Apostata* (Ugo Falena, 1919)⁵ -la única película dedicada a la figura del emperador Juliano el Apóstata, hasta donde hemos podido averiguar- presenta una producción y ambientación de corte épico que tratan de acercarla de un modo relativamente evidente a la primer producción -y superproducción- de la historia del *péplum*, *Cabiria* (Gabriele d’Annunzio, 1914).⁶

Dentro del conjunto de producciones que representan la antigüedad tardía en la gran pantalla, pueden identificarse una serie de patrones comunes tanto temáticos como visuales, que determinan en buena medida la identificación de la tardo-antigüedad cinematográfica como una suerte de subgénero dentro del *péplum*.

El primero de ellos es la predominancia del elemento romano, o “romanizado”, como eje de la acción principal, de modo que el mundo griego prácticamente no existe, y el

³ Una recopilación exhaustiva de los mismos en el sitio web especializado <http://www.peplumtv.com/p/titles.html>.

⁴ José Antonio MOLINA GÓMEZ, “A través del espejo: preocupaciones contemporáneas por la paz mundial en el cine histórico sobre la Antigüedad”, María Josefa CASTILLO PASCUAL [et.al.] (coord.), *Imágenes. La Antigüedad en las Artes escénicas y visuales*, pp. 189-198 y 192-193; Fernando WULFF ALONSO, “Cine e Historia antigua. Notas a propósito de el próximo oriente antiguo y Egipto en el cine”, *Scope. Estudios de Imagen*, núm. 1, 1996, pp. 47-62; David SERRANO LOZANO, “Cine y Antigüedad: pasado y presente en la pequeña y gran pantalla”, *Revista Historia Autónoma*, núm. 1, 2012, pp. 37-52.

⁵ Giuseppe PUCCL, “Peplum, melodrama and musicality: Giuliano l’Apostata (1919)”, Pantelis MICHELAKIS y Maria WYKE (ed.), *The Ancient World in Silent Cinema*, Cambridge, Cambridge University Press, 2013, pp. 247-261.

⁶ Miguel DÁVILA VARGAS-MACHUCA, “Cabiria (G. Pastrone, 1914), una visión colosal de la Segunda Guerra Púnica”, *Metakinema. Revista de Cine e Historia*, núm. 9, 2011, p. 8; Annette DORGERLOH, “Competing ancient worlds in early historical film: the example of Cabiria (1914)”, Pantelis MICHELAKIS y Maria WYKE (ed.), *The Ancient World in Silent Cinema*, Cambridge, Cambridge University Press, 2013, pp. 229-246.

entorno oriental adquiere un protagonismo secundario a partir del papel relevante de Constantinopla (*Teodora, emperatriz de Bizancio*, Riccardo Freda, 1951, *Atila. Rey de los Hunos*, Dick Lowry, 2001), así como en relación con el elemento religioso (*Ágora*, Alejandro Amenábar, 2009; *Katherine of Alexandria*, Michael Redwood, 2014) o con las amenazas militares al Imperio (*Atila. Hombre o demonio*, Pietro Francisci, 1954, *La caída del Imperio Romano*, Anthony Mann, 1964). No obstante, la tardo-antigüedad en el cine es la del Bajo Imperio romano, como resulta lógico, por otro lado, dada la omnipresencia del estado romano en el actual continente europeo, próximo Oriente y el norte de África.

Sin embargo, esta función vertebradora no corresponde con un papel estrictamente protagonista del mundo romano, ya que el rol atribuido a la propia ciudad de Roma en producciones centradas en la República y el Alto Imperio (*Quo Vadis*, Mervyn LeRoy, 1951, *Espartaco*, *Cleopatra*) se encuentra diluido en escenarios tardíos. La presencia de la propia urbe en pantalla prácticamente desaparece de los largometrajes, especialmente en los de la segunda mitad del siglo XX,⁷ y resulta sintomático que en estas producciones predominan tanto las referencias al mundo romano desde el exterior del mismo -“los romanos”- como la mención de Roma como entidad antes que como un emplazamiento específico.

