

# Cine y Antigüedad: pasado y presente en la pequeña y gran pantalla

DAVID SERRANO LOZANO  
Universidad Complutense de Madrid

Fecha de recepción: 15 de diciembre de 2011

Fecha de aceptación: 15 de mayo de 2012

Fecha de publicación: 1 de septiembre de 2012

**Resumen:** La historia del cine muestra la peculiar capacidad del mundo antiguo de incidir sobre la percepción de la conciencia colectiva a la hora de contemplar el pasado y ponerlo en comparación con el presente, de modo que en la expresión cinematográfica y su capacidad de transmisión, la sociedad se refleja a sí misma y refleja su forma de entender o asimilar el pasado, lo que en el caso del cine ambientado en la Antigüedad es especialmente acusado dado el llamativo protagonismo de ésta en la historia del séptimo arte. Por todo ello, un análisis de la visión que el cine ha construido de la Antigüedad, y la evolución de la misma, implica un enriquecedor ejercicio de comprensión tanto para el legado de la cultura clásica en la actualidad como de la forma en que éste es interpretado por una de las mayores formas de comunicación y transmisión cultural de nuestros días.

**Palabras clave:** cine, Antigüedad, péplum.

**Abstract:** The history of cinema shows the peculiar ability of the ancient world to stress on the perception of consciousness at the time of perceiving the past and comparing it with the present. In this way, in the cinematographic expression and its deep capacity of transmission, society is reflected itself as well as its way of understanding or assimilating the past. This phenomenon is specially pronounced in the case of the Antiquity-based films, due to the striking prominence of the ancient world in the history of the cinema. Thus, an analysis on the vision that movies have built about Antiquity, and the evolution of itself, implies a highly enriching exercise of understanding the current legacy of classics as well as to the way in which they are interpreted by one of the greatest mass media and cultural transmission ways in our days.

**Keywords:** cinema, Antiquity, peplum.

## 1. Una panorámica del péplum

La Historia, como fuente de contextos, personajes o conceptos, ha sido lugar habitual para el séptimo arte desde sus comienzos, y desde finales del siglo XIX existe una densa producción de películas ambientadas en la Antigüedad. Esto le ha conferido características particulares al “cine antiguo”, así como connotaciones internas y externas en su contenido y mensaje, reflejando la sociedad en la que surge y que lo consume como producto cultural.

La producción anterior a la Segunda Guerra Mundial representa todo un motivo de estudio, que queda fuera de los modestos límites de este artículo. Pero, dado que el cine bebe de sí mismo en su desarrollo y evolución, contiene rasgos y pautas de visión de la Antigüedad transmitidos hasta hoy día<sup>1</sup>, antecedentes fundadores, mudos y en blanco y negro, de imágenes arraigadas en el imaginario colectivo actual.

Desde mediados del siglo XX, la proyección de la sociedad que se encuentra tras la pantalla se produce de forma notablemente más marcada, dada la intensidad y variedad de cambios sociales surgidos en este lapso, influyendo en la interpretación que de sí mismo hace el mundo “mintiendo” a través del séptimo arte. No obstante, antes de entrar en un análisis del contenido implícito del *péplum*, es fundamental una revisión panorámica de la trayectoria seguida por el mundo antiguo ante el espectador desde mediados del siglo XX, dividido a efectos de análisis posterior en tres fases, en una de tantas aproximaciones a esta trayectoria<sup>2</sup>.

### 1.1 La *Edad de Oro*: grandes superproducciones y *péplum* de serie B

Desde que *Sansón y Dalila* lo “comenzara todo”<sup>3</sup> en 1949, la Antigüedad se reafirmó como género cinematográfico propio en la llamada *Edad de Oro* de Hollywood, plasmado en el acerbo popular como *peplum*. La nueva prosperidad estadounidense tuvo, entre otros muchísimos, un efecto masivo sobre la cultura del ocio con la extensión de la televisión y su entrada imparable en los hogares, crecimiento incontestable que fue percibido por las productoras como una amenaza al dominio de las salas de cine, hasta entonces líderes de la difusión audiovisual masiva<sup>4</sup>. La reacción consistió en recurrir a fórmulas que en el

<sup>1</sup> Duplá, Antonio, “La sociedad romana en el cine”, en *Scope. Estudios de Imagen*, 1 (1996), pp. 77-98. Aquí, pp. 81-85.

<sup>2</sup> Cano, Pedro Luis, “La historia de Roma vista por cine: filmografía”, en *Faventia*, 6-1 (1984), pp. 163-166; España, Rafael de, *La pantalla épica los héroes de la Antigüedad vistos por el cine*, Madrid, T&B, 2009, pp. 435-468.

<sup>3</sup> Solomon, Jon, *Péplum, el mundo antiguo en el cine*, Madrid, Alianza, 2002, p. 31.

<sup>4</sup> Roldán Hervás, José Manuel, “La caída del Imperio Romano”, en Uroz, José (ed.), *Historia y cine*, Alicante, Publicaciones de la Universidad de Alicante, 1999, pp. 10-62. Aquí, pp. 10-11.

pasado habían granjeado los mayores éxitos a la industria, entre las que ocupaba un lugar preferente el cine ambientado en la Antigüedad.

*Sansón y Dalila* no fue un éxito espectacular, pero su acogida entre el público (era la primera película en color del género) dio pie a un proyecto que revolucionaría la visión del mundo antiguo de futuras generaciones: una superproducción con grandes medios, escenarios, estrellas de renombre y larga duración ambientada en la Antigüedad. Con este formato se estrenaba en 1951 *Quo Vadis?*<sup>5</sup>: una inversión de 7 millones de dólares del momento, un año completo de rodaje y escenarios naturales y artificiales en Italia, Inglaterra y Estados Unidos, la primera película con tal volumen de medios, cargada ya de arquetipos del péplum. Su acogida masiva entre el público, frente al de la academia, representó un punto de inflexión para la industria, que no dudó en explotar la atracción que la Antigüedad demostró tener en la audiencia.