Este cambio representaría la adaptación al lenguaje cinematográfico de una realidad histórica en la que el mundo romano ha trascendido los límites de la influencia de la *Urbs*, así como el hecho de que en este momento resulta inevitable contar con la presencia de dos agentes fundamentales en las tramas de los péplums tardo-antiguos, conformando una tríada de personajes característicos en los mismos: “los romanos”, entendidos como una entidad extendida vinculada con elementos tópicos tanto visuales -villas, vestimentas, ejército-, “los bárbaros”, presentados como un pueblo o conjunto de pueblos definidos fundamentalmente por su actitud hostil con el mundo romano, y finalmente el factor cristiano, con un contenido y unos códigos no tan definidos como en producciones de otro tipo.

La visión del mundo romano en la visión cinematográfica de la tardo-antigüedad se proyecta sobre dos elementos de representación que prácticamente adquieren la categoría de códigos o incluso *clichés*. El primero de ellos es la preponderancia del elemento militar. Si bien el ejército resulta un factor prácticamente inevitable en la plasmación de cualquier momento de la historia romana en el cine,⁸ en el contexto del Bajo Imperio el factor militar es prácticamente predominante, impregnando el carácter de una buena mayoría de los personajes principales (*La caída del Imperio Romano*, *El rey Arturo*, Antoine Fuqua, 2004, *La última legión*, Doug Lefler, 2007). Asimismo, los entornos militares sustituyen en buena medida el papel protagonista de la capital imperial como centros de poder político, adaptando a la pantalla una realidad histórica, de un modo más o menos consciente.⁹ Si bien ciertos títulos se preocupan en reflejar las instituciones y magistraturas de poder estatal o local (*La caída del Imperio Romano*, *El rey Arturo*, *La última legión*, *Ágora*), en todas ellas se subraya su sumisión a la decisión última tomada por un mando o una tropa.

El segundo elemento característico de la visión romana tardo-antigua es la decadencia como un factor que impregna el discurso de fondo en multitud de ámbitos¹⁰

⁷ La excepción más notable a esta regla es *La Caída del Imperio Romano*, Anthony Mann, 1964, en la que el propio director fue consciente de que el contenido de la palabra “Roma” ya no era el mismo en el Bajo Imperio. Ver Martin WINKLER, “Cinema and the fall of Rome”, *Transactions of the American Philological Association* (1974-), vol. 125, 1995, pp. 135-154 y 143-144.

⁸ Óskar AGUADO CANTABRANA, “Revisitando el ejército romano: una aproximación a su representación cinematográfica”, *Roda da Fortuna*, 2014/1, pp. 50-75.

⁹ Martin WINKLER, “Cinema and the fall...” cit., p. 144.

¹⁰ Un tratamiento académico extenso sobre el concepto de “decadencia” en el análisis del final del Imperio Romano en Bryan WARD-PERKINS, *La caída de Roma y el fin de la civilización*, Madrid, Espasa-Calpe, 2007.

-moral, económico, etc-. En una buena cantidad de títulos se cumple con el precepto cinematográfico de que el pueblo se comporta corruptamente, a imagen y semejanza de un gobernante corrupto.¹¹ Sin embargo, el aspecto de la corrupción que más aparece remarcado es el político, de modo que, como afirma Winkler,¹² “la decadencia del Imperio se representa en términos morales y no militares”, y es en acciones y conversaciones políticas donde se representa habitualmente la pérdida de valores éticos como el factor interno de decadencia del Imperio Romano, como el debate en la sede del Senado en *La caída del Imperio Romano*, o las figuras del obispo *Germanus* de *El Rey Arturo* o el prefecto de Alejandría, Orestes, en *Agora*.