Catorce de las diecisiete producciones más caras de la historia del cine (todas entre 1951 y 1965), se ambientan en contextos históricos: nueve pepla (el único género con varios títulos en la lista), así como una ambientación medieval (*El Cid*, 1961), y cinco en la Historia Contemporánea: *El puente sobre el río Kwai* (1957), *El día más largo* (1962), *Lawrence de Arabia* (1962), *55 días en Pekín* (1963) y *Doctor Zhivago* (1965). La Antigüedad ocupaba la mayor parcela de las grandes inversiones, reflejando el formato en que se puso de moda y llegó al gran público durante los años 50 y 60. Su ambientación era garantía de interés inicial en una audiencia muy receptiva, y la fuerte inversión de medios, así como de las últimas innovaciones técnicas del momento (*technicolor*, *cinemascope*, etc.) volcadas con estas filmaciones son muestra de ello<sup>6</sup>.

Las nueve superproducciones mencionadas son los grandes hitos de la evolución del péplum durante dos décadas, el hilo conductor del género: *Quo Vadis?* (1951), *La túnica sagrada* (1953), *Los Diez Mandamientos* (1956), *Alejandro Magno* (1956), *Ben-Hur* (1959), *Espartaco* (1960), *Rey de reyes* (1961), *Cleopatra* (1963) y *La caída del Imperio Romano* (1964). Éstos son grandes clásicos del cine aún vigentes en los nuevos formatos digitales. Sin embargo, hasta 1964 fueron elaboradas unas 150 películas inspiradas en la Antigüedad con mayor o menor rigor, aunque no existe una cifra precisa. En buena medida, consistieron en "la clase media" del péplum: creadas en Estados Unidos e Italia (la otra cuna del género), eran rodajes de presupuesto menor, aunque no modesto, con argumentos ambientados en un recorrido cronológico y espacial más amplio, *Atila* (1954), *El León de Esparta* (1962), *Barrabás* (1964).

Paralelamente, en Europa se realizaban producciones, en ocasiones versiones de títulos de los años 30, ambientadas en la historia de Roma, *Los últimos días de Pompeya* (1959), *Rómulo y Remo* (1961), de cuestionable rigor histórico y producción modesta,

<sup>5</sup> Sánchez Salas, Bernardo, "Ars gratia artis", en Castillo, Pascual *et al.* (coord.), *Imágenes. La Antigüedad en las artes escénicas y visuales*, Logroño, Universidad de la Rioja, 2008, pp. 181-187.

<sup>6</sup> Un ejemplo concreto de ello en: Solomon, Jon, *Péplum, el mundo... op. cit.*, pp. 158-176.

alejada de la gran épica norteamericana, pero con una calurosa acogida entre el público italiano, fiel seguidor de los pepla de gran presupuesto, y para el que “la historia de Roma es historia nacional”<sup>7</sup>.

Conjuntamente, se adaptaban de los clásicos de la mitología griega en un estilo sobrio y directo más cercano al neorrealismo italiano que al technicolor de Hollywood, con grandes estrellas americanas o europeas, Kirk Douglas en *Ulysses* (1955), Irene Papas en *Antígona* (1961) y *Elektra* (1962).

Finalmente, tanto en Italia como Estados Unidos hubo una larga producción de películas de medio o bajo presupuesto, guiones muy básicos y ambientación arquetípica en una Antigüedad épico-fantástica, el llamado “péplum de serie B” (*El Coloso de Rodas*, 1961). Cintas que llegaron a tener todo un subgénero propio con cierto prestigio en su día: las películas de musculosos héroes y “explosivas” doncellas<sup>8</sup>, como *Demetrius y los gladiadores* (1954), *Hércules* (1958) o el legendario *Maciste: el gigante del Valle de los Reyes* (1960), y sus sucesivas secuelas<sup>9</sup>.

El término péplum surgió por parte de la crítica cinematográfica francesa en tono despectivo precisamente hacia este género, considerado vulgar, aunque no menor<sup>10</sup>. Género que además fue antecedente directo de otro consolidado cliché en la cultura popular, el *spagueti western* de los años 70, muchos de cuyos responsables se formaron en la producción de pepla<sup>11</sup>.

Finalmente, cabe mencionar el anecdótico papel que España jugó en la creación del péplum (grandes superproducciones y serie B) como lugar de rodaje parcial de buen número de títulos, amparados por un beneficioso cambio dólar-peseta y la disponibilidad de ubicaciones y personal con que contaron (incluidas cesiones de personal militar para la filmación de grandes masas en movimiento). España se vio implicada en la última etapa de esplendor del género, por lo que no en vano el mencionado *spagueti western* tendría en Almería un lugar preferente para sus ubicaciones, heredando las localizaciones del péplum: Almería y Somosierra escenario parcial y total de los considerados como canto de cisne del péplum en esta etapa, *Cleopatra* (1963) y *La caída del Imperio Romano* (1964). Por razones económicas, entre otras<sup>12</sup>, plantearon la futura inviabilidad de las monumentales producciones inspiradas en el mundo antiguo: *Cleopatra* costó 44 millones de dólares (259 actuales) que no reembolsó<sup>13</sup>, y *La Caída del Imperio Romano* (más de 18 millones de dólares) supuso la bancarrota de su productor, Samuel Bronston.

<sup>7</sup> *Ibidem*, p. 34.

<sup>8</sup> *Ibidem*, pp. 323-339.

<sup>9</sup> España, Rafael de, *El péplum: la Antigüedad en el cine*, Barcelona, Glenat, 1998, pp. 431-452.

<sup>10</sup> Para una revisión más profunda del concepto: España, Rafael de, *La pantalla épica... op. cit.*, pp. 167-269.

<sup>11</sup> Solomon, Jon, *Péplum, el mundo... op. cit.*, p. 35.

<sup>12</sup> García Moreno, Luis Agustín, “Cleopatra. El film de Joseph L. Mankiewicz”, en Uroz, José (ed.), *Historia y cine... op. cit.*, pp. 163-182.

<sup>13</sup> Solomon, Jon, *Péplum, el mundo... op. cit.*, pp. 82-92.

## 1.2 El vacío: de 1964 a 2000

Economía aparte, desde mediados de los sesenta se gestaba un nuevo cine más comercial y variado, que consagraría futuros fenómenos de masas análogos al péplum: cintas de temática familiar, *Mary Poppins* (1964), *Sonrisas y Lágrimas* (1965), fantástico-futurista, *2001: una odisea del espacio* (1968), *La Guerra de las Galaxias* (1977), espionaje, *Goldfinger* (1959), *Topkapi* (1964) o social, *El Graduado*, *La leyenda del indomable* (1967). Junto con el *western* y el constante auge de la televisión, el fin de las ambientaciones en Grecia, Roma o Egipto fue un cambio en la industria que reflejó el producido en la sociedad: una evolución de gustos e intereses, en los que el péplum tenía menos cabida que la ciencia ficción o el drama social<sup>14</sup>.