En buena medida, esta concepción de la corrupción política como factor fundamental de desestabilización interna sigue una perspectiva con raíces en la propia obra de Gibbon.¹³ De hecho, la influencia de este trabajo seminal en la interpretación académica clásica¹⁴ resulta palpable en el desarrollo cinematográfico tanto de personajes históricos -como Marco Aurelio- como del propio proceso de decadencia del mundo romano, marcado por factores internos y externos.¹⁵

El segundo gran agente humano de los péplums de ambientación tardo-antigua es posiblemente el elemento más característico y definidor del subgénero: los bárbaros.¹⁶ Bajo esta categoría se engloban una amplia gama de pueblos procedentes de diversos contextos: hunos (*Atila. Rey de los Hunos*, Douglas Sirk, 1954, *Atila. Hombre o demonio*, *Atila. Rey de los Hunos*), sajones (*El Rey Arturo*), pictos (*La última legión*), germanos, o al menos trasuntos de los mismos definidos genéricamente como bárbaros (*El terror de los bárbaros*, Carlo Campogalliani, 1959, *La furia de los bárbaros*, Guido Malatesta, 1960, *La caída del Imperio Romano*, *Los bárbaros contra el Imperio Romano*, Guido Malatesta, 1965, *La invasión de los bárbaros*, Robert Siodmak, 1968, *La última legión*). El elemento compartido en todos los casos, repetido prácticamente como un leitmotiv, es su condición de amenaza militar contra el mundo romano, con el que interactúan y al que se oponen en grados variables, pero siempre con una conclusión final como enemigos.

A pesar de esta característica recurrente, resulta interesante que la afirmación de Winkler a la que hacemos mención es doblemente acertada: aunque la decadencia y caída de Roma es lógicamente el pilar argumentativo fundamental y la conclusión inevitable de la relación cinematográfica entre Roma y los bárbaros, la victoria militar de estos últimos siempre se soslaya en la gran pantalla. Bien se trate de la victoria sobre los hunos de Atila (*Atila. Rey de los Hunos*, *Atila. Hombre o demonio*, *Atila. Rey de los Hunos*), una supuesta alianza con las poblaciones indígenas de *Britania* contra la invasión de los sajones (*El Rey Arturo*) o simplemente el desbaratamiento de los perversos planes de unos bárbaros genéricos contra Roma (*Los Bárbaros contra el Imperio Romano*), las tramas cinematográficas tienden a evitar la conclusión final de la derrota militar del Imperio Romano Occidental. De hecho, en la única producción en la que la caída de Roma a manos de las tropas bárbaras de Odoacro, *La última Legión*, este acontecimiento no representa

¹¹ Ward W. BRIGGS JR., “Peace and Power in The Fall of the Roman Empire”, Martin WINKLER (ed.), *The Fall of the Roman Empire. Film and History*, Chichester-Maiden, Wiley-Blackwell, 2009, p. 226.

¹² Martin WINKLER, “A critical appreciation of The Fall of the Roman Empire”, Martin WINKLER (ed.), *The Fall of the Roman Empire. Film and History*, Chichester-Maiden, Wiley-Blackwell, 2009, p. 4.

¹³ Allen M. WARD, “History, Ancient and Modern, in The Fall of the Roman Empire”, Martin WINKLER (ed.), *The Fall of the Roman Empire. Film and History*, Chichester-Maiden, Wiley-Blackwell, 2009, p. 58.

¹⁴ Siguen siendo referenciales las obras de A. H. M. JONES, *The Later Roman Empire, 284-602. A social economic and administrative survey*, Oxford, Basil Blackwell, 3 volúmenes; y Peter BROWN, *El mundo de la Antigüedad Tardía*, Madrid, Gredos.

¹⁵ Martin WINKLER, “Cinema and the fall...” cit., pp. 140 y 145.

¹⁶ Una interesante aproximación académica panorámica a la figura de los bárbaros en el clásico de Peter HEATHER, *La caída del Imperio Romano*, Barcelona, Crítica, pp. 71-135.

ni mucho menos la conclusión de la cinta, sino prácticamente el desencadenante de una acción que, finalmente, acaba con la derrota de parte de las mismas tropas germanas responsables del saqueo de Roma en suelo britano.