Aún así, no consistió en una "crisis y dispersión"<sup>15</sup>, ya que en los treinta y seis años de esta segunda etapa la ambientación en la Antigüedad no desapareció radicalmente. Se trataba ahora no de todo un género de entidad propia, sino títulos independientes de origen, intención y calidad muy variada. En proporción inferior a las dos décadas anteriores, hasta los años 90 hubo poco más de una docena de títulos, surgidos esporádicamente. El péplum quedaría en el recuerdo y la conciencia colectiva, pero la sociedad demandaba otro tipo de tramas y personajes, y el show debía continuar.

Las producciones ambientadas en la Antigüedad hasta finales de los años 80 reflejan una dicotomía en la percepción del género. Por un lado la memoria del mismo en el tratamiento cómico que una nueva generación "irreverente" presentó en títulos como *Golfus de Roma* (1966), *Jesucristo Superstar* (1970) o *La vida de Bryan* (1979). Visiones satíricas no del mundo antiguo sino del propio péplum: su referente no es Petronio, sino Cecil B. De Mille, reflejo de su calado en la conciencia colectiva, dada su demostrada capacidad como referente satírico<sup>16</sup>. El mismo calado que favoreció el éxito en televisión de la adaptación de la novela de Robert Graves *Yo, Claudio* en 1976.

Por otro lado, el mundo antiguo se vio trasladado a proyectos independientes o experimentales, papel anticipado por Jerzy Kawalerowicz con *Faraón* (1966)<sup>17</sup>. La singular adaptación del *Satyricon* (1969) de Fellini<sup>18</sup>, el polémico *Jesucristo Superstar* (1970) o la visión de la conquista de Hispania de *Los Cántabros* (1980) representaban títulos de naturaleza muy distinta a la de los años 60.

El sesgo experimental fue aún más intenso en las propuestas de temática religiosa: *Jesús de Nazareth* (1977), *La última tentación de Cristo* (1988) o *Rey David* (1985), interpretadas como la visión alternativa a la apologética cristiana que el péplum de la

<sup>14</sup> Duplá, Antonio, "La sociedad romana..." *op. cit.*, p. 85.

<sup>15</sup> *Ibidem*, p. 84.

<sup>16</sup> Un análisis más extenso en Solomon, Jon, *Péplum, el mundo...* *op. cit.*, pp. 299-231.

<sup>17</sup> Prieto, Alberto, "Faraón", en Uroz, José (ed.), *Historia y cine...* *op. cit.*, pp. 82-102.

<sup>18</sup> Solomon, Jon, *Péplum, el mundo...* *op. cit.*, pp. 290-297; Sullivan, John Patrick, "The Social ambience of Petronius' *Satyricon* and Fellini's *Satyricon*", en Winkler, Martin, *Classics and Cinema...* *op. cit.*, pp. 251-263.

*Edad de Oro* llevó a cabo.<sup>19</sup> De cualquier modo, el cine bíblico, más o menos “ortodoxo”, fue el único ambientado en el mundo antiguo que no sufrió los bruscos altibajos de esta etapa.

La tendencia hacia la reducción del papel de la Antigüedad en la pantalla continuó hasta que a comienzos de los años 90 aparecieron, prácticamente de la nada, producciones televisivas similares a los *pepla* de medio presupuesto de los años 60. Obras de calidad y fama variable con presupuesto medio, como la desconocida *Una de romanos* (1993), adaptación de la obra de la novelista británica Lindsey Davies<sup>20</sup>. En 1994 un grupo de *teleafilmes* neozelandeses y estadounidenses, *Hércules: los viajes legendarios*, emularon al “péplum de serie B” con medios actuales (presupuesto medio-reducido, físicos atléticos, ambientación épico-fantástica, tramas sencillas dirigidas al público infantil); su inesperado éxito llevaría a una serie de episodios cortos en 1995, con audiencia constante, prolongada diez años y con su propio homólogo femenino: *Xena: la princesa guerrera*.

En 1997 la miniserie *La Odisea*, fiel adaptación del relato homérico, volvió a tener una inesperada buena acogida pese a su limitada distribución. Esta receptividad fue percibida por la industria: *Hércules* (1997) en dibujos animados, de nuevo con el público infantil como “campo de pruebas” del recobrado gusto por la Antigüedad, *El príncipe de Egipto* (1998), y *Astérix y Obélix contra César* (1999) en adaptación con actores reales, representaron llamativos éxitos en la gran pantalla. Este clima de tenues contactos del péplum en cine y televisión, buena acogida y salpicadas producciones de episodios bíblicos, *Moisés* (1995), *El arca de Noé* (1999), llevó al director americano Ridley Scott a recuperar el que había sido cine de su juventud<sup>21</sup> con uno de sus títulos más famosos: *Gladiator* (2000).

### 1.3 El retorno de los clásicos: de la televisión al cine en el siglo XXI

*Gladiator* inauguró la actual revitalización de producciones ambientadas en la Antigüedad, retomando el testigo de *La caída del Imperio Romano*, en el mismo momento histórico y con una trama que generó justificadas críticas a su originalidad<sup>22</sup>. Además, presenta rasgos clásicos del péplum (gran presupuesto, múltiples localizaciones, grandes estrellas, etc.) que en el nuevo siglo serán reemplazados en la visión cinematográfica de la Antigüedad, reforzando su papel de heredero del género más clásico.

Desde el estreno de *Gladiator* hasta hoy, el péplum ha vivido su resurrección en la pequeña y gran pantalla, con al menos una nueva producción al año, de mayor o menor

<sup>19</sup> *Ibidem*, pp. 194-211.

<sup>20</sup> Duplá, Antonio, “La sociedad romana...” *op. cit.*, pp. 80-81.

<sup>21</sup> Landau, Diana (ed.), *Gladiator: the Making of the Ridley Scott Epic*, New York, Newmarket Pictorial Moviebooks, 2000, pp. 22, 64-66; España, Rafael de, *La pantalla épica...* *op. cit.*, pp. 423-424.

<sup>22</sup> Lacalle Zalduendo, María Rosario, “Gladiator: memoria del péplum y reescritura genérica”, en *Razón y Palabra*, 31 (2003). «<http://www.razonypalabra.org.mx/antiores/n31/clacalle.html>» [Consultado el 12 de diciembre de 2011].

calado. En un principio, parecía que el éxito de *Gladiator* se limitaría a una moda puntual, pues fue seguido por producciones menores como la versión de *Qvo Vadis?* de 2001, la secuela en carne y hueso de *Astérix y Obélix: misión Cleopatra* (2002) o la eclipsada *Helena de Troya* (2003). Pero en 2004 surgió la mayor densidad de pepla en un mismo año desde 1962, con cuatro grandes títulos de tratamiento y temática variada, gran presupuesto y gran acogida de público: *Troya*, *La Pasión de Cristo*, *Alejandro Magno* y *El Rey Arturo*. Cintas muy distintas pero representativas: de la "épica musculosa" de *Troya* y el lado humano de los héroes homéricos, a la fantástica y sorprendentemente compleja visión del mundo tardoantiguo de *El rey Arturo*, pasando por la reconstrucción de la acción bíblica de *La Pasión de Cristo*, la variedad de enfoques y tratamientos provocaron que para 2005 el mundo antiguo estuviera irremisiblemente de moda una vez más.

Estos títulos incluyen elementos que han redefinido al mundo antiguo en el cine del nuevo siglo, consolidándolo y reconduciéndolo por nuevas (y viejas) vías:

–Nuevas tecnologías informáticas en la recreación de grandes hitos del mundo antiguo (localizaciones, batallas) como aliciente de una nueva fascinación por la Antigüedad: *Gladiator*, *Troya*, *Alejandro Magno*, *Agora* (2009).

–Espectáculos de "sangre y arena", un nuevo fenómeno vinculado al género, especialmente tras la adaptación del comic de Frank Miller *300* (2006) y su particular visión de la batalla de las Termópilas. La faceta bélica extrema, solapando otros aspectos históricos, es un formato que ha proliferado relativamente en los últimos años: la serie televisiva *Spartacus: sangre y arena* (2010-11), *Furia de titanes* (2010), con el contexto antiguo como lienzo (o excusa) para una intensa carga violenta o erótica.

–Nueva línea de péplum de coproducción estadounidense y francesa: *La última legión* (2007), *Centurión* (2010), *La Legión del Águila* (2011). Un tratamiento del mundo antiguo centrado en la presencia romana en Britania que aborda aspectos hasta ahora marginales para el péplum: diferencias lingüísticas, aculturación, capas sociales inferiores. Una visión más compleja del mundo antiguo que trasluce una cierta influencia del mundo académico en la producción cinematográfica, con relatos de carácter bélico (viejos conocidos del péplum) replanteados desde una óptica que ahonda en las complejidades entre bandos, el contexto cultural del momento, etc.

## 2. La Antigüedad filmada

El "cine ambientado en la Antigüedad" como producción con identidad propia no es una adjudicación gratuita, pues ha demostrado tener una serie de patrones definitorios<sup>23</sup>

<sup>23</sup> García Cifuentes, María Cruz, "Filmografía mítica en el péplum", en *Cuadernos de filología clásica: estudios latinos*, 4 (1993), pp. 301-311.

en la *Edad de Oro* de Hollywood y la actualidad. Robert Rosenstone llegó a definir los elementos internos que caracterizan el cine histórico<sup>24</sup>:

–Historia con principio, desarrollo y fin, con mensaje moral inserto en una visión evolucionista de progreso ascendente de la historia.

–Protagonismo de los hombres y sus problemas personales.

–Pasado cerrado, acabado y lineal, sin alternativa a lo que se presenta en la pantalla.

–Dimensión emocional, personal y dramática de los acontecimientos.

–La historia como proceso global, sin la separación analítica de los capítulos de un libro.

Son rasgos propios de un formato artístico que recrea un contexto histórico, con la exigencia de coherencia interna propia de un guión. No en vano la mayoría de los grandes pepla se basan en una adaptación de las fuentes antiguas en novela histórica (*Ben Hur*, *Espartaco*, *Gladiator*)<sup>25</sup>, en ocasiones un siglo anteriores<sup>26</sup>. De hecho los patrones de Rosenstone pueden aplicarse a la tragedia griega clásica: Esquilo sitúa su trama en el palacio de Micenas tras la Guerra de Troya tomando un contexto “histórico” de un autor previo (Homero), con un desarrollo lineal en tono emocional y cerrando la trama absolutamente.

En el “cine antiguo” podemos comprobar que estas características aparecen con intensidad y proporción variable. Ahora bien, Junkelmann ha señalado que el péplum presenta elementos internos característicos<sup>27</sup>, sobre todo en la llamada *edad dorada* de Hollywood, su propia “codificación” como género:

–Aventura, épica: viajes, conquistas, desafíos.

–Colosalismo humano (anatomías, movimientos extremos) y monumental (construcciones, espacios).

–Arquetipos humanos maniqueos: héroes, malvados, traidores<sup>28</sup>.

–Catástrofes, naturales o no: terremotos, incendios, castigos divinos, batallas masivas.

–Tipismo-exotismo, fuerte contraste de elementos tópicos (música, estética) entre “áreas culturales” (oriente, el mundo bárbaro).

–Erotismo: el mundo antiguo como base sobre la que presentar contenidos eróticos más permisivamente, heredando un rasgo de la pintura: *La Bacanal* de Tiziano Vecellio, *La muerte de Sardanápalo* de Delacroix, *Cleopatra probando venenos en los prisioneros condenados* de Cabanel.

<sup>24</sup> Duplá, Antonio, “La sociedad romana...” *op. cit.*, pp. 86-87.

<sup>25</sup> Una interesante profundización al respecto en García Cual, Carlos, “Novelas históricas y películas de romanos”, en *Scope. Estudios de Imagen*, 1 (1996), pp. 125-137.

<sup>26</sup> España, Rafael de, *La pantalla épica...* *op. cit.*, pp. 349-378.

<sup>27</sup> Molina, José Antonio, “A través del espejo: preocupaciones contemporáneas por la paz mundial en el cine histórico sobre la Antigüedad”, en Castillo, Pascual *et al.* (coord.), *Imágenes. La Antigüedad...* *op. cit.*, pp. 189-198. Aquí, pp. 192-193; Duplá, Antonio, “La sociedad romana...” *op. cit.*, pp. 87-90.

<sup>28</sup> Una interesante proyección de este elemento en la imagen del cine sobre el mundo oriental en Wulff Alonso, Fernando, “Cine e Historia antigua. Notas a propósito de el próximo oriente antiguo y Egipto en el cine”, en *Scope. Estudios de Imagen*, 1 (1996), pp. 47-62.