El tercer gran grupo humano en torno al que se articulan las tramas de producciones contextualizadas en la Antigüedad tardía es el de la comunidad cristiana. Como mencionábamos previamente, los códigos narrativos asociados con este colectivo durante el Bajo Imperio resultan menos definidos que en contextos temporales previos. Por razones históricas, y por extensión argumentativas, existe una cierta “relación en paralelo” entre las producciones de contenido religioso bíblico (*Los diez mandamientos*, Cecil B. DeMille, 1923 y 1956, *La última tentación de Cristo*, Martin Scorsese, 1988, *La Pasión*, Mel Gibson, 2004) y los péplums, que en ocasiones es directamente convergente (*Ben-Hur*, William Wyler, 1959, *Resucitado*, Kevin Reynolds, 2016). En la mayoría de estos largometrajes tanto los personajes como las tramas responden a codificaciones claramente definidas, como Moisés (*Los diez mandamientos*), la figura de Cristo (*La túnica sagrada*, Henry Koster, 1953, *Rey de Reyes*, Nicholas Ray, 1961), figuras derivadas de la historia evangélica (*Barrabás*, Richard Fleischer, 1961, *Pablo de Tarso*, Roger Young, 2000) o la persecución de los primeros cristianos (*Quo Vadis*, *Ben-Hur*).

Por razones obvias, este tipo de personajes y figuras no encajan con guiones ambientados en la tardo-antigüedad, de modo que la inclusión del elemento cristiano debe vehiculizarse por medio de otras formas de interacción. Como resultado, puede apreciarse una presencia o influencia proporcionalmente menor del elemento religioso en varias producciones (*La caída del Imperio Romano*, *El Rey Arturo*, *La última legión*), por contraste con aquellos títulos específicamente centrados en figuras religiosas (*Simón del desierto*,¹⁷ Luis Buñuel, 1965; *Sant’Agostino*, Christian Duguay, 2010; *Katherine of Alexandria*, Christian Duguay, 2010), en el que el peso específico del cristianismo en la trama resulta evidente.

Esta separación en función del tratamiento del factor religioso cristiano es uno de los múltiples motivos por los que la obra de Amenábar *Ágora* representa una producción excepcional, puesto que el colectivo cristiano se imbrica en el desarrollo de la trama, incluyendo su contenido político y su catarsis final, sin tratarse de un guiño centrado en una figura religiosa o un episodio específico de la historia cristiana primitiva.¹⁸

En definitiva, el colectivo cristiano no representa un topos tan desarrollado y codificado como “los bárbaros”, o incluso “los romanos”, en la proyección cinematográfica de la tardo-antigüedad, del mismo modo que no se define de un modo tan marcado como en contextos alto-imperiales o en los milenios anteriores a la era cristiana.¹⁹

Más allá de las categorías en las que se pueden adscribir los personajes representados en los péplums tardo-antiguos, podemos identificar factores característicos de este subgénero en la forma en que la ambientación y los elementos visuales en el mismo, y que representan, a su vez, proyecciones y códigos de expresión de ideas planteadas previamente.

El primero, y posiblemente más evidente, de estos consiste en el recurso a entornos fríos y penumbrosos como códigos visuales asociados, por un lado, con la idea de una Roma decadente (*El terror de los bárbaros*, *La caída del Imperio Romano*, *La última legión*) que ya no presenta la luminosa y marmórea gloria de la República tardía (*Espartaco*) o el Alto Imperio (*Ben-Hur*, *Gladiator*). Por otro lado, el mundo bárbaro, carente en la

¹⁷ Francisco SALVADOR VENTURA, “Una imagen fílmica rigurosa de la antigüedad tardía: Simón del Desierto de Luis Buñuel”, *Habis* 38, 2007, pp. 329-343.

¹⁸ Elena DUCE PASTOR, “Ágora de Alejandro Amenábar. Nuevo uso cinematográfico del fin de la Antigüedad”, *Anuario del Centro de Estudios Históricos “Prof. Carlos S. A. Segreti”*, Córdoba, núm. 16, 2017.

¹⁹ Martin WINKLER, “Cinema and the fall...” cit., p. 140, para el caso de *La Caída del Imperio Romano*.

mayoría de los casos de una ubicación u origen geográfico especialmente definido, queda en buena medida definido por el recurso a la oscuridad y a climas hostiles, a los que los bárbaros parecen condenados salvo cuando consiguen acceder violentamente a espacios arrebatados al mundo romano (*Atila. Hombre o demonio, La caída del Imperio Romano, El Rey Arturo*).