–Violencia: tanto en un sentido bélico (batallas, combates individuales) como a través de intrigas palaciegas, demostraciones de poder o maldad. La combinación de estos elementos generó los distintos pepla que veíamos al comienzo: una superproducción como *Ben-Hur* o *Espartaco* tiene un alto grado de monumentalidad, violencia y catástrofe, mientras que el héroe *Maciste* destaca en colosalismo, fuerza y exotismo, con los demás elementos presentes en menor cantidad.

Estos rasgos se han conservado en buena medida, pero han experimentado cierta evolución en la etapa actual. Podemos identificarlos íntegramente en títulos como *Gladiator* o *Alejandro Magno*<sup>29</sup>, pero desde 2000 surgen nuevos rasgos que evidencian cambios en el mundo que contempla los nuevos pepla. La sociedad que acudió al estreno de *Espartaco* y la que lo hizo con *Gladiator* no son sólo distintas por los profundos cambios de un agitado medio siglo XX, sino que hay diferencias en su naturaleza como agente receptor cultural colectivo. No es una mera brecha cronológica, sino el desarrollo de fenómenos vinculados con la visión popular del pasado, claves para entender la oferta/demanda de creaciones relacionadas con éste: el turismo mundial<sup>30</sup>, la proyección de corrientes socioculturales sobre la Historia<sup>31</sup> (esclavitud, género, postcolonialismo) o la difusión global de exposiciones y proyectos arqueológicos inciden sobre la forma en que el público contempla el pasado o se prepara para contemplarlo<sup>32</sup> (imaginaria previa, crítica, aproximación propia). Elementos que inciden en el resultado de la ecuación que lleva a los cambios en la nueva "ola" de pepla, respecto a títulos de hace cuarenta años:

–Cambio del papel femenino: de la agónica Ligia de *Qvo Vadis?* a la casi invencible Etain de *Centurión*, hay una acusada evolución en la comprensión de los roles de género<sup>33</sup>, incorporando mujeres encarnando papeles guerreros (recordemos a Xena) o intelectuales, como Hipatia en *Agora*<sup>34</sup>.

El nuevo péplum de producción británica refleja este aspecto en el arquetipo de "mujer guerrera" opuesta al mundo romano: la mencionada Etain, Ginebra en *El rey Arturo* (ambas de origen picto) o Mira en *La última legión* (de indefinido origen oriental). En ello se aprecia la influencia de la historiografía de estudios de género en la Antigüedad, de modo que el machismo de la sociedad romana respecto a la actual ha llevado a hacer incompatible ante el público una mujer romana que empuñe las armas. Implica una readaptación de un clásico rol de género del péplum, "la rival de Roma", consagrada en una figura femenina con *Cleopatra*<sup>35</sup>.

<sup>29</sup> Lane Fox, Robin, *The Making of Alexander*, Oxford, R & L, 2004, p. 124.

<sup>30</sup> Yacimientos visitables y museos son referentes vivos de la imagen cinematográfica, con ejemplos en: Solomon, Jon, *Péplum, el mundo...* *op. cit.*, pp. 121, 128, 134 y 137.

<sup>31</sup> Reflejadas a su vez en el cine: Hueso, Ángel Luis, "Planteamientos historiográficos en el cine histórico", en *Film-Historia*, Vol. 1, 1 (1991), pp. 13-24.

<sup>32</sup> Duplá, Antonio, "La sociedad romana..." *op. cit.*, p. 95.

<sup>33</sup> Winkler, Martin, *Troy. From Homer's Iliad to Hollywood Epic*, Malden, Blackwell Publishing, 2007, pp. 131-162.

<sup>34</sup> Un tratamiento de la mujer-guerrera en el cine actual en Passman, Kristina, "The Classical Amazon in Contemporary Cinema", en Winkler, Martin, *Classics and Cinema...* *op. cit.*, pp. 81-105. Aquí, pp. 91-105.

<sup>35</sup> Prieto, Alberto, "Cleopatra en la ficción: el cine", en *Studia Historica, Historia Antigua*, 18 (2000), pp. 143-176, especialmente 175-176.

–Superación de la monumentalidad: un nuevo interés por entornos no gigantescos ni pétreos sin sustraerse a la atracción que generan grandes construcciones y concentraciones masivas en la Antigüedad<sup>36</sup>. Espacios interiores faltos de luz, pequeñas viviendas, calles o caminos se han incorporado al péplum.

–Desmitificación de la imagen de la Antigüedad, frente al péplum de mediados del siglo XX, en cuyos escenarios siempre había luz (Grecia, Roma, Egipto) o ésta nunca hacía acto de presencia (mundo bárbaro, prisiones), Egipto se llenaba de templos cargados de jeroglíficos y Grecia de temples en su horizonte. Recursos estéticos que se superan en aras de paisajes, entornos y elementos estéticos más realistas, o menos tópicos (prendas, suciedad, anatomías menos “teatrales”). La serie *Roma* (2005) es ejemplo de ello, aunque no siempre es un objetivo logrado.

–Complejidad interna de personajes y contextos culturales, lejos del maniqueísmo que refería Rosenstone. Un intento no siempre exitoso de superar las personalidades tópicas: romanos que no pasan instantáneamente de civilizadores a decadentes, un mundo egipcio no habitado exclusivamente por esquivos personajes fanático-religiosos, o bárbaros que no sean salvajes que en ocasiones ni hablan ante la cámara<sup>37</sup>. La diversidad de ámbitos culturales que entraron en contacto en la Antigüedad parece haber interesado lo suficiente a los directores como para reflejarse en personajes cargados de cierta complejidad individualista, y procesos de interacción que sorprende gratamente en la reconstrucción del mundo antiguo: diferencias lingüísticas (*La Pasión, Centurión*), la aculturación (*Alejandro Magno*), etc.

### 3. Entre veracidad histórica y atracción épica

Define Antonio Duplá el péplum como “un *munus*, un juego organizado para divertir al público en que, también como en el anfiteatro, se recrean momentos históricos o míticos de la Antigüedad clásica”<sup>38</sup>.

El cine es el arte con mayor capacidad transmisora, por explotar simultáneamente los recursos de los demás (música, pintura, escultura, etc.) aparte de sus propios patrones entre lo obligado y lo permitido, en definitiva su lenguaje de transmisión. Prueba de su fuerza visual es la tendencia a la creación de “imágenes fijas”, tópicos o arquetipos<sup>39</sup>, en la

<sup>36</sup> Lewellyn-Jones, LLoyd, “Hollywood’s ancient history”, en Erskine, Andrew (ed.), *A companion to ancient history*, Sussex, Blackwell Publishing, 2009, pp. 564-579. Aquí, p. 576.

<sup>37</sup> Duplá, Antonio, “La sociedad romana...” *op. cit.*, pp. 90-94.

<sup>38</sup> *Ibidem*, p. 82.

<sup>39</sup> Una panorámica de los mismos, centrada específicamente en los tópicos sobre la infancia: Lapeña Marchena, Óscar, “La infancia en el ‘péplum’: primeros apuntes”, en *Faventia: revista de filología clásica*, 29, 2 (2007), pp. 173-187.

conciencia colectiva<sup>40</sup>, lo que entraña cierto riesgo como forma de transmisión cultural<sup>41</sup>. Así, crea personajes de profundo calado, marcados por rasgos que los definen totalmente, mencionables con un simple adjetivo: malos, héroes, mentirosos, compañeros, traidores, etc. Estereotipos repetibles, y repetidos, que se proyectan sobre cualquier concepto o contexto, fijando clichés con una profunda capacidad de asimilación por el espectador como ideas "ciertas", o no rechazadas<sup>42</sup>.

En el péplum, esta faceta enlaza con el recurrente debate sobre el cuestionamiento de su rigor o veracidad histórica<sup>43</sup>. Como arte, el cine no tiene la responsabilidad de publicaciones académicas al aproximarse al pasado<sup>44</sup>, ya que es la expresión de un autor y su capacidad creativa, la ambientación histórica forma parte de su medio de transmisión. No se plantea la veracidad de una imagen de la Roma Arcaica como *El Juramento de los Horacios* de David, aceptando su vinculación con el momento en que fue elaborada, y el hecho de que se discuta la historicidad del pasado reflejado en el cine habla sobre la conciencia del impacto que las películas tienen en el imaginario colectivo.

Por ello no extraña que las producciones ambientadas en el mundo antiguo hayan tenido un contenido subyacente en diversos ámbitos (político, ideológico, religioso, etc.) a lo largo de su historia. La pluralidad de temáticas que un péplum puede abordar simultáneamente (poder, corrupción, libertad, sexualidad, etc.) permite el tratamiento de múltiples ámbitos, referidos no tanto en el pasado como en el presente, actualismo al que el arte influenciado por la cultura clásica se ha visto muy ligado en general.

Ahora bien, al menos en los grandes títulos del género, nunca falta una mayor o menor documentación en las fuentes escritas y arqueológicas del contexto que se aborda<sup>45</sup>. La carga actualista del cine no debe hacernos olvidar que se trata de la creación de un autor, interesado por un contexto como medio de transmisión, no como fin: no todo en el péplum es mensaje subliminal, ni todo es monumentalismo.

Existen notorios casos de mensaje subyacente en el péplum, como la producción italiana *Scipione, detto anche l'Africano* (1971), respuesta a la cinta de 1937 *Scipione, l'Africano*<sup>46</sup>, producción inserta en la propaganda de la Italia fascista y la defensa de los derechos italianos a la soberanía de Libia. La versión de 1971 quiso ser una reacción creativa, con cierta clave cómica, mostrando la nueva cara de la Italia de posguerra.

<sup>40</sup> Barrenetxea Marañón, Igor, "Pensar la Historia desde el cine", en *Entelequia: revista interdisciplinar*, 1 (2006), pp. 99-108. Aquí, p. 99-102.

<sup>41</sup> Duplá, Antonio, "La sociedad romana..." *op. cit.*, p. 87.

<sup>42</sup> Cano, Pedro Luis, "La otra Roma", en Duplá, Antonio y Ana Iriarte (coords.), *El cine y el mundo antiguo*, Bilbao, Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco, 1990, pp. 91-102.

<sup>43</sup> Solomon, Jon, *Péplum, el mundo...* *op. cit.*, pp. 45-73.

<sup>44</sup> Reflexiones sobre esta divergencia de intereses en Rosenstone, Robert, "Genres, History and Hollywood", en *Comparative Studies in Society and History*, Vol. 27, 2 (1985), pp. 367-375; Winkler, Martin, *Troy. From Homer's...* *op. cit.*, pp. 85-98.

<sup>45</sup> Salvo en contadas ocasiones: Winkler, Martin, *Íbidem*, pp. 99-106; Duplá, Antonio, "La sociedad romana..." *op. cit.*, pp. 93-94.

<sup>46</sup> Prieto, Alberto, "Romanos y bárbaros en el cine", en Duplá, Antonio y Ana Iriarte (coords.), *El cine y el mundo antiguo...* *op. cit.*, pp. 41-64. Aquí, p. 48.

A escala más sutil, podemos recordar la apologética cristiana de los mártires arrojados a los leones en un circo plagado de romanos decadentes (todo un cliché del género), o los cantos a la “unidad frente al enemigo” y “la esperanza depositada en no rendirse jamás” de Leónidas en *El León de Esparta* (1962) que resonaban más a Guerra Fría que a Guerras Médicas<sup>47</sup>.

Más estudiado<sup>48</sup> fue el trasfondo político de *Espartaco*, ya que Stanley Kubrick, Dalton Trumbo (su guionista) y Howard Fast (autor de la novela original) habían estado inscritos en las listas negras del “período McCarthy” y aún eran vistos con recelo en el mundo del espectáculo. A pesar del reconocido esfuerzo de recreación de la rebelión del gladiador tracio, el tratamiento centrado en el desafío al omnipresente poder romano corrupto, y el final heroico (e inventado) de Espartaco crucificado con esperanza por la libertad de su hijo, son indisociables de la “secreta” crítica de Kubrick del contexto en que se produjo. No obstante, con la perspectiva del tiempo se ha coincidido en que la cinta fue un resultado muy tamizado respecto al mensaje con el que solían cargar sus trabajos los tres creadores<sup>49</sup>.

Los ejemplos no se limitan a la *Edad de Oro*. La lectura en clave de igualdad/lucha de sexos de la serie *Xena: la princesa guerrera*, como homóloga de *Hércules: los viajes legendarios* resultó patente desde su estreno<sup>50</sup>.