Resulta evidente que este recurso visual está destinado a construir una sencilla asociación inconsciente de hostilidad y salvajismo “indómito” con el elemento bárbaro, un método que puede identificarse en péplums ambientados en contextos cronológicamente anteriores, empleado de un modo si cabe todavía más evidente (*Gladiator, 300, La legión del águila*, Kevin Macdonald, 2011).

De un modo análogo, la cuestión de la luminosidad, así como la falta de ella, resulta interesante por su tratamiento en una serie de cintas (*La caída del Imperio Romano, La legión del águila, Alejandro Magno*) ya que de este modo se produce un efecto por el que la luminosidad y el empleo de tonos claros y amplios espacios asociados estrictamente con el mundo romano (mayoritariamente con la propia Roma, como el edificio del senado, villas, calles, etc.), mientras que la presencia del mundo bárbaro tiende al desarrollo de entornos reducidos o cerrados a través de diversos recursos, como cielos nublados, entornos nocturnos, cuevas, espacios interiores reducidos, etc.

Este efecto se puede poner en relación con su uso, de un modo prácticamente análogo, en la representación cinematográfica de la Edad Media, especialmente en Europa (*El Cid*, Anthony Mann, 1961, *El nombre de la rosa*, Jean-Jacques Annaud, 1986, *El reino de los cielos*, Ridley Scott, 2005), marcada por los mismos elementos: frío y oscuridad.²⁰ Se podría plantear este recurso compartido como resultado de un cliché implantado o asimilado, tanto por el público como en la cultura colectiva de la producción cinematográfica, por el que se estaría proyectando en la Edad Media un recurso visual asociado con la representación de la tardo-antigüedad. Incluso se podría interpretar la relación contraria, de modo que se tendería un puente cinematográfico no explícito entre el fin del mundo antiguo y el Medioevo, llevando a cabo la proyección en imágenes del tópico renacentista de la “oscura Edad Media”.

Significativamente, los títulos que representan excepciones al uso más o menos evidente de este recurso expresivo corresponden con cintas en las que el elemento religioso cuenta con un peso específico significativo. *Ágora, De Reditu*, Claudio Bondi, 2003, *Sant’Agostino o Katherine of Alexandria* no presentan un uso más o menos evidente de contraste entre ambientaciones, asociadas a escenarios o contextos culturales opuestos. Esta diferencia puede interpretarse por dos motivos fundamentales, ambos asociados con el contenido específico de los largometrajes.

Por un lado, la presencia del elemento bárbaro -el principal capitalizador del recurso a escenarios de ambientación lúgubre, fría y claustrofóbica- no resulta especialmente habitual en aquellas tramas centradas en figuras del cristianismo primitivo o del triunfo de la fe cristiana en el mundo romano, que suele ser el principal agente de interacción.

Las excepciones a esta premisa las presentan las producciones centradas en la figura de Atila y la amenaza de los hunos sobre el Imperio Romano (*Atila. Rey de los Hunos, Atila. Hombre o demonio, Atila. Rey de los Hunos*), si bien en las obras de Sirk y Francisci se puede identificar el recurso de la ambientación asociada con el mundo bárbaro, que en la década de 1950 ya se había incorporado como cliché narrativo. La cinta de Dick Lowry, por su parte, presenta en este sentido una interesante excepción, dado que tanto el medio

²⁰ Andrew B. R. ELLIOT, “Constructing medieval Worlds: Conventions, Inventions and Images”, *Remaking the Middle Ages. The Methods of Cinema and History in Portraying the Medieval World*, Jefferson-Londres, McFarland & Company, pp. 177-191.

bárbaro como los escenarios situados en el Imperio Oriental (Constantinopla) y Occidental (Roma) presentan una ambientación prácticamente análoga en términos de iluminación y espacios, lo que bien podría asociarse, en un sentido narrativo, con su planteamiento de la figura del líder huno como un personaje de mayor honestidad que los dirigentes romanos, o, en términos más prácticas, con el presupuesto ajustado asociado a una producción para televisión.