Una interpretación más compleja se trasluce en el péplum reciente de producción americana: entre el éxito de *Gladiator* en 2000 y 2004, el año de “consolidación” del péplum, se produjo un lapso en que parecía que el mundo antiguo se limitaría a las pequeñas producciones para teleseries. En este período se produjo la conmoción mundial de los atentados contra las Torres Gemelas en Nueva York (2001) y la presencia del ejército de Estados Unidos en Próximo Oriente. Si observamos los títulos de 2004 y 2006 (*Alejandro Magno*, *Troya*, *300*) vemos un patrón argumental común: un escenario bélico próximo-oriental (Troya, los persas, etc.), en que los protagonistas “occidentales” enarbolan proclamas de libertad y/o gloria.

Por otro lado, es llamativo el contraste reflejado en las reacciones ante pepla estrechamente relacionados entre sí, pero separados por décadas de distancia, como las adaptaciones en la gran pantalla de la figura de Alejandro Magno (Robert Rossen, 1955; Oliver Stone, 2004). La cinta de 1955 se estrenó en el mismo contexto que vimos con *Espartaco*: Rossen había declarado dos años antes ante un tribunal durante la “caza de

<sup>47</sup> Solomon, Jon, *Péplum, el mundo... op. cit.*, pp. 57-58.

<sup>48</sup> Fatás, Guillermo, “Una visión de la crisis de la República romana a través del cine”, en Duplá, Antonio y Ana Iriarte (coords.), *El cine y el mundo antiguo... op. cit.*, pp. 15-37. Aquí, pp. 19-36; Téllez Alarcía, Diego y Rubén Pablos Pérez, “El Espartaco de Kubrick: realidad y ficción”, en *Iberia: Revista de la Antigüedad*, 3 (2000), pp. 287-302.

<sup>49</sup> Fatás, Guillermo, “Espartaco, de S. Kubrick”, en Uroz, José (ed.), *Historia y cine... op. cit.*, pp. 127-162. Aquí, pp. 132-135.

<sup>50</sup> Young, Cathy, *What we owe to Xena*, 2005. «<http://www.cathyyoung.net/features/whatweowexena.html>» [Consultado el 12 de diciembre de 2011].

brujas", por lo que la película se filmó en Europa con inflamados discursos sobre la libertad. Oliver Stone, aparte de a un estrecho margen de beneficios, se enfrentó con su cinta a que un buffet de abogados griegos le demandara por las insinuaciones de homosexualidad vertidas hacia una figura nacional helénica como Alejandro Magno<sup>51</sup>.

Actualmente el cine ambientado en la Antigüedad se dirige a una sociedad más comercial con un debate político menos intenso (o más "subliminal") que en los años 60. No obstante, en el péplum, inserto en uno de los principales espectáculos de ocio y entretenimiento de un mundo en globalización como es el cine, la guerra y sus calamidades, la intolerancia religiosa o los problemas derivados de la interacción multicultural afloran constantemente en las líneas argumentales<sup>52</sup>.

La relación del péplum con el contenido político, religioso, etc. incide sobre su proyección del mundo antiguo en la relación que establece con el público receptor. Es decir, ¿la Historia sugiere la creación de pepla, o el cine fija imágenes sobre la visión de la Historia, merced a su capacidad de sugestión?<sup>53</sup> La naturaleza del cine como forma de expresión da lugar a un fenómeno en la representación del pasado histórico<sup>54</sup>: en el diálogo establecido entre creación artística y observador, aquella condiciona la percepción de éste tan intensamente que asocia de forma unívoca una imagen a un concepto. Por ello en ocasiones se ha planteado a nivel casi académico las posibilidades que la pequeña y gran pantalla tienen como herramientas docentes<sup>55</sup>.

Los recursos cinematográficos han tenido notable influencia en la difusión del conocimiento histórico a través del formato documental: la proliferación reciente de producciones televisivas, desarrollando una explicación de corte científico sobre un motivo histórico, recreación del contexto planteado, o cuando menos su intercalación, como el núcleo del medio explicativo, haciendo de los acontecimientos históricos el "guión" de la filmación.

La diferencia entre este formato que emplea la fuerza visual de la pantalla como medio de recreación/difusión de conocimiento histórico, y el péplum con su propio lenguaje y libertad de acción-adaptación es obvia, y reflejo de la independencia de objetivos del

---

<sup>51</sup> Prieto, Alberto y Borja Antela, "Alejandro Magno en el cine", en Castillo, Pascual *et al.* (coords.), *Imágenes. La Antigüedad... op. cit.*, pp. 263-282. Aquí, p. 273.

<sup>52</sup> Molina, José Antonio, "A través del espejo..." *op. cit.*, pp. 197-198.

<sup>53</sup> Lapeña Marchena, Óscar, "El péplum y la construcción de la memoria", en *Quaderns de cine*, 3 (2008), pp. 105-112; Duplá, Antonio. "La sociedad romana..." *op. cit.*, p. 86; Lapeña Marchena, Óscar, "Espartaco antes y después de Kubrick: las otras apariciones del gladiador tracio en el cine", en *Faventia: revista de filología clásica*, 24 (1) (2002), pp. 55-68. Un caso de estudio de la influencia del cine en la construcción de la imagen del pasado en Winkler, Martin, *The Roman Salute. Cinema, History, Ideology*, Columbus, Ohio University Press, 2009, especialmente pp. 1-16 y 77-177.

<sup>54</sup> Rosenstone, Robert, "Revisioning History: Contemporary Filmmakers and the Construction of the past", en *Comparative Studies in Society and History*, Vol. 32, 4 (1990), pp. 822-837.

<sup>55</sup> Celorio, Juan José, "Medios audiovisuales y enseñanza de la Historia: un enfoque renovador", en Duplá, Antonio y Ana Iriarte (coords.), *El cine y el mundo antiguo... op. cit.*, pp. 105-121; Rosenstone, Robert, "History in Images/History in Words: Reflections on the Possibility of Really Putting History onto Film", en *The American Historical Review*, Vol. 93, 5 (1988), pp. 1173-1185.

cine<sup>56</sup>, dado que su función no es didáctica<sup>57</sup>, a pesar de su inmensa capacidad de sugestión incluso sobre hechos reales<sup>58</sup>. El “cine antiguo” puede jugar con su libertad de contenido (imágenes, argumento, etc.) en su propio favor, y que sea imitado por producciones con menor libertad argumental con fines didácticos es la prueba del poder transmisor del lenguaje cinematográfico.

#### 4. ¿Por qué la Antigüedad?

Esta pregunta podría centrar diversos análisis de la Historia del Arte. Por qué la Antigüedad, y no la Edad Media o la Prehistoria, ha sido un recurso tan reiterado como medio “polivalente” de expresión. Podemos rastrear en pintura, escultura o arquitectura la continua influencia del canon clásico, y en la más breve Historia del Cine vemos una presencia proporcionalmente similar del mundo antiguo. Aun entendido como una herencia creativa, nos devuelve a la cuestión de qué confiere al mundo clásico su carácter de lienzo al que las artes ven tan útil recurrir.

Las características internas del péplum, su evolución y relación con la sociedad del momento, permiten plantear una contribución a la respuesta: la Antigüedad tiene unas características y “distancia histórica” muy específicas que le permiten contextualizar una amplia variedad de contenidos, a fin de que sean aceptados. Por ejemplo, en las listas de películas más polémicas de la Historia suelen aparecer producciones ambientadas en la Antigüedad: *La última tentación de Cristo*, *La Pasión*, *Jesucristo Superstar*. Estos títulos tienen un denominador común, el contenido religioso, uno de los elementos de vinculación directa con la Antigüedad con mayor vigencia, y por tanto con más repercusión en la sensibilidad de la sociedad que un péplum puede plantear.

Por contra, otros polémicos títulos consisten en producciones especialmente transgresoras en temas muy específicos: la violencia, *Holocausto Caníbal* (1980); *La naranja mecánica* (1971); el sexo, *Lolita* (1962); *Instinto Básico* (1992); o la política, *El Gran Dictador* (1940); *JFK: caso abierto* (1992). Sin embargo, la mayoría de peplums incluyen fuertes cargas de estos elementos, pero nunca se ha planteado polémica alguna en torno a títulos como *Troya* o *Alejandro Magno* por su contenido violento o sus afirmaciones políticas. Más concretamente, dos gladiadores luchando a muerte en una recreación visual como la de *Gladiator* representa un motivo de atracción para el público, pero las impactantes peleas de *El club de la lucha* (1999) no se vieron libres de polémica tan sólo un año antes<sup>59</sup>.

<sup>56</sup> Un interesante ejemplo de la independencia de criterios selectivos de los referentes históricos en las adaptaciones cinematográficas en Winkler, Martin, *Troy. From Homer's... op. cit.*, pp. 107-118.

<sup>57</sup> Barrenetxea Marañón, Igor, “Pensar la Historia...” *op. cit.*, pp. 102-103.

<sup>58</sup> Un ejemplo en Rosenstone, Robert, “JFK: Historical Fact/Historical Film”, en *The American Historical Review*, Vol. 97, 2 (1992), pp. 506-511.

<sup>59</sup> Pulido, Javier, “El Club de la Lucha”, en *Miradas de cine. Revista de actualidad y análisis cinematográfico*,

Cabe pensar que es la vinculación con el presente el factor que mide el impacto en el público, pero la película *Calígula* (1979) es una incómoda excepción que hace la cuestión más compleja. Se trató de un "experimento cinematográfico" que trató de aproximar el cine X al gran público, con escenas de fuerte contenido erótico (y violento en ocasiones) ambientadas en el gobierno del emperador romano, con la participación de grandes estrellas. Sin embargo, la polémica suscitada y la mala acogida recibida, minaron la fama de la cinta, origen de su actual popularidad.

Por tanto, ¿el contexto histórico no lo es todo? En nuestra interpretación, la clave es la distancia al contexto histórico. Por un lado, la Antigüedad cuenta con mucho potencial transmisor dada su complejidad cronológica y geográficamente para procesos de todo tipo (sociales, políticos, económicos, culturales, etc.) documentados de una forma también masiva (recordemos la influencia del turismo arqueológico). Por otro lado, es una edad histórica de la que nos separan profundos cambios mundiales, pero conservando enlaces en elementos culturales estructurales (lengua, religión, distribución geográfica, etc.). Este equilibrio entre distancia cronológica y enlaces culturales es la clave que hace de la Antigüedad clásica un contexto con el que la creación artística puede permitirse cierto "margen de movimiento" entre el contenido de su mensaje y la brecha histórica, jugando con la magnitud de ésta en dos sentidos:

–Acortarla recreando imágenes con las que el receptor puede sentir cierta identificación o afinidad en un momento dado, estableciendo paralelos conscientes entre el pasado y presente como medio de atracción del público, justificación política, fascinación visual, etc.

–Emplearla como "escudo" para incluir elementos menos aceptables en el contexto social en el que se elabora la creación, solapando con la contextualización un contenido que de otro modo podría no haberse llevado a cabo sin polémica.

En el caso de las películas de temática cristiana, el margen de movimiento para el contenido creativo desaparece, pues toca directamente con un tema vigente y activo en la sociedad receptora, rompiendo la flexibilidad de la brecha cultural al desaparecer la brecha misma: la religión la sobrepasa e iguala la implicación de un tratamiento ambientado en el pasado con el presente.

En el caso de *Calígula* el contenido transmitido rebasaría el margen de "tolerancia" brindado por la contextualización histórica: la capacidad de inclusión de contenidos eróticos de la Antigüedad habría sido sobreexplotadas por Tinto Brass, su director, de modo la ambientación en un momento polémico *per se* de la historia no consiguió justificar un contenido conscientemente controvertido para la sociedad del momento.

Situación análoga es la reacción frente a la serie *Spartacus: sangre y arena*: en un contexto de fuertes escenas de violencia, similar al mencionado para *El club de la lucha*

frente a *Gladiator*, esta producción ha suscitado la polémica por su falta de rigor histórico y sus excesos en las escenas de tipo erótico<sup>60</sup>, una reaparición del fenómeno que minó a *Calígula*, sobreestimar la cobertura que la ambientación histórica ofrece a la temática argumental, aunque en esta ocasión sin impedir el éxito de la serie.

En conclusión, el margen entre identificación y brecha histórica podría ser el origen del potencial del mundo antiguo como soporte de expresión artística. Dicha “flexibilidad” de la brecha histórica se encontraría asumida, al menos inconscientemente, en la sociedad que mira la pantalla y experimenta simultáneamente una identificación y una distancia con el mundo antiguo que contempla.

---

<sup>60</sup> García, Marilo, “Spartacus: sangre (sexo) y arena”, en *Cinemanía*, 177 (2010), pp. 120-123.