Por otro lado, la segunda razón por la que podríamos interpretar que este tipo de producciones no tienden a recurrir a contrastes de ambientaciones asociadas a distintos componentes humanos estaría relacionada con el componente de expresión de entornos de decadencia, hostilidad y barbarie asociado con este recurso visual. Tengamos en cuenta el carácter apologético con el que este tipo de producciones suelen contar (*Katherine of Alexandria*, *Sant'Agostino*, *De Reditu*), salvo en el caso de Ágora. Por tanto, planteado desde la perspectiva de la representación de un período de desarrollo, consolidación y, en suma, victoria del cristianismo sobre el mundo pagano, el factor de decadencia no contaría con un peso específico protagonista, como sí lo tiene desde la representación de la caída del Imperio Romano. No nos encontraríamos, por tanto, ante producciones que pretenden presentar un escenario de caída y, por así decirlo, fin de una era, sino por el contrario comienzo y consolidación del poder cristiano, de ahí la tendencia a una escenificación de ambientación y contenido más positivo e incluso épico.

Este último aspecto, el de la épica, constituye asimismo un interesante factor de análisis del subgénero del *péplum* tardo-antiguo. En mayor o menor medida, la acción y la épica siempre representan un leitmotiv en el péplum, vehiculizadas a través de elementos que adquieren la categoría de tópicos (ejércitos, gladiadores, héroes, amazonas). En el caso de la tardo-antigüedad, es el elemento bárbaro y su pugna con el mundo romano el espacio fundamental en el que se localiza la acción (*Atila. Hombre o demonio*, *El terror de los bárbaros*, *Los bárbaros contra el Imperio Romano*, *El rey Arturo*), entendiendo por el mundo bárbaro, como mencionábamos previamente, todo aquel ajeno al romano en una relación binaria excluyente que implica en dinámicas de representación análogas a pueblos y entidades tan dispares como los germanos, pictos, partos, hunos o persas.²¹ Así, los escenarios y protagonistas de la violencia en pantalla cambian respecto al resto de producciones ambientadas en la Antigüedad clásica.²²

En el caso de algunas producciones, como *La caída del Imperio Romano*, esta reducción de la épica visual resulta especialmente significativa. A pesar del impresionante despliegue de sets de rodaje llevado a cabo para la realización de este largometraje,²³ resulta interesante el hecho de que se sustraen escenarios característicos del cine “de romanos”, así como la focalización en ambientes austeros y parcos durante gran parte del rodaje,²⁴ que contrastan aún más poderosamente con la exuberante representación del palacio de Cómodo en Roma.

Finalmente, una última cuestión que cabría plantear respecto a la representación de la Antigüedad tardía en la gran pantalla consiste en la duda sobre cuándo podemos considerar que nos encontramos ante una proyección de la tardo-antigüedad, tanto a nivel cronológico -proyectando la cuestión académica de la definición del paso entre el alto y el bajo Imperio Romano- como conceptual -en una decisión consciente de los creadores de plasmar todo o parte del final del mundo antiguo-.

²¹ Martin WINKLER, “Cinema and the fall...” cit., p. 150

²² Ibid., p. 142, para el caso de *La Caída del Imperio Romano*.

²³ Martin WINKLER, “Cinema and the fall...” cit., pp. 146-147.

²⁴ Michael WOOD, *America in the Movies or Santa Maria, It Had Slipped My Mind*, New York, New ed, 1989; Martin WINKLER, “Cinema and the fall...” cit., p. 144.

Como hemos podido ver a lo largo de las páginas anteriores, podemos recurrir a una serie de características definitorias del *péplum* tardo-antiguo como subgénero, como la presencia del elemento bárbaro y o cristiano, el recurso a las ambientaciones variables o la proyección de la idea de decadencia y caída. Esta serie de factores contribuyen a formar una conceptualización de la tardo-antigüedad en la gran pantalla como un escenario definido, antes incluso que como un período cronológico específico. Es por ello que resulta más fácil identificar como plasmaciones en la gran pantalla del último estadio del mundo antiguo ciertos títulos sobre otros, independientemente del marco cronológico en que se sitúe su trama. Sin duda, el ejemplo arquetípico de este fenómeno es *La caída del Imperio Romano*, una superproducción -la última de Hollywood ambientada en el mundo antiguo- que ya desde su propio título incide en la idea de que la decadencia y fin de la Antigüedad representa un elemento central de la obra, lo cual resulta interesante puesto que, cronológicamente, la cinta nos traslada a finales del siglo II d.C., en los últimos momentos del reinado del emperador Marco Aurelio y a lo largo del de su heredero Cómodo.

Obviamente, constituye un motivo como para plantear un interesante debate hasta qué punto podemos considerar que se pueden definir como "caída del Imperio romano" los acontecimientos transcurridos casi dos siglos antes del fin del Imperio Occidental. No obstante, Mann no duda en situar tras la muerte de Marco Aurelio el comienzo de la decadencia del Imperio Romano como un hecho inevitable.²⁵ Tanto el despliegue visual como la caracterización de los personajes y los acontecimientos están diseñados de tal modo en la cinta que la idea de decadencia y fin de un período impregna el contenido y el mensaje transmitido de un modo notablemente más poderoso que en el caso de producciones cuya trama se sitúa siglos después, como *Los bárbaros contra el Imperio Romano* o *Atila. Rey de los Hunos*.

Precisamente en torno a esta cuestión de la definición de una producción como un *péplum* tardo-antiguo, independientemente de su ubicación cronológica, nos gustaría plantear la duda sobre la posible adscripción de un título dentro de esta categoría. Nos referimos a uno de los *péplums* de mayor importancia de los últimos 20 años, y responsable del resurgimiento del género en el siglo XXI:²⁶ *Gladiator*. No es ningún secreto que el guión de la película de Ridley Scott bebe directamente del de *La Caída del Imperio Romano*,²⁷ como de hecho resulta evidente poniendo en comparación las respectivas primeras mitades de ambas películas.

Como mencionábamos, Anthony Mann no duda en situar los acontecimientos representados en la cinta como el hito que marca el comienzo del fin del Imperio Romano, y por extensión del mundo antiguo. Por tanto, podría plantearse que *Gladiator* respondería, por analogía, a una representación de la tardo-antigüedad, puesto que se sitúa exactamente en el mismo momento histórico. Es más, la obra de Ridley Scott presenta varios de los elementos sobre los que hemos tratado a lo largo de este artículo como característicos del *péplum* tardo-antiguo. En *Gladiator* resulta evidente el peso específico del elemento militar, la presencia de los bárbaros (si bien limitados a una sección específica al comienzo de la película), la corrupción ética en las instituciones políticas o el contraste entre ambientaciones asociadas con el mundo bárbaro, el provincial y el de la propia Roma.

Estos factores, junto con el claro referente de *La Caída del Imperio Romano*, representarían elementos suficientes como para defender la definición de *Gladiator* como un *péplum* tardo-antiguo. Sin embargo, este largometraje no tiene su único referente en

²⁵ Martin WINKLER, "Cinema and the fall..." cit., pp. 146 y 151.

²⁶ Fernando MARTÍN, "Gladiator (2000), de Ridley Scott. ¿Resurrección del cine de romanos?", *Filmhistoria* XI, pp. 1-2, 2001.

²⁷ Martin WINKLER, "Gladiator and the Traditions of Historical Cinema", Martin WINKLER (ed.), *Gladiator. Film and History*, Malden-Oxford, Blackwell Publishing, pp. 16-30: 22 y 27.

la obra de Mann, puesto que la influencia de largometrajes como *Espartaco*, *Ben-Hur* o *Quo Vadis* puede identificarse en diversos momentos y características de la producción.²⁸ Asimismo, *Gladiator* presenta elementos, fundamentalmente asociados al tratamiento del contenido de su guión, que, antes que privativos de *péplums* ambientados antes de la tardo-antigüedad, podríamos definir como difícilmente compatibles con una representación consciente del comienzo de un período de decadencia. Nos referimos fundamentalmente a los diferentes momentos en que se aborda la cuestión de la decadencia y el declive del mundo antiguo. Por un lado, es famosa la anécdota que cuenta cómo el origen del *Gladiator* se situó en la contemplación de Ridley Scott del famoso cuadro de Gérôme Pollice Verso (1872), que le convenció de “mostrara al Imperio romano en toda su gloria y depravación.”²⁹

Sin embargo, tanto el tratamiento de la imagen del mundo romano como la conclusión de la cinta carecen de un mensaje que transmita la idea de decadencia y comienzo de un proceso de declive definitivo. La cinta comienza con una rotunda victoria militar en Germania, que no vuelve a representar una amenaza a la seguridad del Imperio durante el resto de la película salvo la velada advertencia en boca de Marco Aurelio sobre que “siempre hay alguien con quien pelear”; la imagen de la ciudad de Roma no presenta trazas de ruina o decadencia propios de la representación urbana tardo-antigua.³⁰ Asimismo, la conclusión de la cinta implica no solo el fin de un emperador tiránico, tal y como se representa la figura de Cómodo, sino también un cierre “semi-trágico y heroico”³¹ con un contenido esperanzador muy alejado de la conclusión final de la película de Thomas Mann; de hecho, resulta complejo definir el cierre de *Gladiator* como un final feliz o trágico, puesto que prácticamente no se elabora una definición sobre el destino del mundo romano tras la muerte del protagonista.

Por lo tanto, y como apunte final, podríamos plantear el caso de *Gladiator* como un interesante punto medio entre los *péplums* de producción y ambientación clásica y la representación cinematográfica de la tardo-antigüedad. Contaríamos con elementos para adscribir la producción en ambas categorías, lo que permite, por su parte, emplear la cinta como un elemento de contraste, y por tanto definición, de los elementos y el tratamiento que definen la forma en que el fin del mundo antiguo se codifica ante el público de la gran pantalla.

Addenda: títulos correspondientes a representaciones cinematográficas de la tardo-antigüedad

In Hoc Signo Vincas (Jean Desmet, 1914).

Giuliano l'Apostata (Ugo Falena, 1919).

Fabiola (Alessandro Blasetti, 1949).

Teodora, emperatriz de Bizancio (Riccardo Freda, 1951).

Atila. Rey de los Hunos (Douglas Sirk, 1954).

Atila. Hombre o demonio (Pietro Francisci, 1954).

²⁸ Rob WILSON, “Ridley Scott’s *Gladiator* and the spectacle of empire: global/local rumblings inside the Pax Americana”, *European Journal of American Culture*, vol. 21, núm. 2, 2002, p. 66.

²⁹ Alberto PRIETO ARCINEAGA, “La crisis del Imperio Romano según Dreamworks”, *Filmhistoria*, vol. XI, núm. 1-2, 2001, pp. 3-6.

³⁰ Filippo CARLÀ y Andreas GOLTZ, “The Late Antique City in Movies”, Marta GARCÍA MORCILLO, Pauline HANNESWORTH y Óscar LAPEÑA MARCHENA, *Imagining Ancient Cities in Film. From Babylon to Cincocittà*, New York-Londres, Routledge, pp. 202-226.

³¹ Jon SOLOMON, “*Gladiator* from Screenplay to Screen”, Martin WINKLER (ed.), *The Fall of the Roman Empire. Film and History*, Chichester-Maiden, Wiley-Blackwell, 2009, pp. 4 y 12.

- El terror de los bárbaros* (Carlo Campogalliani, 1959).
La furia de los bárbaros (Guido Malatesta, 1960).
La caída del Imperio Romano (Anthony Mann, 1964).
Los bárbaros contra el Imperio Romano (Guido Malatesta, 1965).
Simón del Desierto (Luis Buñuel, 1965).
La invasión de los bárbaros (Robert Siodmak, 1968).
Agostino d'Ipbona (Roberto Rossellini, 1972).
Gladiator (Ridley Scott, 2000).
Atila. Rey de los Hunos (Dick Lowry, 2001).
De Reditu (Claudio Bondi, 2003).
El rey Arturo (Antoine Fuqua, 2004).
La última legión (Doug Lefler, 2007).
Ágora (Alejandro Amenábar, 2009).
Sant'Agostino (Christian Duguay, 2010).
Katherine of Alexandria (Michael Redwood, 2014).